

I] Ouverture de 1SA

Développements

<u>Réponses</u>		
1SA	- 2♣	Stayman
	2♦/2♥	Texas ♥/♠ (Rectification au palier de 3 = 4 atouts maximum)
	2♠	Texas ♣ (Rectification à 2SA = 3 atouts dont 1 honneur ou 4 atouts)
	2SA	Limite
	3♣	Texas ♦
	3♦	Stayman 4333
	3♥/3♠	Chelemisant naturel
	3SA/4♥/4♠	Pour jouer
	4♣	Bicolore majeur au moins 6/5 (4♦ sera un relais pour la 6 ^{ème})
	4♦	Bicolore majeur 5/5

Après un Texas Majeur, 2SA est propositionnel.

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

Après 1SA - 2♣ - 2SA, 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 :

1X	1SA	X	Passe	4333 (le partenaire dégage avec une 5 ^{ème})
			XX	4432 ou 4441 (Puis Baron)
			2♣/2♦/2♥/2♠	Naturel faible
			3♣/3♦/3♥/3♠	Naturel limite

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 (Idem si intervention de 2♦) :

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	
2♠	-	2SA		Limite avec ou sans l'arrêt ♣
		3♣		Demande d'arrêt ♣ pour 3SA OU Fitté ♥ chelemisant
		3♥		Fitté ♥ limite

1SA	-	2♣	X	
3♣	-	3♦		Propositionnel (Sur 3♥ minimum, 3♠ est pour jouer)
		3♥/3♠		Chelemisant
		4♥/4♠		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♥ (Naturel)	X	Appel
		2♠	Naturel
		2SA/3♣	Texas ♣/♦
		3♦	Texas impossible = Stayman
		3♥	Texas ♠ FM (Sans l'arrêt coeur)
		3♠	5♠ (Avec l'arrêt coeur)
1SA	2♠ (Naturel)	X	Appel
		2SA/3♣	Texas ♣/♦
		3♦	Texas ♥ (Rectification obligatoire)
		3♥	Texas impossible = Stayman
1SA	3♣ (Naturel)	X	Stayman
		3♦/3♥	Texas ♥/♠
		3♠	Texas ♦
1SA	3♦ (Naturel)	X	Stayman
		3♥	Texas ♠
		3♠	Texas ♥

Défense contre le Landy

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

Défense contre le Multi

1SA	2♦ (Multi)	X	Appel généralisé
		2♥/2♠	Naturel non forcing
		2SA/3♣	Texas ♣/♦
		3♦/3♥	Texas forcing de manche
		3♠	Bicolore mineur

- 1SA 2♦ X Passe Passe 2♥ X = Punitif
- 1SA 2♦ X Passe Passe 2♥ Passe = Forcing
- 1SA 2♦ X Passe Passe 2♥ Passe Passe X = Punitif
- 1SA 2♦ Passe 2♥ X = Appel
- 1SA 2♦ X 2♥ X = Punitif

Défense contre le X

1SA	X	Passe	Forcing
		XX	8H+
		Autre	On ignore le contre

1SA	X	-	-	Obligatoire sans couleur 5 ^{ème} (Puis baron) Naturel dans 5 cartes
XX				
2♣/2♦/2♥/2♠				

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♦

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

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
		3♠	6♠ forcing

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 ♦

En 4^{ème}

-	-	-	2♣	Bivalent
			2♦	10-13 ; 6 cartes ♦
			2♥/2♠	10-13 ; 6 cartes ♥/♠
			2SA	20-22 HL régulier

III] Ouverture majeure

Fit majeur (Sans passe d'entrée)

Réponses		
1♥	-	1SA
		2♥
		2♠
		2SA
		3♣/♦
		3♥
		3♠/4♣/4♦
		3SA
		4♥

Peut cacher un fit faible (ou une main limite régulière)
6-10; Fitté par 3
6♠ faible (4-6)
Fitté limite par 3 ou 4 OU Fitté par 3 Régulier 12-14
6 cartes limite
7-9; Fitté par 4 (Mixed raise)
Splinter
Fitté par 4 Régulier 12-14
Barrage

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

En cas d'intervention

1♥	X	XX	Jamais fitté
		2♦	Fit constructif
		2♥	Fit barrage
		2♠	Cue-bid imaginaire = Fit de manche par 4
		2SA	Fitté limite par 3 ou 4 OU Fitté par 3 de manche
		3♥	Barrage
		3SA	Naturel
		4♥	Barrage

1♥	2♣	X	Jamais fitté
		2♥	Classique
		2SA	Fitté limite par 3 ou 4 OU Fitté par 3 de manche
		3♣	Cue-bid = Fit de manche par 4
		3♥	Barrage
		3SA	Naturel
		4♥	Barrage

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

Fit majeur (Après passe d'entrée)

	(-)	-	-	
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		Main limite fittée par 4 cartes avec un singleton
		3♥/♠		Main limite fittée par 4 cartes

La demande de singleton se fait à 3♣ on répond les courtes naturelles.

