

Les Ouvertures

Les Réponses

Redemandes de l'ouvreur

Main Régulière

Après réponse Stayman, Transfert ou Gerber, il n'est pas permis de passer

12 – 14	Ouvrir 1SA Distribution de main régulière est : 4-3-3-3 cartes 4-4-3-2 cartes 5-3-3-2 cartes Ou : sans chicane sans singleton avec 1 seul doubleton	0 – 10 11 – 12 13 – 18 19 – 20 11+ 0 -10 11+ 19	Passer si régulière Régulière 2SA (ou 5+ cartes mineures et irrégulière) Régulière 3SA (ou 5+cartes mineures et irrégulière) Régulière 4SA (invitation à 6SA) Régulière avec majeure quatrième STAYMAN possible à la manche Main Irrégulière: 5+ cartes majeures transférer ou passer 5+ cartes majeures transférer possibilité de manche Irrégulière chercher un fit pour Chelem en utilisant STAYMAN ou TRANSFERT		Elever 2SA à 3SA avec 14 pts sinon passer Enchérie majeure 4 cartes au palier le plus bas après réponse Stayman ou 2K Elever à 6SA après réponse de 4SA avec 14 pts sinon passer Voir réponse « Convention Transfert » Enchérir au palier le plus bas (Si le répondeur enchérit par un Transfert ou Stayman. On ne peut pas passer).
15 - 19	Annoncer d'abord sa couleur la plus longue, puis SA		Voir réponses à Ouvertures à la couleur	15 –17 18 - 19	Enchérir 1SA au palier le plus bas. Passer après réponse de 1SA Saut à SA . Avec 19 pts enchérir 3SA
20	Ouvrir 2SA (Distribution de main la même que 1SA).	0 – 3 4 – 10 4 – 10 4 – 10 13+ 11-12 11+	Passer Main régulière ou longue mineur 3SA Avec majeure 4 cartes Stayman Avec majeure 5+ cartes Transfert Main régulière : enchérir 6SA Enchérir Gerber Main irrégulière : après trouver « un fit » espoir de Chleme		Voir réponses à « Convention Stayman » Voir réponses à « Convention Transfert » Voir Gerber

Main Irrégulière Les Ouvertures

Les Réponses

La redemande de l'Ouvreur

12 + 10 - 11	Ouvertures à la couleur 12 pts Ouvrir. 10-11 pts : ouvrir en utilisant la règle de 20, si possible (voir ci-dessous) Ouvrir avec : a) : la plus longue couleur b) : La plus économique avec 2 couleurs de 4 cartes c) : La plus chère avec 2 couleurs de 5 cartes d) : Avec distribution de 4441 ouvrir avec : La couleur au dessous du singleton s'il est rouge La couleur du milieu des 3 autres, s'il singleton couleur noire. Règle de 20 Ouvrir si le total des points d'honneur plus le nombre de cartes des 2 couleurs les plus longues totalent 20 . Sinon passer.	0 – 5 6 – 9 10 – 12 13 – 15 6+ 10+ 16+	Passer 4+ cartes dans la couleur d'ouverture. Enchérir 2 de la couleur Enchérir 3 de la couleur Enchérir 4 de la couleur Changement de Couleur (forcing partenaire doit répondre) Enchérir cartes 4+ au palier 1 (Besoin de 10+ pts au palier 2). 10+ ou Règle de 14. Avec 5 cartes majeures possible à l'enchérir au palier 2 ou 4+ cartes seulement si au palier 1 impossible. Enchérir 4 cartes majeures au palier 1 plutôt qu'une longue mineure au palier 2. 16+ Changer de couleur avec saut, avec 6+ cartes fortes, dans une nouvelle couleur. continuer ci-dessous	11 - 15	Après une réponse limitée (MÊME couleur ou SA) Si le total de vos points et ceux du partenaire est inférieur aux points nécessaires pour la manche PASSER . Si partenaire a maximum de point et manche est possible, augmenter d'un palier. Essai naturel, explorer pour manche. Si manche est certaine aller à la manche. Après réponse forcing (Nouvelle couleur) Elever couleur de répondant avec 4+ cartes « fit » Enchérir une autre couleur au palier 1 Enchérir une autre couleur de classement inférieur au palier 2. Répéter votre couleur 5+ cartes au niveau le plus bas.
---	--	--	---	---------	---

