

I] Ouverture de 1SA

Cas de l'intervention par 1SA : On ignore l'ouverture

En cas de contre punitif, on joue naturel :

1X	1SA	X	Passe	4333
			XX	4432 ou 4441 (Puis Baron)
			2♣/2♦/2♥/2♠	Naturel

Cas de l'intervention adverse par 1SA : Landik

Développements

Réponses spéciales

1SA	-	3♦	Stayman FM 4333
		4♣	Bicolore majeur au moins 6/5
		4♦	Bicolore majeur 5/5

Après un Texas Mineur, on nomme les singletons majeurs naturellement.

Autres

1SA	-	4♣	-	Bicolore majeur au moins 6/5
		4♦		Relais pour connaître la majeure la plus longue
		4♥/4♠		Pour jouer

Réaction face aux interventions

Contre du Stayman/Texas

Si le Texas est contré, on fait jouer de l'autre main :

- Passe = Non fitté
- XX = Fitté

Si le 2♣ Stayman est contré :

1SA	-	2♣	X	
Passe				Les autres mains (Typiquement des 4333)
XX				Pour jouer
2♦				Naturel
2♥/♠				4♠/♥ (Inversé pour mettre le X à l'entame)
2SA				Un arrêt solide
3♣				Les deux majeurs (Pas de Texas & Le palier de 3 est chelemisant)

1SA	-	2♣	X	
3♣	-	3♦		Propositionnel (Sur 3♥ minimum, 3♠ est pour jouer)
		3♥/3♠		Chelemisant
		4♥/4♠		Pour jouer

Autres

1SA	2♣ (Landy)	X	Punitif dans au moins une majeure OU 8H+ sans arrêt
		2♥/2♠	Singleton ♥/♠ avec un 54 mineur
		2SA/3♣	Texas ♣/♦
		3♦	Une majeure cinquième
		3♥/3♠	Chicane ♠/♥ avec un 55 mineur

II] Ouverture de 2♣/2♦/2♥/2♠/2SA et 3SA

2♣ Bivalent

2♣ regroupe les mains régulières 23+, les deux forts en majeur et les mains FM.

2♣ - 2♦	Relais FM
2♥	Pour jouer en face d'un 2♥ fort
2♠	Pour jouer en face d'un 2♠ fort
3♣	Jeu faible, au moins 5-4 en majeur (Stayman)
3♦	Jeu faible, 4-4 en majeur (Stayman)

2♣ - 3♣	
3♦	Demande d'une majeur cinquième (réponse en chassé croisé)
3♥/3♠/4♣/4♦	Naturel chelemisant
3SA	Pour jouer
4♥/4♠/5♣/5♦	Pour jouer

Même principe pour la séquence 2♣ - 3♦

2♦ Multi

Version faible : 2♦ est un unicolore majeur faible indéterminé

2♦ - 2♥/2♠/3♥/3♠	Passe ou Corrige
2SA	Relais
3♣	Naturel ; Pour jouer
3♦	Forcing avec l'autre majeure présumée
4♣	Nomme ta majeure en Texas
4♦	Nomme ta majeure
4♥/4♠	Naturel

2♦ - 2SA -	
3♣/3♦	Minimum ♥/♠ (3♦/♥ pour vérifier qu'il s'agit d'un vrai barrage)
3♥/3♠	Maximum ♠/♥

2♦ - 3♦ -	
3♥	Unicolore ♥ sans 3♠
3♠	Unicolore ♠ sans 3♥
4♣	Unicolore ♥ avec 3♠
4♦	Unicolore ♠ avec 3♥

2♦ X	Passe	Du carreau ; Accepte 2♦ X
	XX	Pour jouer 2♥ ou 2♠
	2♥	Pour jouer 2♥ ou 3♠
2♠/3♥/3♠		Passe ou Corrige
4♣		Nomme ta majeure en Texas
4♦		Nomme ta majeure
4♥/4♠		Naturel

En cas d'intervention naturelle majeure, le contre est passe ou corrige

En cas d'intervention naturelle par 3♣, les enchères 4♣ et 4♦ gardent leur sens

En cas d'intervention naturelle par 3♦, 4♣ est non forcing et 4♦ demande la majeure

2♥ & 2♠ Muiderberg

2♥/♠ est un bicolore faible au moins 5♥/♠ et 4♣/4♦

2♠	2SA	Relais descriptif
	3♣/4♣/5♣	Passe ou Corrige
	3♥	6♥ forcing
	3♠/4♠	Barrage
	3SA	Pour jouer

