

CONVENTIONS DE BASE

Ouvertures

- Majeure cinquième - Meilleure mineure
- 2 Majeur faible
- 2♣ fort indéterminé - relais à 2♦
- 2♦ forcing de manche
- 1 SA 15 - 17,5 H Texas et Stayman
- 2 SA 20 - 21 H Texas et Stayman

Ouvertures de Barrage

- 3♦ / 3♣: 7 cartes par 2 gros honneurs (en 1^{ère} et 2^{ème} position).
- 3♠ / 3♥: plus souple qu'en mineure.
- 3 SA: Mineure 7ème affranchie sans reprise de main extérieure

Interventions du joueur N°2

- Cue-bid en jump d'une majeure demande un arrêt pour jouer 3 SA.
- Les jump sont faibles.
- Le contre est distributionnel ou fort (16 H et +)
- 1 SA avec 16/18 H avec un arrêt et demi dans l'ouverture.

Réponses aux interventions à la couleur

- Le cue-bid de la couleur d'ouverture est fort (mini 11 H), fitté ou non, et sert à vérifier la force de l'intervention.
- Le soutien en jump est faible (4 cartes), tendance barrage.
- Le jump en mineure sur une intervention majeure est une enchère de rencontre garantissant 5 cartes dans la couleur et un fit par 4 cartes.

Réponses à l'intervention par 1 SA

- Sur une ouverture mineure: même réponses que sur une ouverture.
- Sur une ouverture majeure: Tout est Texas (y/c 2♣ pour les ♦).
Le Texas impossible est Stayman.
- Tout est Texas si le joueur N°3 a contré, le surcontre étant Texas ♣.

Interventions du joueur N° 4 (Joueurs 2 et 3 ont passé)

- 1 SA 10/12 H
- Contre suivi de 1 SA 13/15 H
- 2 SA 16/18 H
- Contre suivi d'un jump à 2 SA 19/20 H
- Contre suivi d'un Cue-bid Plus de 21 H
- Une couleur sans jump 5 cartes et 6/11 H
- Une couleur avec jump 6 belles cartes et 10/13 H
- Contre avec ou sans l'ouverture
- Bicolores alertés

Conventions particulières

Contre Lebel-Soulet

Contre informatif

Spoutnik

Michael Cue-bid complété

Enchère d'essai

- Naturelle dans une couleur
- générale à 2 SA

Drury

Roudi

Truscott

Landy

Lebensohl

Landik

Splinter

Check-back Stayman

2 SA et 3 SA fitté

Enchères de rencontre

Enchères interrogatives

Blackwood 5 clés et d'exclusion

Joséphine

Réponses aux ouvertures de 1 à la couleur

Sur ouverture majeure

- Changement de couleur à saut en mineure = Enchère de rencontre.
- 1♥ => **STOP** 2♠ 6 cartes, jeu faible.
- 3♥ sur l'ouverture de 1♠ est un Splinter.

Sur ouverture mineure

1/ Ouverture en 1ère ou 2ème position

- Changement de couleur à saut en majeure = 6 cartes, jeu faible.
- Changement de couleur à saut en mineure = Barrage.

2/ Ouverture en 3ème ou 4ème position

Tout changement de couleur à saut est une enchère de rencontre avec 11 H et 4 cartes dans l'ouverture.