

SUIVI SUR INTERVENTION	1T - 1K - 1P	au moins 4 Cartes à Pique sans limite de points = FORCING	
	au niveau de 2	= Non forcing	5 Cartes sans 10H

3C ou 3P	4SA	Bic T-K ou K-autr Maj	Contre sur 3 Maj = Punitif	4C ou 4P = Bic T et autre Maj
Passer sur l'interv		Soit RIEN A DIRE	Soit PUNITIF	

4SA sur 4 Maj	Bicolore indéterminé	Contre sur 4 Maj = Punitif ou Appel 16-17PH	
---------------	----------------------	---	--

Passer/interv	Soit RIEN A DIRE	Soit PUNITIF	Contre de l'ouv sauf distr part
---------------	------------------	--------------	---------------------------------

CONTRE	au moins 8H	SPOUTNIK généralisé	Si 3C ou 3P
ap.Interv	ou +=10H	avec 5 cartes Majeure	après Contre = FORCING

Ap. 1T,1K ou 1C	Dble Jump = Sing dans le jump/20-21 DH fitté/Dble Jump dans l'ouv= coupe indét.		
Rép 1 MAJ	3SA = 20-21 DH fitté avec T ou K type 5-4-2-2 ; 4T ou 4K = Coupe, sinon 4C ou 4P		

SURCONTRE	+=10H	Toutes distributions	PRIORITÉ À LA MAJEURE
-----------	-------	----------------------	-----------------------

1SA après 2 enchères	BICOLORE des 2 autres couleurs plus long dans la plus faible - 6/4 probable		
----------------------	---	--	--

Sur intervention après 1 SA	LEBENSÖHL	2 sur 2 = Non Forcing	3 sur 2 = Forcing
	2SA = Relais pour 3T	Cue-Bid = l'autre majeure avec l'arrêt dans l'intervention	

sur 1Maj	3 T	6 Perd NVul	Bicolore K - l'autre MAJ
sur 1min	cuebid	5 Perd Vul	Bicolore Majeures
sur 1Maj	cuebid		Bicolore T - l'autre MAJ
sur 1M/m	2SA		Bicolore des moins chères
sur 1 T	3 T		Bicolore K - P

Sur OUVERTURE d'un 2 FAIBLE			
-----------------------------	--	--	--

CONTRE	APPEL	Avec 1 arrêt dans la Maj.	Peut cacher l'autre majeure 4°
--------	-------	---------------------------	--------------------------------

2SA sur 2 faible	16-18H avec 1 Arrêt+	Peut cacher l'autre majeure 4°	Sur barrage à 3, CONTRE est pour la manche et 4 cartes en Maj
------------------	----------------------	--------------------------------	---

BLACKWOOD	41 / 30		5P = 2 Clés et Dame d'atout.
-----------	---------	--	------------------------------

5 CLES	Après 1T - 1 MAJ - 4T ou 1K - 1 MAJ - 4K		4 SA = BLACKWOOD L'autre majeure=Donner la coupe
--------	--	--	---

1°Palier=Coupe dans la - chère et 3 cartes dans rés idu=6-4-3
2°Palier=Coupe dans la - chère et 4 cartes dans rés idu=5-4-4
3°Palier=Coupe dans la + chère et 3 cartes dans rés idu=6-4-3
4°Palier=Coupe dans la + chère et 4 cartes dans rés idu=5-4-4

ENTAMES	Pair -Impair souple	10 et 9 Prometteur à Sans Atout
	Italien sur un CHELEM	à SA = 4° meilleure

	As ou DAME = Appel	Roi = Parité
--	--------------------	--------------

FLANC	1°Défausse Italienne	Petit = Appel à sans Atout
-------	----------------------	----------------------------

L'APPEL prime sur la PARITÉ puis la PRÉFÉRENCE
--

Clit	Ind	P.P	SAISON 2006 - 2007	
------	-----	-----	--------------------	--

1 C	84	714	5 9 5 3 5 8 5	TOULET Sandra
-----	----	-----	---------------	---------------

1 K	76	259	0 4 5 9 4 5 5	DORDHAIN Patrice
-----	----	-----	---------------	------------------

Paire=	160	973		
--------	-----	-----	--	--

Méthode de base			Majeure 5° - Meilleure Mineure - Sans Atout FORT	
-----------------	--	--	--	--

Mise à jour	11 avril 2007	2 Majeure FAIBLE		
-------------	---------------	------------------	--	--