Même principe sur 2♥ avec les enchères :

2♥	2♠	Passe (doubleton) ou Corrige 6♠ forcing
	3♠	

2♥/♠	-	2SA	-	
3♣/3♦				5♥/♠ et 4♣/4♦ Minimum
3♥/3♠				5♥/♠ et 4♣/4♦ Maximum
4♣/4♦				5♥/♠ et 5♣/5♦ Maximum

Sur les réponses de 3♣/3♦/3♥/3♠ :

- 3♥/♠ est pour les jouer
- 4♣/♦ est chelemisant dans la mineure
- Le reste est chelemisant dans la majeure

Après X ou sur une ouverture en 3^{ème}, 2SA devient un relais pour la mineur et 3♣/♦ sont naturels

2SA

2SA annonce 20-22HL. Les réponses sont standards. La rectification du Texas est fittée.

3SA Gambling

3SA	-	4♣	Passe/Corrige
		4♦	Demande de singleton
		4♥/4♠/5♣/5♦/6♣/6♦	Pour jouer
		4SA	Nomme ta mineure

3SA	-	4♦	-	
4♥				Singleton ♥
4♠				Singleton ♠
4SA				7222
5♣				Singleton ♦ donc avec les ♣
5♦				Singleton ♣ donc avec les ♦

III] Ouverture majeure

Fit majeur (Sans passe d'entrée)

1♥ -	1SA	Peut cacher un fit faible
	2♥	6-10; Fitté par 3
	2♠	Barrage 6♠
	2SA	Fitté FM; Main intéressante
	3♣	Fitté limite par 4
	3♦	Fitté limite par 3
	3♥	6-10; Fitté par 4
3♠/4♣/4♦		Splinter
3SA		Fitté FM; Main banale
4♥		Barrage

Même principe sur 1♠, sauf l'enchère de 3♥, qui est une main limite, sans le fit ♠, avec 6♥

En cas d'intervention

Sur le contre, on jouera 2SA Truscott, 3SA Super-Truscott

De plus, on distingue deux types de fit au palier de 2 :

1♥ X 2♦	Fit constructif
2♥	Fit barrage

De même pour les ♠

En cas d'intervention à la couleur, on jouera 2SA Truscott, le Cue-bid fitté par 4

Si X ou intervention, les changements de couleur à saut sont naturels faibles non fitté. Sauf 4♣ et 4♦

Développement après 1♥/♠ - 3♣

1♥/♠ - 3♣ -	
3♦	Relais demande de courte

1♥/♠ - 3♣ -	
3♥/3♠/3SA	Les courtes dans l'ordre
4♣/4♦	Contrôle sans courte

2SA Forcing de manche

Le principe sera le même sur l'ouverture d'1♠

1♥ -	2SA -	
3♣		12-14
3♦		15+ sans courte
3♥/3♠/3SA		15+ les courtes dans l'ordre
4♣/4♦		Bicolore concentré

1♥ -	2SA -	
3♣ -	3♦ -	
3♥/3♠/3SA		Les courtes dans l'ordre
4♣/4♦		Contrôle sans courte

Fit majeur (Après passe d'entrée)

2♣ Drury et inférence

Cette enchère regroupe les fits limites

(-)	-	-	
1♥/♠	-	2♣	-
2♦			Demande de description
2♥/♠			Pour jouer
4♥/♠			Pour jouer

Après une ouverture d'1♠, 2♥ promet un jeu sans l'ouverture dans un 5/4

(-)	-	-	
1♥/♠	-	2♣	-
2♦	-	2♥/♠	Main limite fittée par 3 cartes
		2SA	4333 fitté par 4 cartes
		3♥/♠	Main limite fittée par 4 cartes

L'enchère de 2SA annonce alors une main limite fittée par 4 cartes avec un singleton

La demande de singleton se fait à 3♣ on répond les courtes dans l'ordre

Séquences particulières

Cas des cœurs

Par inférence de 1♠ - 3♥, la séquence

1♠	-	2♥	-
2♠	-	3♥	

est forcing de manche

Défense contre les Michaëls

Le principe général est le suivant :

- Cue bid de la moins chère : La couleur non nommée, FM
- Cue bid de la plus chère : Fittée, FM
- Autre : Naturel NF

IV] Ouverture mineure

Soutien mineur inversé

Principe

1♣ - 2♣	Soutien FM (Possiblement 4♥/4♠)
2♦	Soutien limite (9-11HL)
3♣	Soutien barrage (6-8 HL)

