

1sA Faible

- 10-12 pts jeu régulier
- 12-14 pts jeu régulier

- Réponses faibles :

2♥ : Naturel, 5♥

2♠ : Naturel, 5♠

▷ passe obligatoire de l'ouvreur

2♣ : Stayman Faible

▷ A partir de 0 pt, passe possible sur réponse de l'ouvreur, y compris sur réponse à 2♦

2♦ : ni 4♥ ni 4♠

2♥ : 4♥ (peut-être 4♠)

2♠ : 4♠ (pas 4♥)

▷ Si rectification du répondant : passe obligatoire

- Réponses fortes :

2♦ : Stayman Fort (≥12 pts)

2♥ : 4♥

2♠ : 4♠

2sA : ni 4♥ ni 4♠ minimum

3sA : ni 4♥ ni 4♠ maximum

3♦ : 4♥ et 4♠

▷ Après une réponse à 2♥(2♠), la redemande à 3♥(3♠) est une proposition de manche

2sA : proposition de 3sA

- Réponse aux interventions : Lebensohl 1sA- 2♠-

2♠ : 5 cartes à ♠, faible

3♠ : (Cue-Bid) ≥11pts, 4 cartes à ♥ ou ♠, arrêt à ♠

3♠ : 5 cartes à ♠, arrêt à ♠

3sA : arrêt à ♠

× : Punitif

2sA : artificiel : pas d'arrêt à ♠. Relais à 3♣, puis :

3♠ : 5 cartes à ♠

3sA : points de manche

3♠ : (Cue-Bid) ≥11pts, 4 cartes à ♥ ou à ♠

2♦ Multicolore

- 2 majeure faible
- super 2sA (21-22 pts)
- fort mineure (21-22 pts)

- 2♥ : Relais faible

2♥ : 2♥ Faible (au moins 6♥, 6-10 pts)

2♠ : 2♠ Faible (au moins 6♠, 6-10 pts)

2sA : Super 2sA : 21-22 pts, jeu régulier

3♣ : ♣ fort, 21-22 pts

3♦ : ♦ fort, 21-22 pts

- 2sA : Relais forcing (≥15 pts)

3♣(3♦) : les ♥(♠), minimum

3♥(3♠) : les ♥(♠), maximum

3sA/4♣/4♦ : Super 2sA/♣ fort/♦ fort

- Toute autre réponse est forcing manche

2♥/2♠ Bicolore

- 6-11 pts bicolore 5-4
- (4 en mineure)

3♣ : Passe ou 3♦

Fit : Proposition de manche (si 10-11 pts)

2sA : Fort - Demande la couleur 4e (3♣/3♦)

▷ Forcing manche (chelem)

▷ Réponses 3♣(3♥) : 4♣ mini(maxi)

3♦(3♠) : 4♦ mini(maxi)

▷ Si Fit ensuite : Artificiel - Demande de Contrôle

3♠ : 6 cartes à ♠

2♠ : Naturel (5♠)

▷ Sur intervention × est punitif

2♣ Albarran

- 23 pts

2♦ : Pas d'As, moins de 8H

2♥ : 1 As rouge

2♠ : 1 As noir

2sA : Pas d'As, plus de 8H ou 2 Rois

3♣ : 2 As

1♣ Fort

- 15-17 pts jeu régulier
- 15-20 pts mineure 5e
- 20-22 pts majeure 5e

- Relais obligatoire :

1♦ : Relais faible <8 pts

1♥ : Relais 8-12 pts

1♠ : Relais fort ≥12 pts

- Redemande :

1sA : 15-17 pts H, jeu régulier

1♥ : 4♥ et une mineure 5e, 15-20 pts

▷ Relais à 1sA pour annonce de la mineure

▷ Relais à 1♠ si arrêt pique

1♠ : 4♠ et une mineure 5e, 15-20 pts

▷ Relais à 1sA pour annonce de la mineure

2♣ : 5♣ (15-20 pts)

2♦ : 5♦ (15-20 pts)

2♥ : 2♥ fort (20-22 pts)

2♠ : 2♠ fort (20-22 pts)

- Sur intervention du joueur en second :

× : au moins 8 pts

- Toute enchère du répondant indique une couleur 5e et au moins 8 pts

- Cue-bid de l'intervention (par l'ouvreur ou le répondant) demande un complément d'arrêt pour jouer à sA.

