

Enchères à deux

- 2 SA et 3 SA fittés
- Check-back Stayman dans l'autre mineure
- 4^e et 3^e couleurs forcing
- Roudi 3 réponses
- Après 2♣ Stayman, chassé-croisé, convention 2012. Après un Texas mineur, annonce naturelle des singletons.
- Sur 2 SA, chassé-croisé, rectification fittée
- Après 2♣ fort indéterminé : 2♦ quasi-systématique, sauf belle couleur 5^e
- Après 2♦ forcing de manche :
 - ^{SEF} Sans As, 2♥ (1- Roi) ou 2 SA (2+ Rois)
 - ^{SEF} Avec 1 As, 2♠ (0 Roi), 3♣-♠ (1 Roi, ICRM) ou 3 SA (2+ Rois)
 - ^{SEF} Avec 2 As, 4♣-4♥ (CRM) ou 4♠ (1+ Rois)
 - ^{SEF} Avec 3 As, 4 SAAprès une réponse positive (2 SA et au-delà), nommer les SA au niveau le plus bas est forcing
- Blackwood 5 Clés, 30-41-2. Pa-Co-2 si intervention (aussi après 2♣ et 2♦)
- Blackwood d'exclusion, question à l'atout à 5♥-♠
- Blackwood aux Rois : réponse couleur du 1^{er} Roi
- Après Passe, 2♣ Drury fitté (redemande à 2♦ ambigüe), rencontres, 2 SA mini-splinter

Séquences précisées

- ^{SEF} 1 m-2♥ : « Bessis », 5 cartes à ♠, 4 à ♥ et 6-9 H
- ^{SEF} 1♦-1 M-2♣-3♦ soutien limite
- ^{SEF} 1♦-2♣ : forcing de manche. Redemande à 3 SA avec 15-17 H en 4-4-4-1. Suite en Texas!
- Rencontres : changements de couleur à saut promettant un fit de 4 cartes
 1. Après un passe initial (double-saut : splinter)
 2. En réponse à une ouverture, contrée à notre droite, quelle que soit la couleur d'ouverture et uniquement avec une mineure comme 2^e couleur
 3. En réponse à une ouverture suivie d'une intervention à 1 SA
 4. En réponse à une intervention à la couleur : rencontre (double-saut : super-rencontre)
- Mini-cue-bid à 2 SA en réponse à un Contre d'un 2 faible : 8-10 H toute distribution ou 11+ H avec 4 cartes dans l'autre majeure
- ^{SEF} Autre cub-bid à 2 SA en réponse à une intervention à 2♦ sur 1 SA : soutien dans les deux majeures, l'intervenant précise sa force et sa couleur

Enchères compétitives

- Plus de 2 SA fitté
- Ni collante, ni Cachalot
- ^{SEF} Rodrigue
- 2 SA Truscott et 3 SA Super-Truscott
- Après Passe, réponses à une ouverture en 3^e inchangées quelle que soit l'intervention, sauf Contre ou Surcontre pour effectuer un Drury (mais redemande à 2♥-♠ avec une ouverture faible)
- Interventions SEF sur un 2 faible
- Michaël précisés en intervention. En réveil : non-précisés, et 2♣ sur 1♣ bicolore rouge
- Défense contre les Michaël : cue-bids montrent l'une ou l'autre des 2 autres couleurs dans un jeu forcing de manche
- Intervention à 1 SA naturelle (16-18H), sauf après un Passe initiale : bicolore 6-4
- Défense après une intervention à 1 SA : Landik (2♣ pour les majeures si l'ouverture était mineure, sinon tout en Texas)
- Intervention sur 1 SA :
 - ▷ Contre mineure 5^e + majeure 4^e indéterminées
 - ▷ 2♣ Landy
 - ^{SEF} 2♦ majeure 6^e indéterminée
 - ^{SEF} 2♥-♠ couleur 5^e + mineure 5^e indéterminée
 - ^{SEF} 2 SA bicolore 5-5 mineur
- Réveil sur 1 SA : Contre pour les majeures (réponse en Texas), le reste naturel
- Rubenshol

Signalisation

- Entame à la couleur
 - ▷ En parité dans la couleur du partenaire
 - ▷ Tête de séquence
 - ▷ Parité
- Appel/refus sur l'As, sinon parité en général
- Entame à Sans-Atout
 - ▷ 4^e meilleure avec un honneur
 - ▷ 2^e meilleure sans honneur
 - ▷ Dans une couleur 3^e, 2^e meilleure avec un honneur et *Top of nothing* sans
- Petit prometteur : fréquent lors de changement de couleur
- Parité en général
- Appel de Smith
- Défausse en parité

