

# I] Ouverture de 1SA

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

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 amélioré (le fit est naturel)

## 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.

Après 1SA - 2♣ - 2SA, on nomme la couleur en sous-texas (ou naturellement pour chelemiser).

### 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<sup>ème</sup>, 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 limite par 3 ou 4 OU Fitté par 3 Régulier 12-14
	3♣/♦	6 cartes limite
	3♥	6-10; Fitté par 4
	3♠/4♣/4♦	Splinter
	3SA	Fitté par 4 Régulier 12-14
	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

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
	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

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

### Fit majeur (Après passe d'entrée)

(-)	-	-	
1♥/♠	-	2♣	-
2♦			
2♥/♠			
4♥/♠			

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

(-)	-	-	
1♥/♠	-	2♣	-
2♦	-	2♥/♠	
		2SA	
		3♥/♠	

Main limite fittée par 3 cartes  
 4333 fitté par 4 cartes  
 Main limite fittée par 4 cartes

L'enchère de 2SA annonce alors une main limite fitté par 4 cartes avec un singleton  
 La demande de singleton se fait à 3♣ on répond les courtes dans l'ordre

## Séquences particulières

### 2/1 forcing de manche

Le principe général est le suivant :

- $1\spadesuit 2\diamond 2\spadesuit 2SA$  est un relais naturel FM promettant  $2\spadesuit$
- $1\spadesuit 2\diamond 2\spadesuit 3SA$  est pour les jouer et dénie  $2\spadesuit$
- $1\spadesuit 2\diamond 2\heartsuit 2\spadesuit$  est chelemisant avec  $3\spadesuit$
- $1\spadesuit 2\diamond 2\heartsuit 2\spadesuit$  est chelemisant avec  $4\spadesuit$
  
- $1\spadesuit 2\diamond 3\clubsuit/3\diamond$  promet 14+
- $1\spadesuit 2\diamond 2\spadesuit 2SA 3\clubsuit/3\diamond$  promet désormais 12-13

### Oui-mais

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

- $3\spadesuit$  est Oui-mais (3SA sera le contrôle  $\spadesuit$ )
- 3SA annonce le contrôle  $\spadesuit$

### 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 <sup>ème</sup> (Ou 5 <sup>ème</sup> avec un petit doubleton majeur)
3♦/3♥/3♠	Bel unicolore 6 <sup>ème</sup> ; 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 <sup>ème</sup> 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 dans l'autre mineure.

Sur 3♣, 3♦ promet les deux majeures.

### 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 faible

### 1♠ 2♣ & 1♣ 2♦

On joue les michaëls précisés sauf :

1♣	-	2♣		Bicolore majeur
		2♦		Barrage naturel

### ♣♦1♥ 3SA

1♣	-	1♥		
3SA				18-19 régulier avec le fit ♥ (522, 4432, 4333)
4♥				6♣ et 4♥ trop faible pour dire 4♣

## En cas d'interventions

### Cachalot

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)
	2SA		Truscott
	3♣		Barrage
	3♦/3♥		Texas 6 cartes limite

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
	2SA		Truscott
	3♣		Barrage
	3♦/3♥		Texas 6 cartes limite

1♣	1♥	X	-	Texas 4-5♠
1♠				3♠ sans l'arrêt
1SA				3♠ avec l'arrêt ♥ OU 2♠
2♠				4♠
Autre				Classique sans 3♠

### Rodrigue

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



## 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♠

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

## Troisième forcing

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

# V] Intervention

## Sur 1SA Fort

En 2<sup>ème</sup> 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 <sup>ème</sup> (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<sup>ème</sup> 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)

## 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 <sup>ème</sup>
			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

## 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)