

## ENCHERES COMPETITIVES

### INTERVENTIONS - Style général:

Changement couleur F Enchère de Rencontre  
Après Intervention du N°2, changement de couleur à saut palier de 2 /3 Faibles et au palier de 4 =Rencontre

**EN REVEIL:** couleur sans saut = dénie l'Ouverture - avec Saut 8-11H = belle couleur 6<sup>ème</sup>

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<sup>e</sup> position : 16-18H

Réponses comme sur ouverture 1SA

### INTERVENTION à 1SA 4<sup>e</sup> position :9-13H

Rép comme sur ouverture 1SA Intervention à 1SA en 4<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> position, après 2 couleurs nommées, cue bid de la 1ère couleur = 5+5 constructif des 2 autres couleurs

2SA = bicolore défensif.

### DEFENSE CONTRE LE SA FORT

**2♦ Multi**

**En réveil : X pour les Majeures et le reste naturel**

### DEFENSE 2♦ MULTI :

Interventions sans saut 2♥/♠/3♣/3♦ sont naturelles.  
Interventions avec saut en Majeur 3♥/♠ sont de forts unicolores.

Le contre promet 19H reg ou 13/16 sans intérêt pour les Maj. Attendre de connaître couleur ouvreure pour contrer d'appel

2SA /16-18H-

## 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<sup>e</sup> Meilleure PI pour Part sauf si ouverture

d'1♣ et adversaire joue SA, entame ♣ 4<sup>ème</sup> Meilleure

Petit appel sur As (en cours de jeu aussi)/ 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 : P-I 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 RDX. Entame du Roi demande le déblocage

Entame As après Barrage Signal Appel Refus

Entame As après un Chelem Signal Pair Impair

## CONVENTIONS

3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> CF. Roudi 3 réponses

2SA Fitté ¾ cartes y compris après intervention

3SA Fitté 4 cartes Michael Précisé + 1♣-3♣

LANDIK 2♣ 1x 1SA 2♦/♥/♠Texas

2K Multi RUBENSOHL DRURY FITTE +

1SA X si X artificiel on oublie le Contre,

si X punitif défense Tout en texas, Passe est F

pour XX et annonce des couleurs en baron

### DEFENSE CONTRE 2 MAJEUR FAIBLE

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

2♥ 3♥\* = m demande en priorité un arrêt pour jouer

SA 2♥=4♣\* 5♣+5♠ 4♦\*=5♦+5♠

Rép 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<sup>ème</sup> et

4♣/♦/♥/♠ belle 6<sup>ème</sup> En réveil : 2SA naturel

## CARTE DE CONVENTIONS FFB

**ISABELLE GORIN 1♦**

**CLAIRE MARTEL 1♠**

0169476

2193514



19/09/2021

## RESUME DU SYSTEME

### PRINCIPES DE BASE ET STYLE GENERAL

Majeure 5<sup>ème</sup> Meilleure Mineure

1SA 15-17H 2SA 20-21H Majeure 5<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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

Changement 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 au dessus =2clés au dessus =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		1♥ 1♠ 1SA 3♥ Forcing et Fort	Bicolore économique 1♥ 1♠ 2♣ 3♥ Forcing	Enchères d'essais à la couleur demande de complément Enchères d'essai 2SA généralisé Enchère d'essai du répondant 2SA * =Proposition de Chelem
1 ♠		5	1♠ 1SA 2T 2K * Texas ♥ NON		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♠ IC 3♣* et 3♦* Transfert manche	1SA 2♣ 2♠ 3♥* = propo de chelem à Pique	1SA 2♣ 2♥ 3♠* = propo * chelem à Coeur 4♣ = propo chelem à Coeur avec 5 beaux trèfles
2 ♣	FI		Relais 2♦ obligatoire				
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 rectific 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 ♣♦♥♠							