SYSTÈME DE BASE : Standard Français

Les ouvertures

1♣ & 1♦ → ☑ **meilleure mineure stricte** □ meilleure mineure souple □ carreau 4ème
□ la plus belle mineure □ ouverture faible possible en 3e/4e

1♥ & 1♠ → ☑ ouverture faible possible en 3e/4e

1SA → ☑ **15/17H** □ 12/14H □ 10/12H Avec majeure 5e □ **non** □ possible ☑ oui
si oui : zone 15/16H

2♣ → ☑ **fort indéterminé** □ FM □ multi Relai obligatoire 2♦ □ oui ☑ non
description après relai 2♦ → 2♥♠ = 2 fort ; 2SA = 22/23H ; 3♥♠ = acol ; 3♣♦ = acol ☑ **oui** □ non
3SA bicolore ♣♦ **;** 4♣♦ = couleur/8 & 2 as ; 4♣♦ beau bicolore majeure et courte dans la couleur

2♦ → ☑ **Forcing manche** □ Multi

2♥ & 2♠ → ☑ **faible** □ fort ☑ 5/4+ majeurs faible 6/10H si NV

2SA → ☑ 20/21H Avec majeure 5e □ **non** ☑ possible □ oui

3♣♦♥♠ → ☑ **Couleur 7ème faible** □ autre

3SA → ☑ **Gambling sans reprise annexe** □ gambling avec reprise annexe

4♣♦♥♠ → ☑ **Faible, couleur /8 sans As** □ autre

4SA →☑ Bicolore mineure faible □ Bicolore mineure fort

Les réponses à l'ouverture - développements

Enchère à deux

1♣♦ - 2♣♦ → □ **fit faible** ☑ SMI = FM
1♣♦ - 3♣♦ → □ **fit limite** ☑ SMI = 4/9H
1♣♦ - 3♦♣ → → ☑ SMI = 10/11H □ **autre**
1♣♦ - 2♥ → □ **fort** □ faible ☑ 5P+/4C+ faible
1♣♦ - 2♠ → □ **fort** □ faible ☑ 5P+/4C+ limite

1♦ - 2♣ → ☑ FM autre

1♥♠ ouverture en 1° ou 2° position
1♥♠ - 2♥♠ → ☑ fit (7/10S)
1♥♠ - 3♥♠ → □ **fit/4 (11/12S)** ☑ fit/4 (9/10S)
1♥♠ - 2SA → □ fit/3 (11/12S) ☑ fitlight (11/15S)
□ fit/4 (16S&+) □ autre

1♥♠ - 3SA → ☑ fit/4 régulier (13/15S)
1♥♠ - 3♠4♣♦♥ → ☑ fit/5 splinter

1♣♦ - 1♥♠ - 1Sa - ? → □ Roudi ☑ mini Roudi
→ □ double 2 □ PingPong

- - 1♥♠ ouverture faible en 3° ou 4° position
☑ oui □ non
Si ouverture faible
- - 1♥♠ - 2♣ → **Drury**
- - 1♥♠ - 2SA → **fit/4 & singleton** *
* 3♦ = relai pour connaître la couleur du singleton FM
** 3y = singleton de la couleur
** 4y = chicane de la couleur
→ Couleur impossible = singleton ou chicane T
Chgt couleur à saut = rencontre

