I Ouverture de 1SA

Développements

	Réponses	
1SA	- 2 4	Stayman
	$2\diamondsuit/2\heartsuit$	Texas \heartsuit/\spadesuit (Rectification au palier de $3=4$ atouts maximum)
	2♠	Texas \clubsuit (Rectification à 2SA = 3 atouts dont 1 honneur ou 4 atouts)
	2SA	Limite
	3♣	Texas ♦
	$3\Diamond$	Chelemisant naturel
	$3 \%/3 \spadesuit$	Chelemisant naturel
	$3SA/4\heartsuit/4\spadesuit$	Pour jouer
	4 ♣	Bicolore majeur au moins $6/5$ ($4\diamondsuit$ sera un relais pour la $6^{\grave{e}me}$)
	$4\diamondsuit$	Bicolore majeur 5/5

Après un Texas Majeur, 2SA est propositionnel.

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

Après 1SA - 2\$\mathbb{A}\$ - 2\$\mathbb{A}\$, on nomme la couleur en sous-texas (ou naturellement pour chelemiser).

Cas de l'intervention par 1SA : Minou - Matou

En cas de contre punitif, on joue naturel :

Réaction face aux interventions

Contre du Stayman/Texas

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

— Passe = Non fitté

 $3\heartsuit$

--XX = Fitté

Si le $2\clubsuit$ Stayman est contré (Idem si intervention de $2\diamondsuit$) :

Fitté ♡ limite

1SA - 2 X
3 - 3
$$\diamondsuit$$
 Propositionnel (Sur 3 \heartsuit minimum, 3 \spadesuit est pour jouer)
 $3 \heartsuit / 3 \spadesuit$ Chelemisant
 $4 \heartsuit / 4 \spadesuit$ Pour jouer

Intervention sur le Stayman/Texas

- Après un Stayman, le contre de l'ouvreur est punitif, celui du répondant est d'appel
- Après un Texas, le contre de l'ouvreur est punitif, celui du répondant est d'appel

Rubensohl

1SA
$$2\heartsuit$$
 (Naturel) X $2\spadesuit$ Naturel Naturel $2SA/3\clubsuit$ Texas $4\diamondsuit$ Texas impossible = Stayman $3\heartsuit$ Texas $4\clubsuit$ FM (Sans l'arrêt coeur) $4\clubsuit$ (Avec l'arrêt coeur)

Même idée pour l'intervention par 2♠

1SA 3 (Naturel) X Stayman
$$3\diamondsuit/3\heartsuit \qquad \text{Texas } \heartsuit/\spadesuit$$

$$3 \spadesuit \qquad \text{Texas } \diamondsuit$$

1SA
$$3\diamondsuit$$
 (Naturel) X Stayman Texas \spadesuit 3 \diamondsuit Texas \heartsuit

Défense contre le Landy

1SA 2 (Landy) X Punitif dans au moins une majeure OU 8H+ sans arrêt Singleton
$$\heartsuit/\spadesuit$$
 avec un 54 mineur Texas \clubsuit/\diamondsuit Une majeure cinquième Chicane \heartsuit/\spadesuit avec un 55 mineur

Défense contre le Multi

1SA
$$2\diamondsuit$$
 (Multi) X Appel généralisé Naturel non forcing $2SA/3\clubsuit$ Texas \clubsuit/\diamondsuit Texas \heartsuit FM avec ou sans l'arrêt \spadesuit 3 \diamondsuit Texas \spadesuit FM sans l'arrêt \heartsuit 5 \spadesuit avec l'arrêt \heartsuit

- 1SA $2 \diamondsuit X$ Passe Passe $2 \heartsuit X = Punitif$
- 1SA $2 \diamondsuit X$ Passe Passe $2 \heartsuit$ Passe = Forcing
- 1SA 2 \diamondsuit X Passe Passe 2 \heartsuit Passe Passe X = Punitif
- 1SA $2 \diamondsuit$ Passe $2 \heartsuit X = Appel$
- 1SA $2 \diamondsuit X 2 \heartsuit X = Punitif$