Réponse au Contre sur un 2 majeur faible

2 ♠-3 ♣-♦-♥

Sans saut : 4 cartes, parfois 3, moins de 8 H. Plus fort, transiter par 2 SA ou imposer la manche

3 ♥-♠

Cue-bid. 11 H, sans arrêt dans la majeure adverse ni 4 cartes dans l'autre majeure (si 4 cartes : 2 SA)

3 SA

11 H, l'arrêt dans la majeure adverse sans 4 cartes dans l'autre majeure (si 4 cartes : 2 SA)

2 SA

Mini-cue-bid avec 8–10 H (toute distribution) ou 11 H avec 4 cartes dans l'autre majeure. Redemande du contreur :

- 3 ♣-♦ : sa meilleure mineure avec 12–15 HL (non-forcing)
- 3 ♠ (ou 3 ♥ sur 2 ♠) : 5 cartes, mais de qualité insuffisante pour une intervention directe
- Cue-bid et au-delà : à partir de 16 HL

Réponse au 2 ♦ multi en intervention sur 1 SA

2 ♥

Relais avec tous les jeux faibles, mais peut receler un fit ♠, non-forcing

2 ♠

Fit ♥ au moins au niveau de 3, non-forcing

3 ♥

Fit quelle que soit la majeure, mais sans ambition de manche, non-forcing

2 SA

Fit quelle que soit la majeure, au moins un espoir de manche. L'intervenant précise sa force et sa majeure :

- 3 ♣-♦ : main minimum, transfert pour les ♥-les ♠ (l'ouvreur de 1 SA sera à l'entame)
- 3 ♥-♠ : main maximum, chassé-croisé pour les ♠-les ♥ (!) (toujours pour l'entame)

Défense contre l'ouverture de 2 ♦ multi

Interventions immédiatement après l'ouverture :

Passe

Peut cacher un jeu permettant de contrer d'appel la majeure des adversaires

2 ♥-♠-3 ♣-♦

Naturel, 11–17 H, 5 cartes au niveau de 2 et 6 au niveau de 3

Contre

12–14 H réguliers sans les majeures, ou 18+ H toutes distributions. Suite en Rubenshol, le recontre est d'appel

2 SA

Naturel, 15–18 H réguliers, arrêts dans les deux majeures. Suite en Stayman et Texas en ignorant l'ouverture

3 ♥

Bicolore 5-5 ♠ et une mineure indéterminée

3 ♠

Bicolore 5-5 mineur

3 SA

Pour les jouer, jeu non-régulier

4 ♣-♦

Bicolore 5-5 ♥ et la mineure annoncée, forcing

Interventions et réveils ultérieurs : retour à une défense contre le 2MF classique, en considérant la dernière enchère du camp adverse comme naturelle (!). Exemple : 2 ♦-Passe-2 ♠-Contre : d'appel pour les ♥. Exceptions :

- 2 ♦-Passe-2 ♥-3 ♥ et 2 ♦-Passe-2 ♠-3 ♠ : Naturel (et non bicolore mineur)
- 2 ♦-Passe-2 ♥-3 ♠ : Bicolore mineur (comme l'intervention directe sur 2 ♦ multi)

Défense contre l'ouverture de 1 SA faible

Contre

Main sans majeure 5^e ni mineure 6^e, au moins le maximum de la zone du SA faible en intervention directe, au moins le minimum de la zone en réveil. Réponses :

- Sans couleur 5^e : Passe quel que soit le nombre de points !
- Avec une couleur 5^e : Rubenshol

2 ♣

Landy

2 ♦-♥-♠-3 ♣

Texas (5 cartes en majeure, 6 en mineure)

Réponses au Landy et aux Texas : outre les réponses et rectifications faibles, 2 SA est naturel avec une dizaine de points et tout changement de couleur est forcing.

2 SA

Bicolore mineur

3 ♦

Bicolore majeur forcing de manche

3 ♥-♠

Couleur 7^e, une quinzaine de points H

Défense contre les interventions sur 1 SA : Rubenshol

L'intervention montre du ♥ :

2♠ 5+ cartes, 5-6 H

2 SA-3♣ Texas

3♦ Texas impossible, donc Stayman forcing de manche avec 4 cartes à ♠. Trois réponses, 3♥ est « ni-ni ».

3♥ Texas ♠, forcing de manche. Trois réponses, 3♠ est « ni-ni ».

3♠ « Texas » pour les SA

3 SA Naturel

Contre Un peu de jeu (7-8 H), régulier. Peut avoir 4 cartes à ♠.

2♥ Si cette enchère est disponible (intervention en Texas) : petit Stayman (7 H), tandis que le Contre devient punitif dans la couleur contrée.