Interférence adverse

[par une couleur]
1♣ [1♦] X → □ 8H+ ☑ Cachalot
1♣ [1♦] 1♥ → □ /4&+(7HL) ☑ Cachalot
1♣ [1♦] 2♥ → □ Bessis
1♣ [1♦] 1♠ → □ /4&+(7HL) ☑ Cachalot
1♣♦[1♥] X → □ 8H+ □ Cachalot
1♣♦[1♥] 1♠ → □ /4&+(7HL) ☑ Cachalot
1♣♦[1♥] 3♣♦ → 9/10S → Plus de SMI
1♦[2♣] X → 8HL+ avec majeur possible
Chgt couleur à saut → barrage sauf B6
Pas de Bessis après contre
1♣/♦[1y] 2Y = cueBid → ☑ FM Fit ou pb arrêt
[par une couleur]
1♥[1♠] X → □ (7HL+) ☑ Cachalot
1♥[1♠] 2♠ → Fit/4 FM
1♥[1♠] 3♠ → Splinter
1♥[1♠] 3♣ → barrage
1♥[2♣] 4♦ → Rencontre
1♥[2♠] 3♥ = décalage d'un palier
1♥♠[y] 2SA → ☑ Fitté □ non fitté
[par contre]
1m [X] 3♠ → barrage
1M [X] 3♦ → rencontre
1M [X] 2SA → truscott
[par Sans atout]
1y [1SA] X → 9H tendance punitive
1y[1SA] 2/3z → Texas = couleur/6 et 9H max
1♣♦ [1SA] 2♣ → Landik
1♥♠ [1SA] 2SA → bicolore mineure positif
[en barrage]
1♣♦ [2♥] 3♠ → Rencontre
1♥ [2♠] 2 SA → ☑ Fitté/3 □ naturel
1y [4z] 4 SA → soit bicolore des 2 autres ou gros fit

Les réponses à l'ouverture - développements

Enchère à deux

1SA
2♣ → ☑ Stayman 3 réponses □ Stayman 4 réponses
3♣ → □ Texas K ☑ Puppet*
3♦ → □ **Bicolore mineure** ☑ 4333 ou 3433 (9H&+)
2SA → □ **Naturel** ☑ Texas K
2♠ → □ **Texas T** ☑ Bivalent (texas T ou quantitatif)
4♦ → ☑ **5C/5P FM & chelem exclu**
2♦♥ → ☑ **Texas**
3♥♠ → ☑ **Fort**
2♦♥ - 2♥♠ - 2SA → □ **Naturel** ☑ Relais
Convention 2012 ☑ oui □ non
Chassé croisé après 1Sa – 2♣ - 2♦ ☑ oui □ non

2♣
□ **2♦ obligatoire** ☑ autre *
* 2♥♠ = belle coul 6ème – 2SA= beau bicolore mineur
2♣ - 2♦ - 2SA Rectification Texas □ **obligatoire** ☑ Fittée

2♦ Réponses des As
☑ Pas de jeu 2♥ = pas d'as ; 2♠ = 1As
du jeu 3♣ = 1 As noir ; 3♦ = 1 As rouge
3♥ = 2 as même CRM; 3♠ = 2 as même CRM
3SA = 2 As CRM et pas de maj/4
□ 2♠ = 1As majeur ; 3♦ = l'As de K 3♥ = l' as de C
□ 3 réponses

2♥♠ faible
2SA →☑ Relai fort 15S&+
Chgt couleur → ☑ Forcing 16HL&+

2SA
Rectification du Texas majeur fittée
3♠ = relai pour description jeu en mineur → 3SA obligatoire pour redonner la parole.
4♣ = bicolore (5T & 4K) ; 4♦ = bicolore (5K & 4T)
4♥ = unicolore T (6 cartes) ; 4♠ = unicolore K (6 cartes)

3SA
4♣♦ → □ passe ou corrige

Blackwood 5clefs
☑ 4Sa □ 4♠ pour atout TKC
4Sa - ? ☑ 30/41 □ 14/30 □ 3 réponses

4SA - Blackwood 30/41
5♣ =0 ou 3 clés ○ 5♦ = 1ou 4 clés ○ 5♥ : 2 ou 5 clés sans D d'atout
5♠ = 2 ou 5 clés avec D d'atout ○ 5SA = 2 clés et une chicane
6x = 1 ou 3 clés et la chicane dans x

5Sa - Blackwood au Roi ☑ couleur du roi □ 30/41

1Sa - 4Sa – Quantitatif
Passe = mini ○ 5Sa = sans mineure (16H) ○ 6Sa maxi
5♣ = 4T ou 4K ○ 5♦ = 4K ○ 6♣= 5T ○ 6♦ = 5K

