

ENCHERES COMPETITIVES	
INTERVENTIONS (Style, Réponses, 2/1, en réveil)	
1/1= naturel 5 cartes 8 à 17 HCP F1	
2/1=valeur d'ouverture minimum 5 cartes F1	
A saut = barrage	
Par contre= distributionnel ou fort (réponse : à saut 8-10 points + 4 cartes, double saut 8-10 + 5 cartes)	
INTERVENTIONS A 1SA (2 ^{ème} , 4 ^{ème} , réponses, en réveil)	
En 2 ^{ème} position =15-17 (réponse sur Maj tout Texas et	
Sur mineure stayman+ Texas)	
En 4 ^{ème} = 1SA= 9-13 (idem)	
2SA=17-19 (idem)	
INTERVENTIONS A SAUT (style, réponses, SA inusuel)	
Mickael précisés 5/5 (6 perdantes maxi)	
1♥ - 3♣ : bicolore ♠ & ♦ 1♠ - 3♣ : bicolore ♦ & ♥	
1♠ - 3♣ : bicolore ♦ & ♥	
1♣ 3♣ : bicolore Pique + Carreau En n°2 et en réveil	
INT. PAR CUE-BID (style, réponses, en réveil)	
1♣-2♣ naturel 1♣-2♦ : bicolore ♥ & ♠	
1♦-2♦ : bicolore ♥ & ♠	
1♥-2♥ : bicolore ♠ & ♣ 1♠-2♠ : bicolore ♣ & ♥	
Mêmes bicolores en réveil	
INT. SUR 1SA (fort/ en réveil, réponses)	
X =1min. 5 ^{ème} et 1 Maj. 4 ^{ème} ou unicolore Maj. très fort	
2♣ = ♥ ♠	
2♦ = 6 ♥ ou 6 ♠	
2♥ = 5 ♥ + 1 min. 5 ^{ème}	
2♠ = 5 ♠ + 1 min. 5 ^{ème}	
2NT = bicolore ♣ + ♦ (en 2 ^{ème} et 4 ^{ème}).	
INT. SUR LES BARRAGES (contre, cue-bid, sauts, SA)	
Contre = d'appel Leaping Michael	
sur les Maj (2♥, 2♠) cue bid = ♣ + ♦ &	
3♣ 4♣ = ♥ + ♠ 3♦ 4♦ = ♥ + ♠	
3♣ 4♦ ♦ + Maj 3♦ 4♣ = ♣ + Maj	
3♥ 4♥ = ♣ + ♦ 3♥ 4♣ = ♣ + ♠ 3♠ 4♠ = ♣ + ♦	
SA = naturel & SA après 1 contre = mini cue-bid	
SUR LES OUVERTURES FORTES ARTIFICIELLES	
Sur le 1♣ fort Contre = ♣ + majeure / 1♦ = 1♦ + majeure	
1♥ 1♠ 2♣ 2♦ = naturel 1SA = ♥ + ♠ et 2 SA = ♣ + ♦	
2♥ et 2♠ naturel 6 cartes faible	
ATTITUDE APRES UN CONTRE D'APPEL ADVERSE	
Surcontre > 10points pour les contrer	
Saut dans la couleur = barrage	

ATTAQUES ET SIGNALISATION			
CONVENTIONS D'ENTAMES			
	Entame	Dans couleur partenaire	
Couleur	PAIR-IMPAIR	PAIR-IMPAIR	
Sans-Atout	4 ^e MEILLEUR	PAIR-IMPAIR	
Au cours du jeu	PAIR-IMPAIR	PAIR-IMPAIR	
En contre attaque = Petit prometteur à SA P I à la couleur			
ENTAMES			
Carte	Couleur	Sans-atout	
As	AsRx ou Asx ou AsRV	AsRV+ ou AsD10	
Roi	AsR ou RD+ ou Rx	RD10 RDV ARV	
Dame	DV+	DV10+ ou RDxx	
Valet	V10+	V109	
10	1098 ou As109	1098x ou HV10x	
9	9x	987x ou H109x	
Grosse	xxS xxSx	xSx xxSx	
Petite	xxS xSxx	X x xSxx	
SIGNAUX PAR ORDRE DE PRIORITE			
	Sur entame du partenaire	Couleur jouée par le déclarant	En défaussant
Couleur:1 ^{er}	Gros appel	Pair/impair	Pair/impair
2 ^{ème}			Ou direct
3 ^{ème}			
SA : 1 ^{er}	petit appel	Appel Smith	Lavinthal
2 ^{ème}	Roi parité ou déblocage		Appel direct en fin de coup
3 ^{ème}	As & dame petit appel		
Autre signalisation (y compris à l'atout)			
Parité inversée à l'atout si utile ou préférentiel			
Avec AR si entame du roi = singleton dans 1 couleur			
CONTRES			
CONTRE D'APPEL			
Punitif au delà de 4♥			
Informatif dans les autres cas (dénie 1 enchère naturelle)			
CONTRES, SURCONTRES ARTIFICIELS OU SPECIAUX			
1 couleur artificielle= indique 1 intervention dans la couleur			
1 bicolore= puni 1 des 2			