Intervention		Réponses aux Intervention	
Contrener l'enchère de l'adversaire 12 – 15 16 +	Il faut points d'ouverture. Votre couleur la plus courte doit être celle d'ouverture du déclarant. L'idéale distribution de 4441, 5440 et au moins 3 cartes dans les autres couleurs mais il faudra accepter de jouer dans la couleur annoncée par partenaire à moins que partenaire promette des points. Avec couleur 6 cartes contrener puis annoncer cette couleur.	0 à 7 8 6 - 9 13 + 13 -15	Ne peut passer sauf si intervention du partenaire de l'annonceur Annoncer couleur la plus longue. Enchérir une majeure 4 cartes plutôt qu'une longue mineure. Avec peu de pts et aucune des 3 autres couleurs sauf celle du déclarant annoncer couleur 3 cartes la moins chère. Enchérir votre couleur a la plus longue au palier 2 1SA si équilibrée et 1 arrêt dans la couleur de l'opposition. Ou 2SA avec 10 – 12 pts « Cue bid » dans la couleur de l'opposition ou enchérir dans sa couleur 6 cartes. 3SA avec main équilibrée et un arrêt dans la couleur de l'opposition.
Intervention à la couleur. 8 – 15 11 -15	Il faut avoir 5 cartes, avec 2 honneurs si minimum de points Annoncer sa couleur au palier 1 Peut enchérir au palier 2 si nécessaire A noter. Il faut minimum 11-15 et bonne couleur 5 cartes pour intervenir après ouverture de 1SA	0 – 5 6 – 9 10 -15 16 + 9 -12 13 -14	Après une intervention de partenaire au palier 1 Passer Avec 3 cartes de support, enchérir d'un palier. Sans support PASSER et ne pas enchérir dans sa propre couleur. Saut avec 3 + cartes de support, OU, enchérir dans sa propre couleur de 5 cartes (non forcing). Enchérir au palier de la manche ou saut dans sa propre couleur. Enchérir 1NT avec arrêt dans la couleur de l'opposition Enchérir 2SA avec arrêt dans la couleur de l'opposition 15 + 3SA
Intervention avec saute 5 - 10	Pour sauter au palier 2 il faut une couleur de 6 cartes avec 2 honneurs. Pour sauter au palier 3 il faut une couleur de 7 cartes avec 2 honneurs.		Après intervention avec saut au palier 2, même réponse qu'après une ouverture faible au palier 2. Après intervention avec saut au palier 3, toute intervention du répondant est une intervention de barrage.
Intervention de barrage 6 - 10	Avec une couleur de bonne qualité et d'au moins 7 cartes saut de 2 niveaux. Attention si vulnérable !		Répondre comme pour une ouverture de barrage.
Intervention à 1SA 16-18	Il faut avoir une main régulière avec un arrêt dans la couleur du déclarant. (Avec 19+ et une main régulière, contrener en premier puis re-enchérir SA au palier le plus bas).	0-6 7-8	Passer ou transfert avec couleur 5 cartes Enchérir à 2SA ou avec 9 pts 3SA Peut enchérir avec Stayman ou Transfert (à moins que partenaire du déclarant ait fait une annonce).
Contrener de 1SA 16+	Toujours une pénalité. Quelque soit la main.	0 à 4 5+ 10+	Avec une main très irrégulière, enchérir dans la couleur la plus longue. En général, passer. Si vulnérable passer. Si non vulnérable, forcer vers un contrat à la manche