Défense contre le X

$$\begin{array}{c|cccc} 1SA & X & Passe & Forcing \\ & XX & 8H+ \\ & Autre & On ignore le contre \end{array}$$

II] Ouverture de $2\clubsuit/2\diamondsuit/2\heartsuit/2\spadesuit/2SA$ et 3SA

2 Bivalent

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

En cas d'intervention X (ou XX) négatif et Passe encourageant

20 Multi

Version faible : 2♦ est un unicolore majeur faible indéterminé

En cas d'intervention naturelle majeure, le contre est passe ou corrige En cas d'intervention naturelle par $3\clubsuit$, les enchères $4\clubsuit$ et $4\diamondsuit$ gardent leur sens En cas d'intervention naturelle par $3\diamondsuit$, $4\clubsuit$ est non forcing et $4\diamondsuit$ demande la majeur

2♥ & 2♠ Muiderberg

 $2\heartsuit/\spadesuit$ est un bicolore faible au moins $5\heartsuit/\spadesuit$ et $4\clubsuit/4\diamondsuit$

$$\begin{array}{c|cccc}
2 & - & 2SA & Relais descriptif \\
3 & 4 & 5 & Passe ou Corrige \\
3 & 6 & Forcing \\
3 & 4 & Barrage \\
3SA & Pour jouer
\end{array}$$

Même principe sur $2\heartsuit$ avec les enchères : $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$ Passe (doubleton) ou Corrige $6\spadesuit$ forcing

Sur les réponses de $3 4/3 \sqrt{3}$:

- 3♥/♠ est pour les jouer
- -4, $\langle \rangle$ est chelemisant dans la mineure
- Le reste est chelemisant dans la majeure

Après X ou sur une ouverture en $3^{\grave{e}me}$, 2SA devient un relais pour la mineur et $3\clubsuit/\diamondsuit$ sont naturels

2SA

2SA annonce 20-22HL. Les réponses sont standards. La rectification du Texas est fittée par 4 et obligatoire par paire.

3SA Gambling

$\mathbf{En} \ \mathbf{4}^{\grave{\mathrm{e}}me}$

- - - 2
$$\clubsuit$$
 Bivalent
2 \diamondsuit 10-13; 6 cartes \diamondsuit
2 \heartsuit /2 \spadesuit 10-13; 6 cartes \heartsuit / \spadesuit
2SA 20-22 HL régulier

III] Ouverture majeure

Fit majeur (Sans passe d'entrée)

$ \underline{\mathbf{R\'eponses}} $	
1♥ - 1SA	Peut cacher un fit faible (ou une main limite régulière)
$2 \heartsuit$	6-10; Fitté par 3
2♠	6♠ faible (4-6)
$2\mathrm{SA}$	Fitté limite par 3 ou 4 OU Fitté par 3 Régulier 12-14
3♣/♦	6 cartes limite
3 %	7-9; Fitté par 4 (Mixed raise)
$3\spadesuit/4\clubsuit/4\diamondsuit$	Splinter
3SA	Fitté par 4 Régulier 12-14
$4\heartsuit$	Barrage

Même principe sur $1 \spadesuit$, sauf l'enchère de $3 \heartsuit$, qui est une main limite, sans le fit \spadesuit , avec $6 \heartsuit$

En cas d'intervention

Si X ou intervention, les changements de couleur à saut sont fittés

Fit majeur (Après passe d'entrée)

Après une ouverture d'1 \spadesuit , 2 \heartsuit promet un jeu sans l'ouverture dans un 5/4

La demande de singleton se fait à 34 on répond les courtes naturelles.