Séquences particulières

2/1 forcing de manche

1♥	-	2♦	-	
2♠				Naturel, ne promet pas plus que l'ouverture
2SA				17-19, 5332 avec 3♦
3♣				Naturel 15+
3♦				4♦ ne promet pas plus que l'ouverture
3SA				17-19, 5332 avec 2♦

La séquence 1♠ 2♥ 3♥ promet toujours 15+ (avec 12-14 on dit 4♥)

1♠	-	2♦	-	
2♥	-	2♠		Chelemisant avec 3♠
		2SA		Relais naturel FM promettant 2♠
		3♠		Chelemisant avec 4♠
		3SA		Pour jouer (dénie 2♠)

1♠	-	2♦	-	
2♠	-	2SA		Relais naturel FM promettant 2♠ (ne dénie pas 3-4♠)
		3♠		Chelemisant avec 4♠
		3SA		Pour jouer (dénie 2♠)

1♠	-	2♣	-	
2♠	-	2SA	-	
3♣/3♦/3♥				6♠ singleton ♣/♦/♥
3♠				6♠ sans singleton (3SA est un relai pour les contrôles)
3SA				5332 (4♣/4♦/4♥ est alors un contrôle à l'atout ♠)

1♠	-	2♥	-	
2♠	-	2SA	-	
3♣/3♦				Naturel 12-14 sans 3♥
3♥				6♠ singleton ♥
3♠				6♠ sans singleton (3SA est un relai pour les contrôles)
3SA				5332 (4♣/4♦/4♥ est alors un contrôle à l'atout ♠)
4♣/4♦				6♠ singleton ♣/♦
4♥				12-14 avec 3♥

1♥ 1♠ 3SA

1♥	-	1♠	-	
3SA				18-19 avec 5♥ et 4♠
4♠				"Gambling" avec 6♥ et 4♠

1♠ 1SA 2♣ 2♦

1♠	-	1SA	-	
2♣	-	2♦		5♥ et un repli à 2♠ ou 3♣
		2♥		6♥

Oui-mais

Lors d'une séquence chemisante à ♥, exemple 1♥ 2♦ 2♥ 3♥ :

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

Après passe, le SMI n'est plus FM et dénie 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

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♣	-	
2♦	-	2♥	-	
2SA				L'arrêt ♠ sans fit ♥
3♥				Le fit ♥ sans l'arrêt ♠
3SA				Le fit ♥ et l'arrêt ♠

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 dans l'autre mineure.

Avec les deux majeurs, on répondra 3♥ sur le check back stayman (3♦ est naturel).

Convention Bessis

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

ATTENTION : Par inférence, 1♣/♦ - 1♠ - 1SA - 2♥ promet un 5/4 plus faible

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 très faible

1♣/♦ 1♥ 3SA

1♣	-	1♥		
3SA				18-19 régulier avec le fit ♥ (5422, 4432, 4333)
4♥				6♣ et 4♥ trop faible pour dire 4♣

2SA Modérateur

Joué sur les séquences 1♣/♦ 1♥/♠, mais pas 1♣/♦ 1SA

Double 2

1♣/♦	-	1♠	-	
1SA	-	2♣	-	Relais
2♦	-	Passe		Pour jouer
		2♥		Main limite avec 5♠/4♥
		2♠		Main limite avec 5♠
		2SA		Main limite avec du ♣
		3♣		Faible avec du ♣
		3♦		Main limite avec du ♦
		3♥		6♠/4♥ Main limite
		3♠		6♠ Main limite
		3SA		Proposition entre 3SA et 4♠

Même principe sur 1♣/♦ - 1♥

1♣/♦	-	1♠	-	
1SA	-	2♦	-	Relais FM (Soit 5♠ ; Soit un problème d'arrêt)
2♥				4♥ (Ne dénie pas 3♠)
2♠				3♠
2SA				Arrêt ♥ et ♦/♣
3♣/♦				Belle couleur, mauvais arrêts
3♦/♣				Arrêt pour SA

