

## ENCHERES COMPETITIVES

**INTERVENTIONS** : 5 cartes palier de 1, 6 au palier de 2.  
Si moins de 10H, la couleur est solide  
Peut intervenir dans 4 cartes en majeure.  
Réponses: 1 sur 1 Forcing- 2 sur 1 NF-1♠ sur 1♥ =5 cartes .

**LE REVEIL** par une couleur dénie la valeur d'ouverture

### CONTRE D'APPEL

Valeur d'ouverture, court dans la couleur d'ouverture

**EN REVEIL**: 7H et + -

**BICOLORES EN REVEIL** OUI - NON

1♣ passe passe 2♣ =

1♦ passe passe 2♦ =

1♠ passe passe 2♠ =

1♥ passe passe 2♥ =

**INTERVENTION** à 1SA en 2<sup>e</sup> position:  
16/18H

Réponses du Partenaire :

**INTERVENTION** à 1SA en 4<sup>e</sup> position après 2  
passes :10/12H  
Réponses du Partenaire :

### INTERVENTION en 4<sup>ème</sup> position

En 4<sup>ème</sup> position, après 2 couleurs nommées,

1♦ passe 1♥ ?

Cue bid de la 1<sup>ère</sup> couleur 2♦ = 5+5 constructif des 2 autres  
couleurs

2SA = bicolore défensif 6-5 des 2 autres couleurs

Contre = L'ouverture et les deux autres couleurs 4-4

### DEFENSE contre le 2 MAJEUR FAIBLE

- Contre d'appel =  
Réponses du partenaire du contreur par 2SA Mini cue bid ?  
OUI-NON  
Redemandes du Contreur sur le 2SA Mini Cue Bid : ?

- 2SA 16/18H Naturel – Réponses ?
- 3♥ Cue bid ou 3♠ cue bid = Les deux Mineures,  
demande en priorité un arrêt pour jouer 3SA
- 4♣ = Autre majeure 5<sup>ème</sup> et 5♣
- 4♦ = Autre majeure 5<sup>ème</sup> et 5♦

Autre Système

## ENTAMES ET SIGNALISATION

### A LA COULEUR

ENTAME Pair-Impair - Autre

DEFAUSSE Pair impair et Appel direct ou refus direct en  
cas d'urgence- Autre

### A SANS ATOUT

ENTAME 4<sup>e</sup> meilleure. Entame en Pair-impair dans la  
couleur du partenaire

Petit appel sur As, Dame et Valet – OUI-NON

DEFAUSSE: Pair impair et Appel direct ou refus direct en  
cas d'urgence – Autre Système

### ATTAQUE AU COURS DU JEU

Pair-Impair.- Autre

A Sans Atout :

Attaque d'une nouvelle couleur = Petit prometteur

Autre Système

**A la couleur**, Sur entame de l'AS – Compte ou Appel ?

**A Sans Atout**, l'entame de la Dame peut provenir de RDX ou  
RDX, et l'entame du Roi demande le déblocage

### CONVENTIONS

MICHAEL PRECISE 2SA Fitté 3 cartes

3<sup>ème</sup> COULEUR Forcing 4<sup>ème</sup> COULEUR Forcing

ROUDI constant 2♦ 2SA 2♥ 2♠

LANDY en 2<sup>ème</sup> position – En 4<sup>ème</sup> position

LANDIK 2♣ ou Fit de la mineure d'ouverture

LEBENSOHL

DRURY FITTE –DRURY Classique

TRUSCOTT Majeur - TRUSCOTT Mineur.

**Autres Conventions**

### ENCHERES DE CHELEM ET CONVENTIONS :

SPLINTER

BLACKWOOD

5 Clés 14-30 ou 5 Clés 30-41 ou Blackwood 4 As 30 - 41

DEMANDE DES ROIS = Système de Réponses ?

.