Séquences particulières

2/1 forcing de manche

$$1 \heartsuit$$
 - $2 \diamondsuit$ - Naturel, ne promet pas plus que l'ouverture $2SA$ $17-19$, 5332 avec $3 \diamondsuit$ Naturel $15+$ $4 \diamondsuit$ ne promet pas plus que l'ouverture $17-19$, 5332 avec $2 \diamondsuit$

La séquence $1 \spadesuit 2 \heartsuit 3 \heartsuit$ promet toujours 15+ (avec 12-14 on dit $4 \heartsuit$)

1♠ 1SA **2♣ 2**♦

Oui-mais

Lors d'une séquence chemisante à \heartsuit , exemple $1\heartsuit$ $2\diamondsuit$ $2\heartsuit$ $3\heartsuit$:

- 3♠ est Oui-mais (3SA sera le contrôle ♠)
- 3SA annonce le contrôle ♠

IV Ouverture mineure

Soutien mineur inversé

Principe

1 - 2 Soutien FM (Possiblement
$$4\heartsuit/\spadesuit$$
)
2 Soutien limite (9-11HL)
3 Soutien barrage (6-8 HL)

Même principe sur l'ouverture d'1♦

Développement sur 2SA

De même pour les 🌲

Développement sur 3SA

Après Passe

3♠ 3SA

 $4 \clubsuit / 4 \diamondsuit$

Pour jouer

Naturel chelemisant

Après passe, le SMI n'est plus FM et dénie $4\heartsuit/\spadesuit$

	•
14 - 2	2♣ -
Passe	Pour jouer
$2\diamondsuit/2\heartsuit/2\spadesuit$	Naturel ou premier arrêt pour SA
$^{\prime}_{ m 2SA}$	Pour jouer
3♣	Barrage anti-réveil
3♦/3♥/3♠	Bel unicolore $6^{\grave{e}me}$; Splinter
3SA	Naturel pour jouer avec des arrêts partout
4♣	Chelemisant ♣
-1-	1
Q.	1
Séquence	1\(\frac{1}{\chi} - 2\hat{\hat{\hat{\hat{\hat{\hat{\hat{
1♦ - 2♣	- III adme OII Di I
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)
$ \begin{array}{cccc} 1\diamondsuit & - & 2\clubsuit \\ 2\diamondsuit & - & 2\heartsuit/2\spadesuit \\ & & 2SA \\ & & 3\diamondsuit \\ & & 3\diamondsuit \\ & & 3\heartsuit/3\spadesuit \end{array} $	- 4♥/♠ OU Un arrêt pour 3SA Relais FM (demande de courte) Naturel FM Chelemisant ♦ Fit ♦; Splinter ♥/♠
1♦ - 2♣ -	
$2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ -	
2SA	L'arrêt \spadesuit sans fit \heartsuit
3♥	Le fit \heartsuit sans l'arrêt \spadesuit
3SA	Le fit ♥ sains raffet ♣
ODII.	Do no v co rarred w
1♦ - 2♣	-
2SA - 3♣	Relais pour 3\$\times\$ (Puis même développement que le SMI)
$3\diamondsuit/3\heartsuit$	$4\heartsuit/4\spadesuit$ (Puis même développement que le SMI)
9.▲	D '4' 1 1 1 1 \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \

Proposition de chelem à ♣ (3SA décourageant)

Autres conventions

Check back stayman

Le check back stayman se fait dans l'autre mineure.

Avec les deux majeurs, on répondra $3\heartsuit$ sur le check back stayman ($3\diamondsuit$ est naturel).

Convention Bessis

$$1 \clubsuit / \diamondsuit$$
 - $2 \heartsuit$ | 6-10; $5 \spadesuit / 4 \heartsuit$ (Possiblement 5/5)
ATTENTION : Par inférence, $1 \clubsuit / \diamondsuit$ - $1 \spadesuit$ - 1SA - $2 \heartsuit$ promet un 5/4 plus faible

La séquence $1 - 2 \land$ promet par contre $6 \land$ dans une main très faible

Double 2

$$1 \clubsuit / \diamondsuit$$
- $1 \spadesuit$ - $1SA$ - $2 \clubsuit$ -Relais $2 \diamondsuit$ -Pour jouer $2 \diamondsuit$ Main limite avec $5 \spadesuit / 4 \heartsuit$ $2SA$ Main limite avec du \clubsuit $3 \diamondsuit$ Faible avec du \clubsuit $3 \diamondsuit$ Main limite avec du \diamondsuit $3 \diamondsuit$ Main limite avec du \diamondsuit $3 \diamondsuit$ $6 \spadesuit / 4 \heartsuit$ Main limite $3 \diamondsuit$ $6 \spadesuit$ Main limite $3SA$ Proposition entre $3SA$ et $4 \spadesuit$

Même principe sur $1 - 1 \circlearrowleft$

Le double deux est toujours valable si l'adversaire était intervenu sur l'ouverture.