Même principe sur 1♣/♦ - 1♥ et 1♥ - 1♠

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

1♥	-	1♠	-	
1SA	-	2♣	-	Relais
2♦	-	Passe		Pour jouer
		2♥		Main limite avec 5♠ et Honneur second ♥
		2♠		Main limite avec 5♠ (ou 6 moches)
		2SA		Main limite avec du ♣
		3♣		Faible avec du ♣
		3♦		Main limite avec du ♦
		3♠		Main limite avec 6♠
		3SA		Proposition entre 3SA et 4♠

Troisième forcing

1♣	-	1♥	-	
2♣	-	2♦	-	Troisième forcing
2♥				3♥ minimum
2♠/3♦				14+ ; Un arrêt pour 3SA
2SA				Minimum ; Tous les arrêts
3♣				Minimum
3♥				14+ ; 3♥
3SA				14+ ; Tous les arrêts

De même pour la séquence 1♦ - 1♠ - 2♦ - 2♥

1♣	-	1♠	-	
2♣	-	2♦		Troisième forcing sans 4♥
		2♥		Troisième forcing avec 4♥

1♣	-	1♥	-	
2♣	-	2♦	-	Troisième forcing
2♥	-	2SA		Relais propositionnel
		3♥		Chelemisant

De même sur les autres séquences

	<u>1♣/♦ 1♥ 1♠ 1SA</u>			
1♣/♦	-	1♥	-	
1♠	-	1SA		
2♦/♣				3♥ 12-14 irrégulier ou 18-19
2♥				3♥ 15-17

En cas d'interventions

<u>Cachalot</u>			
1♣	X	XX	Du jeu
		1♦	Texas 4-5♥
		1♥	Texas 4-5♠
		1♠	Texas SA
	1SA/2♣/2♦/2♥		Texas 6 cartes (Fort ou faible)
		2♠	Truscott irrégulier
		2SA	Truscott régulier
		3♣	Barrage
		3♥/3♠	Naturel 6 cartes limite

De même sur l'ouverture d'1♦ (3♣ sera saut fitté)

1♣	1♦	X	Texas 4-5♥
		1♥	Texas 4-5♠
		1♠	Texas SA
	1SA/2♦/2♥		Texas 6 cartes (Fort ou faible)
		2♣	Texas impossible = Cue-bid
		2♠	Truscott sans l'arrêt ♦
		2SA	Truscott avec l'arrêt ♦
		3♣	Barrage
		3♦	Splinter
		3♥/3♠	Naturel 6 cartes limite

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

Cela fonctionne également sur les interventions en texas

- 1♣ 1♦ (Texas coeur) : X = Du carreau / 1♥ = 4-5♠ / ...
- 1♣ 1♥ (Texas pique) : X = 4-5♥ / 1♠ = Texas 1SA / ...

1♣	1♦	X	-	Texas 4-5♥
1♥				3♥ sans l'arrêt (Ne dénie pas 4♠)
1♠				4♠ sans l'arrêt ni 3♥
1SA				Peut cacher 4♠ ou 3♥ avec l'arrêt ♦

1♣	1♥	X	-	Texas 4-5♠
1♠				3♠ sans l'arrêt
1SA				Peut cacher 3♠ avec l'arrêt ♥

<u>Rodrigue</u>			
1♣/♦	1♠	X	Spoutnik ; Dénie 5♥
		2♣/♦	8-10 ; 5♥ (Rodrigue)
		3♣/♦	Barrage
1♦	2♣	X	8-10 ; 5♠ OU 4♥/4♠ OU 4♥/♠ et du ♦ OU 11+
		2♦	8-10 ; 5♥ (Rodrigue)
		3♦	Barrage

V] Interventions & Défenses

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 (Développement comme sur un Multi d'ouverture)
	2♥/2♠	5♥/♠ et une mineure 4 ^{ème} (Développement comme sur un Muiderberg)
	2SA	Bicolore 5♣/5♦
	3♣/3♦	Naturel (Tendance barrage)
	3♥/3♠	Barrage

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

En 4^{ème} position

Tout naturel et X pour les majeurs (souplement transformable)

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)

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

1♣/♦	1SA	X	Punitif
		2♣	Landik (5/4 majeur)
		2♦/2♥/2♠/3♣	Texas
		2SA	Cue bid fitté

1♥	1SA	X	Punitif
		2♣	Texas ♦
		2♦	Texas ♠ (car 2♥ est naturel)
		2♥	Fit
		2♠	Texas ♣
		2SA	Cue bid fitté

Même principe sur l'ouverture d'1♠

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♥/2♠ faible

2♥	X	-	2♠	0-7 naturel
			2SA	Mini cue-bid (8-10 sans 5♠ OU Main de manche avec 4♠)
			3♣/3♦	0-7 naturel
			3♥	Main de manche sans l'arrêt ♥ ni 4♠
			3♠	8-10 avec 5♠
			3SA	Manche avec l'arrêt ♥ sans 4♠