Après passe, le SMI n'est plus FM et dénie 4♥/4♠

1♣ - 2♣ -	
2♦/2♥/2♠	Naturel irrégulier (dès 12 points)
2SA	12-14 OU 18-19; Régulier
3♣	Unicolore 6 ^{ème} (Ou 5 ^{ème} avec un petit doubleton majeur)
3♦/3♥/3♠	Bel unicolore 6 ^{ème} ; Splinter
3SA	15-17; 4441 Singleton ♦
4♣	Chelemisant ♣

Même principe sur l'ouverture d'1♦

Développement sur 2SA

1♣/♦ - 2♣/♦ -	
2SA - 3♣	Relais pour 3♦
3♦/3♥	4♥/4♠
3♠	Bicolore 5♣/5♦
3SA	Pour jouer
4♣/♦	Chelemisant
1♣/♦ - 2♣/♦ -	
2SA - 3♣ -	
3♦ - 3♥/♠	Singleton ♥/♠
3SA	Singleton ♦/♣ (Autre mineur)
4♣/♦	Singleton ♦/♣ (Autre mineur); Chelemisant
1♣/♦ - 2♣/♦ -	
2SA - 3♦ -	
3♥	18-19; Fitté
3SA	12-14; Non fitté
4♥	12-14; Fitté
4SA	18-19; Non fitté

De même pour les ♠

Développement sur 3SA

1♣/♦ - 2♣/♦ -	
3SA - 4♣	Chelemisant ♣/♦
4♦/4♥	4♥/4♠ (Le fit est certain)
4SA	Quantitatif

Réactions en cas d'interventions

Après un contre ou une intervention, on ne joue plus le soutien mineur inversé

Après un contre, le XX comprend les mains fittées en mineur FM et 2SA est Truscott

Sur une intervention, le Cue-Bid comprend les mains fittées en mineur limite ou FM

Séquence 1♦ - 2♣

1♦	-	2♣	-	
2♦				Unicolore 6 ^{ème} OU Bicolore de première zone
2♥/2♠				Naturel irrégulier (dès 15 points)
2SA				12-14 OU 18-19; Régulier
3♣				Naturel irrégulier (dès 15 points)
3SA				15-17; 4441 Singleton ♣ (Puis tout Texas)

1♦	-	2♣	-	
2♦	-	2♥/2♠		4♥/♠ OU Un arrêt pour 3SA
		2SA/3♣		Naturel limite
		3♦		Chelemisant ♦
		3♥/3♠		Fit ♦; Splinter ♥/♠
		3SA		Naturel

1♦	-	2♣	-	
2SA	-	3♣		Relais pour 3♦ (Puis même développement que le SMI)
		3♦/3♥		4♥/4♠ (Puis même développement que le SMI)
		3♠		Proposition de chelem à ♣ (3SA décourageant)
		3SA		Pour jouer
		4♣/4♦		Naturel chelemisant

Autres conventions

Check back stayman

Le check back stayman se fait toujours à 3♣.

Convention Bessis

1♣/♦ - 2♥ | 6-10; 5♠/4♥ (Possiblement 5/5)

ATTENTION : Par inférence, 1♣/♦ - 1♠ - 1SA - 2♥ promet un 5/4 dans une main limite

De plus, 1♣/♦ - 1♠ - 1SA - 3♥ promet un 5/5 dans une main limite

1♣/♦	-	2♥	-	
2SA	-	3♣		5/4 minimum
		3♦		5/5 minimum
		3♥		5/4 maximum
		3♠		5/5 maximum

La séquence 1♣/♦ - 2♠ promet par contre 6♠ dans une main faible

En cas d'intervention

En cas d'intervention par contre, les développements sont inchangés.

On joue rodrigue dans les séquences 1♣/♦ 1♠ et 1♦ 2♣.

1♣ 2♣ & 1♣ 2♦

On joue les michaëls précisés sauf :

1♣	-	2♣		Bicolore majeur
		2♦		Barrage naturel

V] Intervention

Sur 1SA Fort

En 2^{ème} position

1SA	X	Mineur cinquième et majeure quatrième
	2♣	Landy 5/4 majeur (2♦ demande de la plus longue)
	2♦	Multi
	2♥/2♠	5♥/♠ et une mineure 4 ^{ème} (2SA demande de la mineure)
	2SA	Bicolore 5♣/5♦
	3♣/3♦	Naturel