Troisième forcing

1 4	-	$1 \heartsuit$	-	
$2\clubsuit$	-	$2\diamondsuit$	-	Troisième forcing
$2 \heartsuit$				$3\heartsuit$ minimum (Parfois $2\heartsuit$ sans autre enchère)
$2 \spadesuit / 3 \diamondsuit$				14+; Un arrêt pour 3SA
2SA				Minimum; Tous les arrêts
3♣				Minimum
$3 \heartsuit$				14+;3♡
3SA				$14+$; $3\heartsuit$ 14+; Tous les arrêts

De même pour la séquence $1 \diamondsuit - 1 \spadesuit - 2 \diamondsuit - 2 \heartsuit$

De même sur les autres séquences

2SA Modérateur

Joué sur les séquences $1 4/\lozenge 1 \%$, mais pas $1 4/\lozenge 1 SA$

$1 A/\Diamond 1$ Majeur 3SA

1♣/♦ 1♥ 1♠ 1SA

1♦ 1Majeur 2\$ 3♦

$$1\diamondsuit$$
 - $1\heartsuit/1\spadesuit$ - 2♣ - $3\diamondsuit$ Soutien limite 9-11 NF (Le fit différé passe par la quatrième forcing)

En cas d'interventions

Cachalot

1 .	X	XX	Du jeu
		$1\Diamond$	Texas $4-5\heartsuit$
		$1 \heartsuit$	Texas 4-5♠
		1♠	Texas SA
		$1SA/2 \clubsuit/2 \diamondsuit/2 \heartsuit$	Texas 6 cartes (Fort ou faible)
		$2\spadesuit$	Truscott irrégulier
		2SA	Truscott régulier
		3♣	Barrage
		$3\diamondsuit/3\heartsuit$	Texas 6 cartes limite

De même sur l'ouverture d' $1 \diamondsuit$ (Attention : $3 \clubsuit$ devient texas \heartsuit car $3 \diamondsuit$ est naturel)

De même pour l'intervention d'1♥ sur 1♣/♦

Cela fonctionne également sur les interventions en texas

- 1\$\implies 1\$\forall (Texas coeur): X = Du carreau / 1\$\implies = 4-5\$\implies / \...
- 1\$\infty\$ 1\$\infty\$ (Texas pique): X = 4-5\$\infty\$ / 1\$\infty\$ = Texas 1SA / ...

$$1 \clubsuit 1 \diamondsuit X - | \text{Texas } 4-5 \heartsuit$$

1♡ | 3♡ sans l'arrêt (Ne dénie pas $4\spadesuit$)

1♠ sans l'arrêt ni 3♡

1SA Peut cacher $4 \spadesuit$ ou $3 \heartsuit$ avec l'arrêt \diamondsuit

1♠ 3♠ sans l'arrêt

1SA Peut cacher $3 \spadesuit$ avec l'arrêt \heartsuit

Rodrigue

V Interventions & Défenses

Sur 1SA Fort

En $2^{\grave{e}me}$ position	
1SA X Mineur cinquième et majeure quatrième	
2♣	Landy $5/4$ majeur ($2\diamondsuit$ demande de la plus longue)
$2\diamondsuit$	Multi (Développement comme sur un Multi d'ouverture)
$2 \heartsuit / 2 \spadesuit$	$5\heartsuit/\spadesuit$ et une mineure $4^{\grave{e}me}$ (Développement comme sur un Muiderberg)
2SA	Bicolore $5 \clubsuit / 5 \diamondsuit$
$3\clubsuit/3\diamondsuit$	Naturel (Tendance barrage)
$3\heartsuit/3\spadesuit$	Barrage