1♥♠ - 3♥♠ - ?
→ 3sa = tenue P demande contrôle
→ 3♠ = intérrogation sur les P
→ 4♣♦ = bicolore

Interférence adverse

1SA [X] → 2♣ =stayman • 2♦♥♠ = texas
→ XX = punitif si rentable
1SA [2♣] → X = régulier 8H&+
→ 2♦ = naturel • 2sa/3♣ = texas
→ 2♥♠ = arrêt FM • 3♥♠ = courte FM
→ 3SA = pour les jouer (même sans arrêt)
1SA [2♦] → 2♥♠ = faible naturel • 2sa/3♣ = texas
→ 3♦♥ = texas FM • X = Maj/4 (8H&+)
→ pass puis X = pas de Maj (9H&+)
→ pass puis 2SA = 5/5 mineures faible
1SA [2SA] → X = punitif dans l'une des couleurs
→ 3♣ = stayman • 3♦♥ = Texas
→ 3♠ = faire jouer l'ouvreur si tenue
1SA [2♥] → Rubensohl > *ignorer la mineure*
1SA [3♣♦] → X = stayman et texas

Stayman contré → passe sans garde
Texas contré → passe sans fit

2♣ [X] → 2♦ = couleur/5 avec 1GH – jeu positif
2♦ [2♥] → 3y = couleur/6 avec 1GH
→ X = main régulière et 5H&+ utiles
→ 3♥ = courte et 5H&+
2♦ [X] → passe = jeu faible pas d'As
→ surcontre = du jeu et pas d'As
→ 2♥♠3♣♦ = couleur de l'As • 2SA = 2 As

2♥♠ [X] → XX = main forte misfittée = punitif
2♥♠ [X] → 4♣♦ = rencontre

•••• 4SA [X/♣♦♥♠] ? → XX/X = 0 clé * passe = 1 clés
→ couleur au dessus = 2 clés sans dame d'atout
→ couleur suivante = 2 clés avec dame d'atout
C0p1 (Copain)

Développements particuliers dans le silence adverse - conventions

Mineure inversée
1♣♦ - 2♣♦ - ? → 2SA = Jeu Régulier * 2♦♥♠ = Bicolore * 3Sa = Tricolore singleton mineur * 3♦♥♠ =Unicolore 6ème
1♣♦ - 2♣♦ - 2sa - ? → 3♣ = singleton (relais) * 3♦♥= texas ♥♠ (4 cartes) * 3♠ = 5/5 mineur * 3SA = naturel * 4♣♦ = chelem
1♣♦ - 2♣♦ - 2sa - 3♣ - 3♦ - ? → 3♥ = singleton P * 3♠ = singleton C * 3SA = singleton mineure -chelem * 4♦ = singleton T +chelem
1♣♦ - 2♣♦ - 2sa - 3♦♥ - ? → 3-4SA = misfit & tenue zone 12/14 - 18/19 * 3♥♠ = pas Fit * 4♥♠ = Fit 12/14H * 4♣ /♦ =Fit +ctle +18/19H

2♥ BESSIS → Bicolore 5P/4C ou 5/5 [5/9H]
1♣ - 2♥ - 2Sa - ? → 3♣ = mini 5P/4C * 3♦ = mini 5P/5C * 3♥ = maxi 5P/4C * 3♠ = maxi 5P/5C

2♣ Drury
- - 1♥♠ - 2♣ - ? → 2♥♠ = stop * 2♦ = valeur ouverture *(possible de s'arrêter au palier de 3)*
2SA = 5332 – 14H honneurs répartis *(proposition de jouer 3Sa)*
3♣♦ = naturel positif 5/5 FM * 2♥♠ = couleur/6 FM * 3♠4♥♣♦ splinter * 2♥♠ = pour les jouer
- - 1♥♠ - 2Sa = Fit/4 et singleton FM * - - 1♥♠ - 2Sa – 3♣ = Transfert pour connaître le singleton
- - 1♥♠ - 2♠3♥♣♦ = rencontre