CARTE DE CONVENTION FFB	
	
Martel Claire IV =84 N°02193514 1♥ 28/07/2017	Cheval Hervé IV=84 N°01828774 1♥
RESUME DU SYSTEME	
PRINCIPES GENERAUX ET STYLE	
Majeure 5 ^{ème} , Meilleure Mineure	
1 SA 15-17 points 2 SA 20-21 H Majeure 5 ^{ème} possible	
2♥ / 2♠ Faible 2♣ FI 2♦ F.M.	
2SA* FITTE 3SA* FITTE	
STAYMAN 4 PALIERS	
ROUDI 3 Réponses	
Pas de collante	
CONVENTION BESSIS 1♠/1♦ 2♥	
2♦ Multi en intervention sur 1SA	
BWD 5 clés 14-30	
CONVENTIONS SPECIALES POUVANT NECESSITER LA MISE AU POINT D'UNE DEFENSE	
DEFENSE CONTRE 2♦ MULTI	
Interv 2♥/♠/3♣/3♦ naturelles . X =19H reg ou 13/16 sans intérêt pour les Maj 2SA =17-19H 3SA =♣+♦	
DEFENSE CONTRE 2 MAJEUR FAIBLE	
2SA 16-18H Rép comme sur ouverture de 2SA 2♥ 3♥* = Mins demande en priorité un arrêt pour jouer SA 2♥ =4♣* 5♣+5♠ 4♦* = 5♦ +5♠	
Rép au Contre d'appel = <u>2SA Mini Cue Bid</u> Redemande de l'Ouvreur après 2SA Mini cue bid :Baron	
REMARQUES IMPORTANTES NE FIGURANT PAS AILLEURS	
FIT MINEUR INVERSE Pas après intervention et X	
RUBENSOHL	
TRUSCOTT	
DRURY CLASSIQUE	
APRES PASSE Tous les sauts sont fittés	
1♣ 1♠ 3♦/♥ barrage	
1♣ X 2♥/♠ barrages et 2K rencontre	
1♣ X 3♣ rencontre	

DESCRIPTION DES OUVERTURES

Ouverture	cocher si artificiel	Nbre mini de cartes	Contre négatif jusqu'à	DESCRIPTION	REPOSES	SUITE DE LA SEQUENCE (et modification après intervention)	APRES PASSE
1♣		3		12points	Naturel, 1♦ - 2♣ - 2SA = 12-14pts	1m-1M-2SA 4M' possible 3m': rep en priorité : 3♥, 4♠. Si rép 3♥ n'intéresse pas, on dit 3♠ avec 4 cartes	1m-1M-2SA - 3m=forcing
1♣				Roudi 3 réponses 2♦ 2♥2♠ 1♣ - 1♠ ; 1SA - 2♣ 2♦ - 2♥ = 4♠+5♣ 10-11H et 3♣ Stop		1♣/1♦ - 1SA-2♣ = ♥+♠. Reste naturel = Landik Simple	Pas de Roudi après Intervention Drury
1♦		3		12points	2♥ = 5♠+4♥ 5-9 points	2 mineur inversée	
1♦					1♦ - 1♠ - 1SA - 2♥ = F	1♦ - 1SA - 2♦ = ♥+♠. Reste naturel	
1♥		5		12points, 13DH	1♥ - 1♠ - 1SA roudi		
1♥					3♥ constructif.	Enchères d'essai.	Changement couleur à saut fitté
1♠		5		12points, 13DH		1♠ - 1SA - 2♣ - 2♦ = 5♥+ repli noir	
1♠						1♠ - 1SA - 2♣ - 2♥ = pour jouer	
1SA				15-17 points semi-réguliers	Stayman 4 paliers	4SA quantitatif réponse baron	
1SA				Texas Min 2♠/♣ 3♣/♦	2SA transfert 3♣/3♦ fort	Rép. smolen sur texas mineur	
1SA				Développement	3♥/3♠ naturelle 8H		
1SA					4♣ = Gerber et 4♦ = 5♥+5♠	Sur Gerber rép : 3/0-4/1-2	
2♣		0					
2♣					3SA = 5♥5♠ 4♣/4♦ transfert et BWD 6 clés		
2♦		0		2♠ = 1AsMaj/3♣/3♦ l'AsCREM		Saut de l'ouvreur à la manche =	manque 2 As
2♥		6		Faible 6-10			
2♠		6		Faible 6-10			
2SA				20-21 points	stayman+texas	RECTIFICATION FITTEE	
					4♠ 5+4 Mineur court à ♥	4♥ 5+4 Mineur court à Pique	
3♣/3♦		7		6 à 7 LDJ 2G.H. en 1 et 2	Rép. à saut=interrogatif	Rép. par palier	
3♥/3♠		7		6 à 7 levées de jeu	Rép. 1 couleur=demande de	Contrôle. Rép. Par palier.sauf	3♠ sur 3♥ = naturel 5 cartes. + (BWEx)
3SA		7		Mineur ARDV 7ème	Ou ARDxxxxx (8ème)	DEF X = les majeures 4♣ = ♣ +1Maj et 4♦ = ♦ +1Maj	
4♣/4♦		8	4♦	8 cartes, 7 à 8 levées de jeu.			
4♥/4♠		8					
4SA				Bicolore ♣ / ♦ de 11 levées			

ENCHERES A HAUT PALIER ET CONVENTIONS DE CHELEM

Splinter(sauf après intervention adv.) y compris 1♠ 4♥ + Contrôle dans l'ordre des couleurs + Joséphine + Contre lightner + Blackwood après intervention = COP1 (X=0-P=1/3-couleur=2) Réponse au Roi 0 - 1 - 2 - 3 sans(le Roi d'atout s'il a déjà été donné)

BWEx toute nouvelle couleur en jump au dessus du palier de la manche : Réponses 0-1-2-2clés+dame

Après le contre d' 1 cue-bid de contrôle : XX contrôle du 1er tour, passe pas de contrôle (demande au part. de clarifier), enchère, contrôle 2ème tour (roi ou singleton) + contrôle nommé

4 SA toujours quantitatif si pas d'enchères au niveau de 4 sauf fit majeur.