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

En $4^{\grave{e}me}$ position

Tout naturel et X pour les majeurs (souplement transformable)

Après un Texas

- $\overline{-X} = D$ '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)

Cas de l'intervention adverse par 1SA : Landik amélioré

$1\clubsuit/\diamondsuit$	1SA	X	Punitif
		2 ♣	Landik $(5/4 \text{ majeur})$
		$2\lozenge/2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit$	Texas
		2SA	Cue bid fitté

$$\begin{array}{c|cccc}
1 \heartsuit & 1SA & X & Punitif \\
2 \clubsuit & Texas \diamondsuit \\
2 \diamondsuit & Texas \spadesuit (car 2 \heartsuit est naturel) \\
2 \heartsuit & Fit \\
2 \spadesuit & Texas \clubsuit \\
2SA & Cue bid fitté
\end{array}$$

Même principe sur l'ouverture d'1♠

Sur 1SA Faible

1SA X Jeu régulier ou Unicolore puissant Landy
$$2\diamondsuit/2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit$$
 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
$$5^{\grave{e}me}$$

$$2 \clubsuit / 2 \diamondsuit / 2 \heartsuit / 2 \spadesuit \qquad 0-8 \; ; \; Naturel$$

$$2SA/3 \clubsuit / 3 \diamondsuit / 3 \heartsuit \qquad 9+ \; ; \; Texas$$

1SA 2 - 2 | Relais

$$2\heartsuit/2 \spadesuit$$
 | Préférence
2SA | Cue-bid
 $3\heartsuit/3 \spadesuit$ | Proposition
 $4\heartsuit/4 \spadesuit$ | Pour les jouer

Sur $2\%/2\spadesuit$ faible

Sur 2SA, le contreur nommera sa meilleure mineure dans la zone 12-15

2
$$\heartsuit$$
 X - 2SA
- 3 \clubsuit - Passe/3 \diamondsuit /3 \spadesuit Naturel 8-10
3 \heartsuit Main de manche sans l'arrêt \heartsuit avec 4 \spadesuit
3SA Main de manche avec l'arrêt \heartsuit et 4 \spadesuit

Sur 2 \diamondsuit Multi

2♦ X	Contre d'appel court à 🌲
$2 \heartsuit$	Contre d'appel court à \heartsuit
$2 \spadesuit / 2 SA / 3 \clubsuit / 3 \diamondsuit$	Naturel
3♡/3♠	Naturel $6+\heartsuit/\spadesuit$
3SA	Tendance Gambling
4♣/4♦	Bicolore $5 \spadesuit$ et $5 \clubsuit / \diamondsuit$

Sur $X/2\heartsuit$ la réponse de 2SA est mini-cuebid

Sur 2° Bicolore majeur

2 % X	Contre d'appel avec l'arrêt ♡
$2\spadesuit$	Contre d'appel avec l'arrêt 🌲
Autre	Naturel

Sur 14 Fort

Michaëls

On joue les michaëls précisés sauf :

$$\begin{array}{c|cc}
1 \clubsuit & 2 \clubsuit & & \text{Bicolore majeur} \\
2 \diamondsuit & & \text{Barrage naturel}
\end{array}$$

1♣ 3♣ et $1\diamondsuit$ 3♣ sont Michaël.