2♠ bivalent (8H ou texas ♣)
1Sa – 2♠ - ? → 2Sa = 15/16H * 3♣ = 17H
1Sa – 2♠ - 2Sa - ? → passe * 3♣ = stop * 3sa = singleton carreau
1Sa – 2♠ -3♣ - ? → passe * 3Sa = naturel
1Sa – 2♠ -2sa/3♣ - ? → 3♦ = bicolore mineur (chelem exclu) * 3♥♠ = singleton * 4♣ = espoir chelem

2Sa Texas ♦
1Sa – 2Sa - ? → 3♣ = accepte de jouer 3Sa * 3♦ = pas d'intérêt pour 3Sa
1Sa – 2Sa – 3♣♦ - ? → passe ou 3♦ = naturel * 3♥♠ = singleton * 3SA = singleton T * 4♦ = espoir chelem * 4♣ = bicolore mineure

3♣ Puppet sur 1Sa
Jeu régulier 9H&+ soit Maj/3 et doubleton ; soit 4C ou 4P
1Sa – 3♣ - ? → 3♦ = pas de majeure /5 * 3♥ = 5 cartes à Coeur * 3♠ = 5 cartes à Pique
1Sa – 3♣ - 3♦ - ? → 3sa = pour les jouer * 3♥ = 4 cartes à pique * 3♠ = 4 cartes à coeur * 4♦♣ = couleur/5 espoir chelemTK

2Sa forcing après Texas
1Sa – 2♦♥ - 2♥♠ - 2Sa - ? → 3♣ = Fit/2 * 3♦ = Fit/3 * 3♥♠ = Fit/4 (Maj du répondant) * 3♠♥ = ouverture avec Maj/5
1Sa – 2♦♥ - 2♥♠ - 2Sa - 3♣ - ? → 3sa = stop * 3♦♥♠ = singleton * 4sa = quantitatif * 4x = 5422 (espoir de chelem)
1Sa – 2♦♥ - 2♥♠ - 2Sa - 3♦ - ? → 3sa = stop * 4♥♠ = conclusion * 4♣ ♦ = singleton * 3♥♠ = départ contrôles
1Sa – 2♦♥ - 2♥♠ - 2Sa - 3♥♠ - ? → 3sa = départ contrôles * 4♥♠ = conclusion * 4♣ ♦ = singleton

3♠ Texas mineur après 2Sa
Relai obligatoire 3SA
2Sa – 3♠ - 3Sa - ? → 4♣ = bicolore (5T & 4K) * 4♦ = bicolore (5K & 4T) * 4♥(♠) = unicolore T(K) (6 cartes)

Check-back constant = 3♣ recherche d'un fit en majeure
1♣♦ - 1♥♠ - 2Sa - ? → 3♣ = Question * 3♦ = fit mineur * 3♥♠ = espoir de chelem * 3♠♥ = bicolore de chelem
1♣♦ - 1♥♠ - 2Sa - 3♣ - ? → 3♦ = fit C et fit P * 3♥ = fit C * 3♠ = fit P * 3Sa = misfit
1♣♦ - 1♥♠ - 2Sa - 3♣ - 3♦ → 3♥ = espoir chelem C * 3♠ = espoir chelem P * 4♥♠ = conclusion
1♣♦ - 1♥♠ - 2Sa - 3♣ - 3♦ - 3♥♠ → 4♣♦M' = contrôle obligatoire
1♣♦ - 1♥♠ - 2Sa - 3♣ - 3♥♠ → 3♣♦M' = contrôle * 3Sa = conclusion * 4♥♠ = conclusion