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

2♥	X	-	2SA	
-	3♣	-	Passe/3♦/3♠	Naturel 8-10
			3♥	Main de manche sans l'arrêt ♥ avec 4♠
			3SA	Main de manche avec l'arrêt ♥ et 4♠

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
4♣/4♦			Bicolore 5♠ et 5♣/♦

Sur X/2♥ la réponse de 2SA est mini-cuebid

Sur 2♥ Bicolore majeur

2♥	X		Contre d'appel avec l'arrêt ♥
	2♠		Contre d'appel avec l'arrêt ♠
	Autre		Naturel

Sur 1♣ Fort

1♣	-	X	Bicolore de même Couleur
		1♦	Bicolore de même Rang
		1SA	Bicolore Mélangé

Michaëls

On joue les michaëls précisés sauf :

1♣	2♣		Bicolore majeur
	2♦		Barrage naturel

1♣ 3♣ et 1♦ 3♣ sont Michaël.

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
- X : Du jeu (Si X encore, punitif)
- Passe puis X : Réveil

Fonctionne également sur 1♣/♦ 2♦

Principes d'interventions

- 1/1 forcing
- 2/1 forcing (sauf après passe d'entrée ou enchère du numéro 3)
- 2/2 forcing (sauf après passe d'entrée ou enchère du numéro 3)

1♦	1♥	-	2♦		Fitté au moins limite par 3 OU Une main forte sans enchère
			2♥		Fit classique
			2SA		Mixed raise
			3♦		Fitté au moins limite par 4
			3♥		Barrage

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

1♦ 1♥ X XX sera un honneur à ♥

1♣	1♦/1♥	-	1♠		(Dès 4♠)
-	2♣				3♠ avec l'ouverture OU Une main forte sans enchère
	2♠				3♠ sans l'ouverture
	3♣				4♠ avec l'ouverture
	3♠				4♠ sans l'ouverture

1♣	1♦	X (Du ♥)	XX		Un honneur à ♦
			1♥		Rectification = D'appel (Souvent 4♠)
			1♠		5♠

1♣	1♦	1♥ (Du ♠)	X		5♥
			1♠		Rectification = D'appel (Souvent 4♥)

1♣	1♥	-	-		
X	-	-	XX		SOS (puis Baron)
			1♠/2♣/2♦		Naturel
			1SA		Bicolore mineur

Séquences à 4

- $1\clubsuit$ - Passe - $1\spadesuit$ 1SA = 16-18 régulier
- 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 promise 5^{ème})
- $1\heartsuit$ $1\spadesuit$ Passe $2\heartsuit$ X = Demande une autre entame (car la couleur a été promise 5^{ème})

- $1\diamondsuit$ 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
- $1\diamondsuit$ Passe $1\heartsuit$ $1\spadesuit$ X Passe $2\clubsuit/2\diamondsuit/2\heartsuit$ = Faible

- $1\heartsuit$ Passe $2\heartsuit$ $2\spadesuit$ X = Punitif
- $1\heartsuit$ Passe $2\heartsuit$ $3\clubsuit$ X = Punitif ($3\diamondsuit$ 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 cartes
- $1\spadesuit$ X $2\spadesuit$ 2SA Passe $3\clubsuit/\diamondsuit$ Passe $3\heartsuit$ = 4cartes
- $1\spadesuit$ Passe $2\spadesuit$ Passe Passe X Passe $3\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit$ = 5 cartes
- $1\spadesuit$ Passe $2\spadesuit$ 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 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 $2\clubsuit$ $2\diamondsuit$ 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
- $1\heartsuit$ 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
- $1\heartsuit$ $4\spadesuit$ 4SA = Bicolore mineure ou beau fit \heartsuit

VI] Nota bene

Blackwood et contrôle

- Blackwood 5 clés 41/30
- Blackwood d'exclusions 0, 1, 2, 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) :

1♠	-	2♣	-	
2♠	-	3♠	-	
4♦	-	4♥		4♥ = Contrôle ♣ avec ou sans le contrôle ♥

Enchère d'essai

1♠	-	2♠	-	
2SA	-	3♣/3♦/3♥		Maximum, un gros honneur
		3♠		Minimum
		4♣/4♦/4♥		Maximum, une courte

Les réponses sont les mêmes sur 1♣/♦ 1♠ 2♠ 2SA

1♠	-	2♠	-	
3♣	-	3♦/3♥		Une force
		3♠		Minimum
		4♣		Un fit par 4 cartes
		4♦/4♥		Maximum, une courte

Flanc

SA

- 4^{ème} 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)