

ENCHERES COMPETITIVES

INTERVENTIONS - Style général:

Changement couleur F Enchère de Rencontre
EN REVEIL: couleur sans saut = dénie l'Ouverture -
avec Saut 8-11H = belle couleur 6^{ème}

bicolores 1♣ passe passe 2♣ = les 2 <chères et 1♣/♦
passe passe 2♦ = les 2Maj 1♠ -- 2♠ = ♥+Min relais
2SA pour la Min Idem pour les Coeurs

CONTRE D'APPEL -: Valeur d'ouverture, court dans
la couleur d'ouverture Après Contre d'appel : 1 sur 1
Forcing **EN REVEIL**: 7H et +- -

INTERVENTION à 1SA 2^e position:16-18H

Réponses comme sur ouverture 1SA

INTERVENTION à 1SA 4^e position:9-13H

Réponses comme sur ouverture 1SA

Intervention à 1SA en 4^{ème} après passe
après 2 couleurs nommées = 6-4 des 2 autres couleurs

INTERVENTIONS à SAUT:

2♥/♠ faible développements idem 2 Majeur faible

INTERVENTIONS MICHAEL PRECISE

1♠ passe 2♠ 3♠*=5♥+5♣ et 4♠*=5♥+5♦

2SA=5♣+5♦

INTERVENTION A 2SA

En 4^{ème} position, après 2 couleurs nommées, cue bid de
la 1^{ère} couleur = 5+5 constructif des 2 autres couleurs
2SA = bicolore défensif.

DEFENSE CONTRE LE SA FORT

DONT sur ouverture 1SA et réveil :

X = unicolore 2♣ = ♣ + ♦/♥/♠ 5-5 ou 5-4 Relais à

2♦ 2♦ = ♦ + ♥/♠ 5-5 ou 5-4

Relais 2♥ 2♥ = 5♥ + 5♠ ou 5-4

2♠ = unicolore ♠, < que X

2SA Fort bicolore Mineur 3SA fort bico Majeur

DEFENSE CONTRE LES BARRAGES

Contre d'appel Contre optionnel à partir de 4♥

3♣ ⇒ 4♣ = 5♦ + 5♥ 3♣ ⇒ 4♦ = 5♠ + 5♥

3♦ ⇒ 4♦ = 5♥ + 5♠

DEFENSE 2♦ MULTI :

intervention sans saut 2♥/♠/3♣/3♦ naturelles. Avec
saut en Maj 3♥/♠ = fort unicolore .Contre =19H reg ou
13/16 sans interet pour les Maj (attent de connaître
couleur ouvreure pour contrer d'appel)– 2SA /16-18H-
4♣/4♦ = 5♠ + 5 Min

ENTAMES ET SIGNALISATION

A LA COULEUR

Entame Pair-Impair strict Switch: Petit Prometteur

Défausse : Pair- impair Appel Direct si urgence

Entame du 9 dénie le 10. Avec 987 entame du 7

Entame du 10 avec 109x

A L' ATOUT : Pair Impair inversé

A SANS ATOUT

Entame 4^e Meilleure PI pour Part sauf si ouverture

d'1♣ et adversaire joue SA, entame ♣ 4^{ème} Meilleure

Petit appel sur As / D/V sauf R/ Valet ou 10-9 au Mort

Sur entame Dame :Petit Appel **si As ou aucun**

Honneur au Mort .Le compte, s'il y a le Roi, le

Valet ou 10-9 au Mort

Défausse : Pair Impair Appel direct si urgence

Switch: petit prometteur

A LA COULEUR

Entame de L'As : Appel -Refus si 3 petites cartes au

Mort sinon Pair impair

Entame du Roi : Parité mai Appel Refus si As au Mort

ou 3/4 petites cartes

A Sans Atout, Entame de la Dame peut provenir de

RDX ou RDXX. Entame du Roi demande le déblocage

Entame As après Barrage Signal Appel Refus

Entame As après un Chelem Signal Pair Impair

CONVENTIONS

3^{ème} et 4^{ème} CF. Roudi 3 réponses y compris après contre

2SA Fitté 3SA Fitté 4 cartes

Michael Précisé + 1♣-3♣ LANDIK 2♣

DONT RUBENSOHL DRURY FITTE +

1SA X si X artificiel on oublie le Contre,

si X punitif défense DONT SOS

Après Intervention du N°2, changement de couleur à

saut palier de 2 /3 Faibles et au palier de 4 =Rencontre

DEFENSE CONTRE 2 MAJEUR FAIBLE

2SA 16-18H Réponses comme sur ouverture de 2SA

2♥ 3♥* = Mins demande en priorité un arrêt pour

jouer SA 2♥ = 4♣* 5♣+5♠ 4♦* = 5♦ + 5♠

Réponse au Contre d'appel = 2SA Mini Cue Bid

Redemande de l'Ouvreure après 2SA Mini cue bid :

3♣ = pas de Maj 3♦ = 1 Maj 3♥/♠ = 1 Maj 5^{ème} et

4♣/♦/♥/♠ belle 6^{ème}

En réveil : 2SA naturel

CARTE DE CONVENTIONS FFB

ISABELLE GORIN 1♦ / CLAIRE MARTEL 1♥

0169476

2193514



31/01/2015

RESUME DU SYSTEME

PRINCIPES DE BASE ET STYLE GENERAL

Majeure 5^{ème} Meilleure Mineure

1SA 15-17H 2SA 20-21H Majeure 5^{ème} possible

2♥/2♠ Faible 2♣ F1 2♦ FM Spoutnik simple

RAPPEL DES OUVERTURES FORTES

(autres que 1SA et 2SA)