Conventions	Stayman	Transfert	Ogust
Stayman (S'applique quand il n y a pas eu d'intervention. Partenaire doit répondre)			
<p>Réponse 2♣ à une ouverture de 1SA est afin de voir si fit en majeur est possible.</p> <p>Réponse 3♣ à 2SA ouverture, est aussi de trouver un fit en majeure.</p> <p>Réponses de déclarant sont : 2♦ = pas de 4 cartes majeures 2♥ = 4 cœurs 2♠ = 4 piques</p> <p>Pour utiliser la convention Stayman il faut avoir 11+ pts pour pouvoir répondre si un fit n'est pas établi. (i.e. 2SA avec 11-12 pts).</p> <p>Stayman peut être utilisé avec seulement 0-10 pts</p> <p>a) Si vous êtes prêt à passer tout réponse de partenaire eg. 4-4-4-1 distribution, pauvre en trèfle.</p> <p>b) Avec 5-4 cartes en majeures, passer après réponse en majeure de votre partenaire ou annoncer votre meilleure et plus longue couleur après une réponse de 2♦.</p> <p>Déclarant passe après réponse de son partenaire qu'est faible et non forcing.</p> <p>Stayman peut aussi se jouer après 2SA ouverture, 1SA intervention, ou ouverture Benji ou Reverse Benji :</p> <p>ou ouverture de 2♣ 20-22pts, répondre 2♦, partenaire 2SA (21/22pts)</p> <p>ou ouverture de 2♦ 23+pts, répondre 2♥, partenaire 2SA (23+pts)</p> <p>Stayman ne s'applique pas dans le cas ou l'opposition a fait une intervention ou contrer.</p>			
Transfert (S'applique quand il n y a pas eu d'intervention. Partenaire doit répondre)			
<p>Après une ouverture de 1SA, avec 5+ cartes à cœur ou à pique, annoncer la couleur au-dessous. (2♦ = 2♥ : 2♥ = 2♠)</p> <p>Après réponse à transfert avec ; 0 – 10 pts passer</p> <p>Avec 5 cartes majeures 11-12 annoncer 2SA</p> <p>Avec 5 cartes majeures 13+ pts annoncer 3SA</p> <p>Avec 6 cartes majeures 10-11 pts annoncer au palier 3 la majeure</p> <p>Avec 6 cartes majeures 12+pts annoncer au palier 4 la majeure</p> <p>Après réponse 2SA ou 3SA (par répondeur) déclarent peut apporter support à la majeure avec 3+ cartes, sinon passer, (ou monter à 3SA si la réponse est 2SA).</p> <p>Une nouvelle couleur de la part du répondeur après un transfert est forcing et montre avoir une deuxième couleur. Cela- nécessite 11+ pts peut enchérir au palier deux et 13+ pts au palier trois.</p> <p>Transferts peut aussi se jouer après une ouverture de 2SA, 1SA intervention,</p> <p>ou ouverture de 2♣, répondre 2♦, partenaire 2SA (Benji)</p> <p>ou ouverture de 2♦, répondre 2♥, partenaire 2SA (Rev Benji)</p> <p>Transfert ne s'applique pas dans le cas ou l'opposition a fait une intervention ou contrer.</p>			
Ogust (S'applique quand il n y a pas eu d'intervention. Partenaire doit répondre)			
<p>Ogust est une Convention 2SA après une ouverture faible de 2♥ ou 2♠, ou une intervention faible de 2♥ ou 2♠.</p> <p>C'est une enchère artificielle forte, montant 15+ pts, avec possibilité d'aller au manche. Normalement, mais pas toujours, cela montrant support à l'autout.</p> <p>Ogust est forcing pour un tour. Après une réponse 2SA Ogust la re-enchère conventionnelle du « pré-empteur » est :</p> <p>Enchère Explication</p> <p>3♣ = j'ai une main minimale (5-7) pts avec seulement 1 d'honneur dans la couleur annoncée.</p> <p>3♦ = j'ai une main minimale (5-7) pts avec 2 des 3 honneur dans la couleur annoncée.</p> <p>3♥ = bonne main (8-10) pts, avec seulement 1 d'honneur dans la couleur annoncée.</p> <p>3♠ = bonne main (8-10) pts, avec 2 des 3 honneurs dans la couleur annoncée.</p> <p>3SA = bonne main (8-10) pts, avec 3 honneurs dans la couleur annoncée.</p>			