L'intervention montre du ♠ :

2 SA-3♣-♦ Texas

3♥ Texas impossible, donc Stayman forcing de manche. Promet l'arrêt dans la couleur cue-biddée.

3♠ Autre Texas impossible, Stayman forcing de manche, sans l'arrêt ♥.

3 SA Naturel

Contre À partir de 8H, sans limite supérieure et sans les ♥.

L'intervention ne précise pas la couleur, deux solutions :

- Le Contre immédiat pour faire un Stayman, le reste en Rubenshol (Texas)
- Ou passer dans un premier temps et enchérir lorsque la couleur aura été précisée

Signalisation à la couleur

Entame en parité dans la couleur du partenaire, ou tête de séquence (2 cartes suffisent). Sinon, parité.

Carte à fournir sur l'entame :

- Sur l'As : appel/refus (avec la Dame) si le mort a 3 petites cartes, préférence s'il est singleton, parité sinon. Exception : en cas d'enchères heurtées, appel/refus avec le Roi
- Sur un honneur non-couvert, parité en général. Exception : sur entame du Roi duquée par l'As 3è au mort, appel/refus avec le Valet ou avec un doubleton et des velléités de coupe.
- Sinon : parité. Mais, quand l'entame est visiblement singleton, et que l'on ne peut pas couvrir : préférence. Par ailleurs, fournir « inutilement » un petit honneur promet l'honneur inférieur (pas doubleton)

Lorsque l'on rejoue une couleur : parité du résidu ; sauf si on va donner une coupe : préférence

Lorsque l'on attaque une nouvelle couleur : par l'As : on attend un appel/refus pour le Roi ; par le Roi : on attend une parité ; par une petite carte : on indique sa parité

Lorsque l'on fournit à l'atout : parité inversée si l'on veut couper, préférence sinon

Lorsque l'on fournit dans les autres couleurs : parité, mais seulement si couleur « amorphe »

Signalisation à Sans-Atout

Les cartes d'entames et ce que fournit le partenaire :

- As : normalement avec As Roi 3è, parfois 4è. Le partenaire : appel/refus.
- Roi : avec 3 honneurs et 5 cartes, ou 4 cartes sans petite carte (≥ 9). Le partenaire : déblocage (sauf singleton au mort : appel/refus), sinon parité
- Dame : soit tête de séquence, soit couleur avec Roi Dame pas assez belle pour une entame du Roi. Le partenaire : appel/refus, sauf si la position des honneurs sera claire après le premier tour : parité
- Valet et 10 : tête de séquence, avec une carte d'appui en-dessous ou au-dessus (R V 10 7). Le partenaire : parité

Sinon, entame d'une petite carte :

- Dans une couleur 4è ou + avec un honneur : 4è meilleure
- Dans une couleur 4è ou + sans honneur : 2è meilleure
- Dans une couleur 3è avec un honneur : 2è meilleure
- Dans une couleur 3è sans honneur : Top of nothing

Le partenaire :

- Sur une grande petite : appel/refus (sauf qu'en pratique, il faudra souvent monter en 3è)
- Sur une petite petite : parité (en particulier quand ne pas monter ne coûte pas de pli)

Lorsque l'on rejoue une couleur : parité du résidu

Exception n° 1 : partenaire de l'entameur rejoue et le mort était singleton : petit prometteur (!)

Exception n° 2 : partenaire de l'entameur avait 5 cartes (!) : rejoue petit, comme s'il en avait 4 au départ.

Lorsque l'on attaque une nouvelle couleur :

Quand le partenaire de l'entameur attaque une nouvelle couleur : mêmes règles qu'à l'entame. De même lorsque l'entameur change de couleur après une entame (« ratée ») pour son partenaire.

Mais quand l'entameur change de couleur après une entame « pour lui » : petit prometteur (enfin !)

Lorsque l'on fournit en cours de jeu : parité à la première opportunité

Exception n° 1 : l'entameur montre sa 5è carte dans sa couleur d'entame au tour suivant

Exception n° 2 : appel/refus sur un As tiré par le partenaire

Exception n° 3 : appel de Smith. Si la parité n'est visiblement pas critique, et si les cartes jouées à l'entame laissent un doute sur la teneur de la couleur, alors une carte anormalement élevée signifie :

- de la part du partenaire de l'entameur : j'ai un complément
- de la part de l'entameur : j'ai une autre couleur

Signalisation en défaussant

Parité, mais appel direct en cas d'urgence. Défausses en préférentielle lorsque la teneur dans la couleur est connue

Défausse d'un honneur : dénie la carte supérieure, promet la carte inférieure