2♣ F1 2♦ FM 4SA Fort bicolore Mineur

OUVERTURES DE BARRAGE

2♥/2♠ 5/10H 6 cartes

3♣/♦/♥/♠ faible, 6/10H, 7 cartes

3SA Min 7^{ème} affranchie ni As ni Roi annexes

4♣/♦/♥/♠ faible, 6/10 H 8 cartes

APRES UN CONTRE d'APPEL ADVERSE

TRUSCOT Majeur et Mineur Super Truscott

Changement de couleur 1 sur 1 F

Changt de couleur à saut palier de 2 =Faible

Changement de couleur au palier de 3 =Rencontre

CONTRES NEGATIFS, ARTIFICIELS SPECIAUX

Contre spoutnik simple jusqu'à 4♦

1♣ 1♦ X = 4♥+4♠ 8H

CHELEM ET CONVENTIONS

Blackwood 5 Clés 14-30 BWD Exclusion

Rois = Rép en Baron sauf sur 2♦* réponse en 14-30

Splinter y compris 1♠ 4♥

1♥ 3♥ 3♠ demande de contrôle ♠ (3SA, je l'ai) **et**
sur tous les Fits coeurs

1♠ 3♠ 3SA demande de contrôle ♣ (4♣, je l'ai)

1♠ 2♣ 2♦ 3♠ 3SA demande de contrôle Trèfle ou
mauvais atouts

COPIN X=3-0clés Passe =1-4 clés Couleur audessus
=2clés audessus =2 clés +Dame atout

OUVERTURE	Cocher Si artificiel	Nombre Mini de cartes	DESCRIPTION	CONTRES NEGATIFS Jusqu'à	REPONSES (ainsi que les modifications après interventions)	SUITE des ENCHERES	CHANGEMENTS après INTERVENTION et PASSE
1 ♣		3	Meilleure Mineure			Sur 1 ♦ 2♣ convention Mini Maxi	1♣ 1♥ 2SA dénie 4 cartes à Pique 3♣/3♦ relais
1 ♦		3	Meilleure Mineure 2♣ Redemande 2♦ misère 2SA 12-14 arrêt dans les majeures		1♦ -2♣ 2SA 3♣ Forcing	1♦ 2♣ 4♣* = 5♥+5♠ Majeur limité à la Manche	1♣ 1♦ 4♦ = 5♥+5♠ limité à la Manche
1 ♥		5	2SA Fitté 3 cartes F1 10/12H 3SA Fitté 4 cartes 12/13H sans couleur annexe 4♥ Barrage		1♥ 1♠ 1SA 3♥ Forcing et Fort	Bicolore économique 1♥ 1♠ 2♣ 3♥ <u>Forcing</u>	<u>Enchères d'essais</u> à la couleur demande de complément Enchères d'essai 2SA généralisé Enchère d'essai du répondant 2SA * =Proposition de Chelem
1 ♠		5	4♠ Barrage		Drury et les Trèfles - - 1♠ passe 3♣ = 6 cartes et Non fitté	- - 1♠ passe 2♣* 2♦ passe 3♣ = fitté 3 cartes et 5/6♣ 2SA = fitté 4 cartes et 5♣	
1 SA			Texas Maj et Mineur (2♠/♣ 3♣/♦) Chassé croisé Stayman 4 paliers Transfert à 4♣ et 4♦ pour la manche		3♥ et 3♠ proposition 3♣* et 3♦* Transfert proposition Chelem	1SA 2♣ 2♠ 3♥* = propo de chelem à Pique	1SA 2♣ 2♥ 3♠* = propo * chelem à Coeur 4♣ = propo chelem à Cœur avec 5 beaux trèfles
2 ♣	FI		Relais 2♦ obligatoire		2♣ 2♦ 4♣ = bicolore Maj fort arrêt ♣, 4♦ arret ♦ sans arret ♣		
2 ♦			2♠=As majeur, 3♣ As ♣ 3♦ As ♦ 3SA =2AS 2SA = 2 Rois ou 8H Sur réponse positive de l'ouvreur 3SA F jusqu'à 4SA		sur 2SA ou 3SA de l'ouvreur Texas et rectif Texas fitté pas de Zone de Force	Après intervention sur 2♣ ou 2♦ toutes enchères naturelles (plus de réponses à l'As). X du jeu, 2SA au moins 8H. Except si 2♦ X (réponses à l'As, XX remplace 2SA si pas d'arrêt Carreau)	
2 ♥/♠	Faible 6♥/6♠		2SA relais fort		Changement de couleur F	Redemande sur 2SA 3♥/♠ faible sinon cite une force ou à défaut un singleton au palier de 4 3SA =couleur pleine	
2 SA	20H-21H		Stayman, chassé croisé, Texas, Rectif Texas fitté Texas Mineur 3♠/♣ et 4♣/♦ propo de Chelem			4♦ Bicolore Majeur limité à la manche	2SA 3♣ 3♥ 3♠* = propo chelem à Coeur
3 ♣					Sur 3♣ ⇒ 4♣ = 5♦ + 5♥ et 3♣ ⇒ 4♦ = 5♠ + 5♥		
3 ♦					Sur 3♦ ⇒ 4♦ = 5♥ + 5♠ -		
3 ♥	3 ♠	3 SA					
4 ♣♦♥♠							