Roudi constant 3 réponses
1♣♦ - 1♥♠ - 1Sa – 2♣ - ? → 2♦ = misfit * 2♥ = fit mini * 3♠ = fit maxi
1♣♦ - 1♠ - 1Sa – 2♣ - 2♦ - ? → 2♥ = 5P/4C limite * 2♠ = 5 ou 6P 9/10H NF * 2Sa = jeu régulier 10/11H
3♣♦ = naturel F * 3♥ = 5P/4C FM * 3♠ = 6P 9/10H * 3Sa = conclusion
1♣♦ - 1♠ - 1Sa – 2♣ - 2♥ - ? → 2♠ = stop * 3♣♦ = naturel F * 3♥ = 5P/4C F * 3♠ = Déclic * 3Sa = proposition Sa

Fit majeur light = 2Sa fit/3 ou 4 (11/15S)
1♥♠ - 4y → Splinter = fit/5 avec singleton ; fit/4 avec chicane
1♥♠ - 2♣♦ → fit différé = belle couleur/5 dont 2GH, plus-value atout, tous les contrôles
1♥♠ - 2Sa → 3♣ = Transfert * 3♦ = déclic * 3♣♦ = mini * 3Sa = balancé (14H) * 4♣♦♥ Splinter * 3-♥ = 5P/4C
1♥♠ - 2Sa - 3♣ - ? → 3♦ = (11/12S) * 3♥ = fit/3 (13/14S) * 3♠ = fit/4 (13/14S) * 3sa = fit/3 (15S) * 4y = splinter fit/4

Développements particuliers enchères compétitives – conventions

Réponse après intervention bicolore §
1y [bicolore] ? → passe puis X = punitif
1♣♦ [2♦] ? → 2Sa = 11HL+arrêts * 3SA 12/15HL+arrêts * 2♥♠ = cue-bid affirmatif pour jouer SA
3♣♦ = soutien NF * 3♥/♠ = Courte et gros fit couleur d'ouverture * 3♦♣ = naturelle et F * X = désir de punir
1♥♠ [2Sa] ? → enchère naturelle → 3♥♠ = fit (*soutien faible*) * 3♠♥ = couleur 6ème (*comme un 2 faible*)
cue-bid = FM → plus économique 3♣ = fit
cue-bid = FM → moins économique 3♦ = dernière couleur/5
1♥♠ [2♥♠] ? → 2Sa = fit/3 (11/12S) * 3Sa = fit/4 (13/15S) sans singleton
Réponse à 1Sa après intervention
1Sa [X] ? → 2♣ = stayman * 2♦♥♠ Texas * XX punitif si rentable
1Sa [2♣] ? → X = [8H+] régulier * 2♦ = naturel, compétitif * 2sa/3♣ = Texas T/K puis 3♥♠ = courte ; 3sa = pas d'arrêt
2♥♠= [11H+] Arrêt dans la couleur nommée * 3♥♠ = [9H+] courte 9 3SA = [9/11H] même sans arrêt
1Sa [2♦] ? → 2♥♠ = Naturelle NF [8H maxi] * 2sa/3♣ = Texas → puis passe ou annonce singleton
3♦♥ = Texas → FM → [9H+] - *l'ouvreur conclut* * X = Maj/4 [8H $^{\&+}$] Recherche fit 4/4 ou punitif
1Sa [2Sa] ? → X = Punitif dans l'une des couleurs * 3♣ = stayman * 3♦♥ = Texas * 3♠ = Faire jouer 3SA par l'ouvreur si tenues
3SA = Naturel * 4♦ = 5/5 majeures
1Sa [2♥♠] ? → Ignorer la mineur = Rubensohl (tout Texas dès 2Sa) 3♠ = demande arrêt
1Sa [3♣♦] ? → 3♦ = Texas C * 3♥ = Texas P * X = Stayman
Cachalot
1♣ [1♦] ? → X = 4C+ * 1♥ = 4P+ * 1♠ = Joker * 1Sa = tenue K
1♣ [1♥] ? → X = 4P+ * 1♠ = Joker * 1Sa = tenue C
1♣ [1♦] X - ? → priorité 1Sa (tenue et pas 4P) sinon 1♥ (fit/3) sinon 1♠ (4P) sinon 1Sa
1♣ [1♦] X - 1Sa – 2♣ = Roudi (en général avec une main limite)
1♣ [1♦] X - 1Sa – 2♣ - ? → 2♦ = misfit sans tenue * 2♥ fit mini * 3♥ fit Maxi *
2Sa = misfit mini avec tenue * 3Sa = misfit Maxi avec tenue
Défense 2♦ multi
[2♦] ? → 2♥♠ = couleur/5 (11/18H) * 3♣♦ = couleur/6 (11/18H) * 3♥♠ = couleur/6 (16H$^{\&+}$)
2Sa = régulier (16/18H) petiteS tenueS * X = régulier (13/15H) (19H$^{\&+}$) * 3Sa = bicolore TK fort
4♣♦ = bicolore TC/KC
[2♦] - [2♥] - [-] ? → X = contre d'appel * X = (16/18H) sans tenue * 2Sa = (16/18H) tenue * 3♣♦ = couleur/6 (6/10H)