- Sur passe du répondant, l'ouvreur indique sa main naturellement. 1sA si arrêt de la couleur d'intervention (× sinon).

2♣ Drury Norvégien

Réponses à 1♥(1♠) - 2♣ :

2♦ : ouverture faible (9-12⁻)

2♥(2♠) : ouverture normale (≥ 12⁺)

2♠(2♥) : fort et bicolore ♥ - ♠ (♠ - ♥)

2sA : main régulière 15-17pts

3♣ : fort et bicolore ♥ - ♣

3♦ : fort et bicolore ♥ - ♦

3♥(3♠) : fort

Ouvertures fortes

2SA : 19-20 H

2♦-2♥-2SA : 21-22 H

2♣-2♠-2SA : ≥23 H

1♣-2♥/2♠ : 20-22 pts

2♦-3♦/3♣ : 21-22 pts

Conventions de chelem

▷ Blackwood 30/41 (+ Roi d'atout)

▷ Splinter

Ouvertures majeures

- 2SA fitté : demande de description (11pts)

3 Majeure : mini

4 Majeure : maxi

Autre Couleur : force annexe

- Sur intervention

× : Spoutnik

Cue-bid : fitté, espoir de manche

2/1 : forcing

Ouverture mineure 1♦

Redemande à 2SA : 18 HL

Bicolores

Bicolore économique : 14 à 19 pts (non forcing)

Bicolore cher : 18 à 23 pts (forcing)

Bicolore à saut : 20 à 23 pts (forcing manche)
(utilisation du **STOP**)

Ouverture de 1SA

- Stayman 4 paliers

à partir de 8 pts - **avec ou sans majeure 4e**

2♠(3♣) : texas mineurs

- Mains 5-4 en majeures

3♥(3♠) : jeu de manche

5 cartes à ♠(♥) et 4 cartes à ♥(♠)

2♥(2♠) : espoir de manche

5 cartes à ♥(♠) et 4 cartes à ♠(♥)

- Sur 2SA transfert en texas : ♦(♥) pour ♥(♠)

- 4♦ : bicolore majeur

Interventions

Sur 1♠ × : Spoutnik (majeure 4e)

ou ≥17 pts toute distribution

1♥/1♠ : 5 cartes à ♥/♠

2♠ : ≥11 pts, 5 cartes à ♠

1SA : 16-18 HL, 1 arrêt et demi

Sur 2 Majeure faible

2SA : 1 arrêt et demi, ≥15 pts

× : pas d'arrêt, ≥14 pts

Cue-Bid : 1 arrêt, ≥16 pts

Bicolores RMC

toute position, y compris en 4e, et même si réponse du répondant (RMC sur la couleur de l'ouvreur)

Intervention sur 1SA Convention DONT

Main bicolore 5-5 (éventuellement 5-4) à partir de 8 points (suivant vulnérabilités). Le × annonce une main unicolore.

1 SA × Unicolore (6e voire 5e)

2♣ Bicolore ♣ et une autre couleur

2♦ Bicolore ♦ et une majeure

2♥ Bicolore majeur

2♠ Unicolore ♠ (plutôt faible)

Signalisation à la couleur

Général Pair - Impair

Appel préférentiel

Entame Pair - Impair, Tête de séquence

xxx ARx

Hxx ARx

DVx V10x 109x

RV10x RD9x D109x

Autre Si parité inutile, indication préférentielle

Atouts Si on fournit 3 atouts (ex : 952)

259 : normal

952 : plus grande couleur

592 : couleur moyenne

295 : plus petite couleur

Signalisation à Sans-Atout

Général Pair - Impair

Appel préférentiel

Entame 4e meilleure

Parité dans la couleur du partenaire

Tête de séquence

xxx xxxx

ARVxx RD109x RD

RDx RV10x RV10xx

DV10x D109x A1098

R1098 V109x 1098x

Autre Sur l'entame de l'As, une grosse carte est encourageante, sinon indication préférentielle (paire : petite couleur, impaire : grosse couleur).