Défense contre les Michaëls

Le principe général est le suivant :

- Cue bid de la moins chère : La couleure non nommée, FM
- Cue bid de la plus chère : Fittée, FM
- Autre : Naturel NF
- X : Du jeu (Si X encore, punitif)
- Passe puis X : Réveil

Fonctionne également sur $1 - \langle \rangle$ 2 \Diamond

Principes d'interventions

- -1/1 forcing
- 2/1 forcing (sauf après passe d'entrée ou enchère du numéro 3 qui n'est pas un fit faible)
- 2/2 forcing (sauf après passe d'entrée ou enchère du numéro 3 qui n'est pas un fit faible)

Exemple:

- 1 \clubsuit 1 \spadesuit 1SA 2 \diamondsuit = Non forcing
- 1\$ 1\$ X 2\$ = Non forcing
- 1♣ 1♠ 2♥ 3♦ = Non forcing (La 4e couleur est NF sauf au palier de 1)
- 1 \clubsuit 1 \spadesuit 2 \clubsuit 2 \diamondsuit = Forcing (Le changement de couleur n'est forcing qu'en cas de fit faible)

Développements

$$1\diamondsuit$$
 $1\heartsuit$ - $2\diamondsuit$ | Fitté au moins limite par 3 OU Une main forte sans enchère

2♥ | Fit classique

2SA | Mixed raise

 $3\diamondsuit$ | Fitté au moins limite par 4

3♥ Barrage

Cela fonctionne également en cas d'enchère (ou de X) du numéro 3

 $1\diamondsuit$ $1\heartsuit$ X XX sera un honneur à \heartsuit

3♣

$$1 \clubsuit \quad 1 \diamondsuit / 1 \heartsuit \quad - \quad 1 \spadesuit \quad \text{(Dès 4 \spadesuit)}$$

- 2♣ 3♠ avec l'ouverture OU Une main forte sans enchère

2♠ 3♠ sans l'ouverture

4♠ avec l'ouverture

 $3 \spadesuit$ 4 sans l'ouverture

1. 1
$$\diamondsuit$$
 X (Du \heartsuit) XX | Un honneur à \diamondsuit 1 \heartsuit | Rectification = D'appel (Souvent 4 \spadesuit)

1♠ **5**♠

1.
$$1\diamondsuit$$
 1 \heartsuit (Du \spadesuit) X | 5 \heartsuit

1 \spadesuit Rectification = D'appel (Souvent $4\heartsuit$)