### Défense contre les interventions sur un Blackwood

**Après intervention du N°2 sur un 2♦ FM**

Réponses aux As – Plus de Réponses aux As-  
Autre Système

**Après intervention du N° 2 sur un 2♣ FI**

Signification du Contre

Signification du Passe

Signification des autres enchères

## CARTE DE CONVENTIONS FFB NOM ET CLASSEMENT



### RESUME DU SYSTEME

#### PRINCIPES DE BASE ET STYLE GENERAL

Majeure 5<sup>ème</sup>

Meilleure Mineure OUI-NON

1SA 15/17H et demi

Spoutnik simple jusqu'à 4♦

Collante OUI -NON

Tendance SEF

**2♦ Forcing de Manche**

**2♣ Fort Indéterminé**

**2♥ Faible**

#### RAPPEL DES OUVERTURES FORTES

(autres que 1SA et 2SA)

**2♣ Fort Indéterminé**

**2♦ FM**

#### Ouvertures de BARRAGE

(indiquer d'abord les ouvertures artificielles)

2♥ 5H/10H 6♥

2♠ : 5H/10H 6♠

3♣/♦/♥/♠ faible, 6/10H, 7 cartes

3SA mineure 7<sup>ème</sup> affranchie

4♣/♦/♥/♠ faible, 6/10H 8 cartes

#### OUVERTURE DE 1SA ET 2SA

**1SA** 15/17 H et demie

**2SA** 20H/21H

#### CONTRES NEGATIFS, ARTIFICIELS et SPECIAUX

Après un CONTRE d'APPEL de l'ADVERSAIRE :

Changement de couleur 1 sur 1 Forcing

Surcontre Fitté ou punitif

Truscott Majeur - Truscott Mineur

Super Truscott

Enchères de Rencontre

OUVER- TURE	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 -					
1 ♦		3	Meilleure Mineure	1 ♦ 2 ♣	Redemande à 2 ♦ = Misère et Redemande à 2SA = 12-14 arrêt dans les majeures			
1 ♥		5			2SA Fitté 3 cartes F1 10/12H - Autre ENCHERES D'ESSAI = Naturelles- demande de complément- Autre			
1 ♠		5	Séquence 1 ♠ 2 ♥		ENCHERES D'ESSAI après intervention : • 2SA fort et naturel, X =essai généralisé si adversaires fitté, sinon selon place vacantes le X est punitif ou d'appel • Autre Système			
1 SA			15/17h1/2 Texas Majeur - Texas Mineur (2♠/♣ 3♣/♦) Chassé croisé 4♦ = Bicolore Majeur limité à la Manche Stayman 4 paliers Transfert à 4 ♣ et 4 ♦ - OUI -NON Paliers de 3 naturels OUI - NON Proposition de chelem à 3♦/♥/♠. Bicolore Mineur sur 1SA 1SA- 2♠ - 3♣ -3♦ =limité à la manche 1SA -3♣ - 3♦ 4♣ = proposition Chelem naturelles					
2 ♣			FI Relais obligatoire à 2♦ - Autre Système	2♣ 2♦ = 3SA Fort Bicolore Majeur - Autre Système				
2 ♦			FM Système de Réponses :	2♠=As 3♣ = As 3♦ = As 3♥/3♠= 3SA =	Redemande Ouvreur à 3SA Forcing jusqu'à 4SA .			
2 ♥			Faible 6♥ Vulnérable , couleur solide	Changement de couleur Forcing - OUI- NON	Redemande sur 2SA 3♥ faible sinon cite une force ou à défaut un singleton au palier de 4 3SA =couleur pleine			
2 ♠			Faible 6♠ Vulnérable , couleur solide	Changement de couleur Forcing	idem			
2 SA			20H-21H Rectification Fittée – OUI -NON	Texas Majeur Texas Mineur , proposition de Chelems 3♠ / ♣ et 4♣ / ♦ Stayman 4 Paliers - Chassé croisé				
3 X	Faible	7	Enchères de bicolores : Interrogatives					
3 SA	Faible	7	Mineure 7ème affranchie pas de levée de défense extérieure					
4SA	Fort	6-5	Bicolore mineur puissant					
4 X	Faible	8						