Ouv	cartes	Points	Caractéristiques	Réponses conventionnelles
-----	--------	--------	------------------	---------------------------

1 T	3	+=11H		En réponse 1K = 5-7H ou Fort à Carreau ; 2 T = +=10H avec du T ; 3T = Barrage
-----	---	-------	--	---

1 K	3	+=11H	1K - 2T - 2K = maxi 12H ou nat 6/7K	K et problème dans une couleur
-----	---	-------	-------------------------------------	--------------------------------

1 C	5	+=11H	- de 11H possibles en 3°	1SA = Forcing
-----	---	-------	--------------------------	---------------

1 P	5	+=11H	- de 11H possibles en 3°	Indication d'entame en 3/4 cartes poss.)
-----	---	-------	--------------------------	--

1 SA		15-17H	Majeure 5° Possible	Stayman 3 paliers / TEXAS Maj/Min
------	--	--------	---------------------	-----------------------------------

2 T	5 Perd	17-19 DH/22-23 DH	2K=Pas 3 C.It ou +5 C.It	2X ou 3X = 3/4 C.It et 5Cartes, sinon 2SA
-----	--------	-------------------	--------------------------	---

2 K	3 Perd	+24H	OU FORCING MANCHE	2P=1As; 3T;3K;3C;3P = ICRM ;3SA= 4C.It
-----	--------	------	-------------------	--

2 C	5 / 6	-11H	+ de 11H possibles en 3°	2SA Forcing/Chang t couleur forcing
-----	-------	------	--------------------------	-------------------------------------

2 P	5 / 6	-11H	+ de 11H possibles en 3°	2SA Forcing/Chang t couleur forcing
-----	-------	------	--------------------------	-------------------------------------

2 SA	5 Maj P	20-21H	Peut se faire avec As ou R sec	3T=Baron / TEXAS=réponse obligée
------	---------	--------	--------------------------------	----------------------------------

Développement		Commentaires
---------------	--	--------------

1 Maj-2SA	+16H fitté 4c ou 3c 1H	
-----------	------------------------	--

1 C-3T ou 3K	11/12DH & 4 Cartes	et belle couleur Trèfle ou Carreau
--------------	--------------------	------------------------------------

1 P-3T ou 3K	ou 3 cartes et 1 Hon.	
--------------	-----------------------	--

1 C-4T ou 4K	Splinter très fitté	Proposition de chelem
--------------	---------------------	-----------------------

1 P-4T ou 4K	Splinter très fitté	
--------------	---------------------	--

1 C-3 C	4 ou 5 Cartes	Barrage
---------	---------------	---------

1 P-3 P	pas de levées défensives	
---------	--------------------------	--

2T ROUDI	+=10H	Réponse obligatoire	Par pallier ; 2C mini fitté ; 2P maxi fitté
----------	-------	---------------------	---

2T DRURY	+=11DH	Fitté ou non fitté	2K ambigu jusque l'ouverture à 14 Pts.
----------	--------	--------------------	--

Contre après 1 intervention	Le répondant nomme 2Maj avec 1 GH 2nd		
-----------------------------	---------------------------------------	--	--

Surcontre après Contre	Chgt Coul =Misfit ; Jump = 5 cartes + Fit		
------------------------	---	--	--

STAYMAN	0 pts possible	Avec ou sans Majeure 4°	3 paliers
---------	----------------	-------------------------	-----------

Landy très Sournois	8-9DH Nvul 6 perd +10DH Vul 6 perd	2C / 2P = Bicolore + mineure ou long dans la couleur	Ctr = unicol ou fort ; 2SA = Bicolore Mineure 2T = bicolore +=C -P ; 2K=bicolore 4C +5P
---------------------	------------------------------------	--	--

TRUSCOTT	2SA=Fitté / 3 cartes et	11DH sinon le soutien = Barrage(Idem qu'au dessus)
----------	-------------------------	---

ENCHERES D'ESSAI	Interrogatives	Conclure à 4 si Maxi et pas 3 perdantes	
------------------	----------------	---	--

ATTENTION ! après 1P - 2P - 3C répondre 4 C avec 4 cartes à cœur de même après 1C - 2C - 2P, répondre 3P avec 4 cartes à Pique

CONTRE	+=13DH	Appel généralisé	LEBEL-SOULET sur intervention
--------	--------	------------------	-------------------------------