 $1 \spadesuit / 2 \clubsuit / 2 \diamondsuit$ Naturel Bicolore mineur

Séquences à 4

- Passe 1 \clubsuit Passe 1 \spadesuit 1SA = 6 \diamondsuit 4 \heartsuit
- 1 \clubsuit 1 \spadesuit Passe 2 \clubsuit X = Demande l'entame (car la couleur n'a pas été promis $5^{\grave{e}me}$)
- $1 \heartsuit 1 \spadesuit$ Passe $2 \heartsuit X = Demande une autre entame (car la couleur a été promise <math>5^{\grave{e}me}$)
- 1 \diamondsuit Passe 1 \heartsuit X XX = 3 \heartsuit dans une main positive
- $1 \diamondsuit$ Passe $1 \heartsuit 1 \spadesuit X = 3 \heartsuit$ dans une main positive
- $1\heartsuit$ Passe $2\heartsuit$ 2 \bigstar X = Punitif
- 1♥ Passe 2♥ 3♣ X = Punitif (3♦ sera d'essai généralisé)
- $1 \heartsuit$ Passe $2 \heartsuit 3 \diamondsuit X =$ Enchère d'essai (Car pas manque de place)
- $-1 \spadesuit X 2 \spadesuit 3 \heartsuit = 5 \text{ cartes}$
- 1 \spadesuit X 2 \spadesuit 2SA Passe 3 \clubsuit / \diamondsuit Passe 3 \heartsuit = 4 cartes
- 1 \spadesuit Passe 2 \spadesuit X Passe 2SA = Mini Cuebid
- 1 \spadesuit Passe 2 \spadesuit Passe Passe X Passe 3 $\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit = 5$ cartes
- 1♠ Passe 2♠ Passe Passe X Passe 2SA = Baron
- 1 \heartsuit 1SA Passe Passe X = Du jeu et $6\heartsuit/4\spadesuit$
- 1 \clubsuit 1SA Passe Passe X = Appel 5431 court à \diamondsuit (relais à 2 \diamondsuit nomme ta majeur)
- 1 \spadesuit Passe 1SA 2 \diamondsuit X = Appel
- 1 \diamondsuit Passe 1SA 2 \spadesuit X = Appel
- 1 \spadesuit Passe Passe X 2 \spadesuit X = Appel
- 1 \spadesuit Passe Passe X 2 \diamondsuit X = Punitif (Car deux couleurs nommées)
- 1 \spadesuit Passe Passe 2 \clubsuit 2 \spadesuit X = Appel
- 1 \spadesuit Passe Passe 2 \spadesuit 2 \diamondsuit X = Punitif (Car deux couleurs nommées)
- $1 \diamondsuit$ Passe 1SA X $2 \diamondsuit$ X = Appel
- $1 \diamondsuit$ Passe $1 \heartsuit$ X $2 \diamondsuit$ X = Punitif (Car deux couleurs nommées)
- $1 \diamondsuit$ Passe 1SA $2 \spadesuit 3 \diamondsuit X = Appel$
- $1 \diamondsuit$ Passe 1SA $2 \spadesuit 3 \clubsuit X = Punitif (Car deux couleurs nommées)$
- $1\heartsuit$ Passe $1\spadesuit$ Passe $2\heartsuit$ X = Appel
- $1\heartsuit$ Passe 1SA Passe $2\heartsuit$ X = Punitif
- 1♥ Passe 1SA Passe $2\clubsuit X = Appel$
- $1\heartsuit$ Passe 1SA Passe $2\clubsuit$ Passe $2\heartsuit$ Passe Passe X = Punitif
- $1 \diamondsuit$ Passe $1 \heartsuit 2 \heartsuit$ X = Appel
- $1 \diamondsuit$ Passe $1 \heartsuit 2 \heartsuit$ Passe Passe X = Appel
- $-1 \heartsuit 3 \spadesuit 4SA = BW \heartsuit$
- $-1 \heartsuit 4 \diamondsuit 4SA = BW \heartsuit$
- $-1 \spadesuit 4 \heartsuit 4SA = BW \spadesuit$
- 1♥ $4 \spadesuit 4$ SA = Bicolore mineure ou beau fit coeur
- 1 \clubsuit 1 \heartsuit Passe 2 \heartsuit X Passe 2SA = Pour les mineures
- 1 \clubsuit 2 \heartsuit Passe Passe X Passe 2SA = Pour les mineures
- $-1 \spadesuit X Passe 2SA = 8-10 avec 4 \heartsuit$

VI] Nota bene

Blackwood et contrôle

- Blackwood 5 clés 41/30
- Blackwood d'exclusions 0, 1, 1+D,2,2+D, 3
- En cas d'intervention, C0p1 (Contre = 30, Passe = 41)

Dans une séquence chelemisante, lorsqu'un contrôle est sauté, le prochain contrôle promet la couleur sautée (mais ne promet pas forcément le contrôle nommé) :

Enchère d'essai

Les réponses sont les mêmes sur 1 / / /

Flanc

$\underline{\mathbf{S}}\underline{\mathbf{A}}$

- $4^{\grave{e}me}$ meilleure ou Top of nothing
- Tête de séquence
- Gros appel sur ADV
- Roi = Demande de déblocage (ou gros appel si singleton au mort)
- Défausse pair/impair, gros appel si urgence
- Switch: Petit prometteur (ou Pair/impair selon)

Couleur

- Tête de séquence
- R dans AR sec ou avec un singleton annexe
- Sur l'As, gros appel avec un doubleton ou la Dame (mais petit dans D seconde)
- Sur l'As, appel/refus avec deux doubletons au mort (pour switch ou non dans l'autre doubleton)
- Sur l'As, préférentielle si singleton au mort (ou singleton détecté chez le déclarant)
- Sur le Roi, gros appel avec le V ou l'As pour éviter le coup de Bath
- Pair impair inversé à l'atout
- Défausse pair/impair, gros appel si urgence
- Switch: Petit prometteur (ou Pair/impair selon)

NB: Dans RV109, R109 ou RV10, on switch de la plus petite (i.e. le 9 ou le 10)