Sur le X, 2♣ demande la mineure et 2♦ demande la majeure

En 4^{ème} position

Tout naturel et X pour les majeurs

Après un Texas

- X = D'entame (Le contre est d'appel en réveil après la rectification)
- Rectification = Bicolore 5/4 majeur/mineur
- 2SA = Bicolore 5/5 mineur (De même en réveil après la rectification)
- Autre = Unicolore naturel (De même en réveil après la rectification)

Sur 1SA Faible

1SA	X	Jeu régulier ou Unicolore puissant
	2♣	Landy
	2♦/2♥/2♠/3♣	Texas
	2SA	Bicolore mineur

Le X promet 1 point de plus que le maximum de la zone du SA faible (15 H vs 12-14 ; 13 H vs 10-12)

Sur le Texas, la rectification indique un jeu faible et ne promet pas le fit

1SA	X	-	Passe	Régulier sans majeure 5 ^{ème}
			2♣/2♦/2♥/2♠	0-8 ; Naturel
			2SA/3♣/3♦/3♥	9+ ; Texas

1SA	2♣	-	2♦	Relais
			2♥/2♠	Préférence
			2SA	Cue-bid
			3♥/3♠	Proposition
			4♥/4♠	Pour les jouer

Sur 2♦ Multi

2♦	X	Contre d'appel court à ♠
	2♥	Contre d'appel court à ♥
	2♠/2SA/3♣/3♦	Naturel
	3♥/3♠	Naturel 6+♥/♠
	3SA	Tendance Gambling

Sur 1♣ Fort

1♣	-	X	Bicolore de même Couleur
		1♦	Bicolore de même Rang
		1SA	Bicolore Mélangé
		2SA	Mineur sixième et majeur quatrième

VI] Contres

Contres compétitifs

Barrage

4♥ - X : Appel
4♠ - X : Optionnel
5♣ - X : Optionnel (dégagement très rare)
Passe - Passe - 5♣ - X : Punitif
3♣ - Passe - 5♣ - X : Optionnel
Passe - Passe - 3♣ - X - 5♣ - Passe : Forcing

1♠ - X - 3♠ - X : Appel
1♠ - X - 3♠ - X - Passe - 4♣/♦ - Passe - 4♥ : 4♥ et une mineure
2♠ - X - 3♠ - X : Appel

Contre de l'ouvreur

1♦ - Passe - 1♥ - 2♣ - X : 3♥ et du jeu (Passe ne dénie pas les 3 cartes)
1♠ - Passe - 1SA - 2♣ - X : Appel
1♠ - Passe - 2♣ - 2♥ - X : Appel avec une main intéressante
1♦ - Passe - 1SA - 2♠ - X : Appel
1♥ - Passe - 4♥ - 4♠ - X : Punitif (forcing Passe)

Après action du partenaire => Punitif si deux couleurs nommées

1♠ - Passe - Passe - X - 2♠ - X : Appel
1♠ - Passe - Passe - X - 2♣ - X : Punitif
1♠ - Passe - Passe - 2♥ - 2♠ - X : Appel
1♠ - Passe - Passe - 2♦ - 2♥ - X : Punitif

1♠ - Passe - 1SA - 2♥ - 2♠ - X : Appel
1♠ - Passe - 1SA - 2♥ - 3♦ - X : Punitif
1♦ - Passe - 1♥ - X - 2♦ - X : Punitif
1♦ - Passe - 1SA - X - 2♦ - X : Appel

1♥ - Passe - 2♥ - 3♦ - 3♥ - X : Appel

Autres

1♥ - Passe - 1♠ - Passe - 2♥ - X : Appel
1♥ - Passe - 1SA - Passe - 2♥ - X : Punitif
1♥ - Passe - 1SA - Passe - 2♣ - Passe - 2♥ - Passe - X : Punitif

1♦ - Passe - 1♥ - 2♥ - X : Appel
1♦ - Passe - 1♥ - 2♥ - Passe - Passe - X : Appel

Après 1SA

1SA - MULTI - 2♥ - X : Punitif (car couleur devinée)
1SA - LANDY - 2♦ - X : Appel
1SA - 2♥ - 2♠ - X : Punitif
1SA - minMAJ - 2♣ - X : Appel (Si 2♣ est naturel, cela devient Passe ou corrige)
1SA - Passe - 2♦ - Passe - 2♥ - 2♠ - X : Appel

1♥ - 1SA - Passe - Passe - X : Du jeu et 6♥/4♠
1♣ - 1SA - Passe - Passe - X : Appel court à ♦ (relais à 2♦ nomme ta majeur)