Défense 1Sa faible (12/14H)
[1Sa] → X = jeu régulier (13HL$^{\&+}$) * 2♣ = Landy * 2♦♥♠3♣ = Texas (10HL$^{\&+}$) * 2Sa = bicolore TK

Défense 2♥ bicolore Majeur faible
[2♥] ? → 2♠ = belle couleur/5 (14/18HL) ; 3♥ = belle couleur/6 (14/18HL) ; 3♣♦ = belle couleur/6 (14&+)
→ 2Sa = régulier + arrêts (16/18H) ; X = Appel ou régulier (13/15H) ; 3♠ = beau bicolore mineur 5/5

Développements particuliers interventions – conventions

Intervention sur 1Sa
• X = Maj/4 & Min/5 = min/6 possible 12H+
→ 2♣ = nomme ta mineure * 2♦ nomme ta majeure * 2Sa = nomme ta mineure
• 2♣ = Landy = bicolore majeur (6 perdantes si rouge)
1sa[2♣] - [?] → 2♦ = 2 M même lg * 2♥♠ = 2 couvrantes * 3♥♠ = 3 couvrantes * 4♥♠ = 4 couvrantes *
• 2♦= Unicolore Majeur = valeur ouverture si rouge ; valeur 2 faible si vert
1sa[2♦] - [?] → 2♥/3♥ = passe ou corrige * 2♠ = pour jouer 2P ou 4C * 2Sa = espoir de manche
1sa[2♦] - [2Sa] - [?] → 3♣ = 6C (8/12H) * 3♦ = 6P (8/12H) * 3♥ = 6P (13H^{+}) * 3♠ = 6C (13H^{+})
• 2♥♠ = Bicolore 5Maj/5min = 7 perdantes maxi
1sa[2♥♠] - [?] → y♥♠ =choix Maj * 3♣ = passe ou corrige * 2Sa = demande force et mineure
1sa[2♦] - [2♥♠] - [2Sa] - [?] → 3♣ = T (7 pdtes) * 3♦ = K (7 pdtes) * 3♥ = T (6 pdtes) * 3♠ = K (6 pdtes)
• 2Sa = Bicolore mineur 5/5
1sa[2Sa] - [?] → 3/4/5♣♦ = palier suivant couvrantes
• 3♥♠ = Unicolore

Intervention sur 2 majeur faible
2♠ = belle couleur 5ème * 3♣♦ = Belle couleur 6ème * X = court dans la majeur (14H+) * 2Sa = balancé (16/18H)
3♥♠ = cue-bid = bicolore TK offensif * 4♣♦ = bicolore TK et l'autre majeure * 4Sa = bicolore TK défensif
2♥ - [X] - [?] → 2♠3♣♦ = naturel (0/7S) * 2Sa = mini cueBid = (8/10HL) ou 4P (11S$^{\&+}$) * 3♠ = 5P (9/11S)
3♥ = pas 4P ; pas l'arrêt (11H$^{\&+}$) * 3SA = pas 4P ; arrêt C (11H$^{\&+}$) * 4♠ = pour les jouer.
2♥ - [X] - [2Sa] – [3♣♦ - [?] → 3♠ = 4P (8/10S) * 3♥ = 4P (11S$^{\&+}$) pas d'arrêt C * 3Sa = 4P (11S$^{\&+}$) arrêt C

Développements particuliers interventions – conventions

Intervention sur 1♣♦♥♠
1sa = main régulière (16 /18HL) + arrêt dans la couleur d'ouverture
[1♣♦♥♠] **1Sa** - [?] → sur ouverture mineure 2♣ = stayman
→ sur ouverture texas impossible = stayman *MinouMatout*

Bicolore Michaels précisés (rouge = 5 perdantes ; vert = 6 perdantes ; 2♦ = 7 perdantes)
Avec un fit la réponse se fait en fonction des couvrantes
1♣ → **2♦** = 5C/5P * 2Sa = 5K/5C
1♦ → **2♦** = 5C/5P * 2Sa = 5T/5C
1♥ → **2♥** = 5P/5T * 2Sa = 5K/5T* 3♣ = 5P/5K
1♠ → **2♠** = 5C/5/T * 2Sa = 5K/5T * 3♣ = 5C/5K

Attitude en flanc

Entame à Sa
• 4° meilleure
Réaction partenaire = Forcer sinon P-I
Réaction partenaire = Appel si H sec au mort fait la levée
P-I dans couleur du partenaire (sauf ♣ en 4ème meilleure).
P-I contre un chelem
• As = demande appui →
Réaction partenaire = petit Appel
• Roi = supporte déblocage →
Réaction partenaire = Déblocage et P-I
• Dame = couleur longue ou courte →
Réaction partenaire = P-I si R, V, 10/9 au mort
Réaction partenaire = petit Appel si l'As ou aucun H au mort
• Valet = couleur longue ou courte →
Réaction partenaire = P-I
Réaction partenaire = Déblocage si aucun H au mort

Switch
Petit prometteur
10 prometteur (derrière le mort) promet le 9 et un GH

Signalisation en fournissant
Appel de Smith ☑ Oui □ Non
Parité
P-I pour couper les communications
Préférentiel si le compte est connu
Préférentiel sur un défilé
Si urgence à encaisser des levées
→ Gros appel
→ Avec AR, jouer le R pour avoir le compte

Signalisation en défaussant
P-I et PPP dans les cas banal
Appel direct dans les cas d'Urgence
Préférentielle lorsque le compte est connu
Préférentiel lorsque l'ouvreur lâche une carte de la couleur d'entame.

Selon "flanc gagnant" B6

Entame à la couleur
• As → avec As Roi x(x)
Réaction partenaire = P-I mais **D**V – D**x** -
Réaction partenaire = Appel si 3 cartes au mort sans la D
On oriente la ligne de defense !
• Roi → avec RDx(x)
Réaction du partenaire = P-I mais **V**X – V**x** -
Réaction du partenaire = Appel si Axx au mort ou xxx
• Roi → avec As Roi sec ou singleton annexe
• Singleton sauf si le partenaire est "pauvre"
Réaction partenaire = Préférentiel
• Tête de séquence
Réaction partenaire = Préférentiel si singleton au mort
Réaction partenaire = Préférentiel si le compte est connu
• P-I strict

Switch
Petit prometteur à déchiffrer ! Le compte est-il prioritaire ?
Situation d'urgence → As pour recevoir Appel
→ Roi pour avoir le compte
Préférentiel si l'on donne la coupe

Signalisation en fournissant
P-I pour couper les communications
Préférentiel si le compte est connu

Dans la couleur d'atout
P-I inverse si possibilité de coupe
Sinon préférentiel (seul un écho est significatif)

Signalisation en défaussant
P-I et PPP dans les cas banal
Appel direct dans les cas d'Urgence
Préférentielle lorsque le compte est connu

La meilleure première défausse se fait dans une couleur 5°
Donner au partenaire l'information dont il a besoin