

04 11

Donne	Pique	Cœur	Carreau	Trèfle	H	Vulnérable	Donneur	intervention	Partenaire	D L	H D L	Votre 2ème enchère
1	6	5	1	1	14	O	1P	Passe	1 SA		14	3 C
2	5	5	2	1	10	N	1P	Passe	2 K		10	2 C
3	4	4	2	3	11	O	Passe	1 T	1 SA		11	2 T
4	5	2	4	2	9	O	Passe	Passe	1P	5	14	4P
5	5	1	5	2	16	N	1P	Passe	4P	6	22	4 SA
6	3	3	3	4	8	N	Passe	Passe	1 SA		8	2 SA
7	3	2	5	3	12	O	1 K	Passe	2 T	1	13	3 T
8	4	4	2	3	12	O	1 T	X	2 K		12	2 SA
9	2	3	2	6	16	N	1 T	X	1P		16	3 T
10	1	5	4	3	13	O	1 C	2P	X	2	15	4 C
11	2	5	3	3	11	N	Passe	Passe	1 SA		11	2 K
12	8	2	3	0	3	O	Passe	Passe	1 C	6	9	3P
13	4	4	2	3	16	O	1 SA	Passe	4 SA		16	Passe
14	3	2	2	6	1	N	Passe	Passe	1 SA	2	3	2P
15	4	4	2	3	12	O	1 T	Passe	1 K		12	1 SA
16	5	2	2	4	14	N	1P	Passe	2 SA	2	16	4P
17	3	2	5	3	9	O	Passe	Passe	1 SA		9	3 SA
18	2	5	3	3	13	O	1 C	Passe	3 C	1	14	Passe
19	4	4	2	3	7	O	Passe	Passe	1 SA		7	2 T
20	3	2	5	3	10	N	Passe	1 SA	3 T	3	13	Passe

Remarques

- 13 Le partenaire a une main faite de mineures ; l'ouvreur doit indiquer sa main 6/5
- 13 L'ouvreur est trop faible pour jumper. Le partenaire peut penser à une main 5/4. La 3ème enchère de l'ouvreur sera 3 C
- 13 Staymann, même si le partenaire intervient bsr l'ouverture de l'adversaire à K, car il a 16 H au moins
- 13 Avec 5 cartes dans la majeure ouverte par le partenaire et au moins 8 H, jumper directement à 4 (sur ouverture majeure uniquement !)
- 13 Vous avez sans doute 10 atouts dans la ligne. Voyez combien d'as vous avez dans la ligne et arrêtez-vous éventuellement à 5P
- 13 La séquence 4 3 3 3 exclut le stayman. Informez votre partenaire de votre jeu sans mentionner les majeures
- 13 Vous avez 23 H dans la ligne, mais au mieux 11 cartes majeures sur les 26 en jeu. La prudence, c'est de se fier à 3 T
- 13 Votre adversaire est au moins 4/3 dans les majeures. Mais il vaut mieux tenter le 2 SA plutôt que de laisser le misfit à K
- 13 Pas d'ouverture SA à cause des doubletons. Au moins 11 H au X. Il reste 13 H entre les mains des 2 autres joueurs. Pas de manche mineure
- 13 L'intervention est un barrage. Maximum, 10 H. Le X du partenaire indique une main forte (sinon, c'est Passe ou 3 C). Il faut aller à la manche
- 13 Faire un Texas suivi, après la rectification à 2 C de l'ouvreur, par un Stop 3 SA. Le déclarant peut alors laisser 3 SA ou poser 4 C
- 13 Après votre Passe à l'ouverture, le double jump fera réfléchir le partenaire qui décidera s'il monte ou non à la manche.
- 13 Vous avez 16 H sans plus-value (une couleur longue, au moins 5ème). Votre partenaire vous annonce 16 H. Il faut passer !
- 13 Texas surtout si il y a peu de points, car les petits atouts feront des plis par la coupe. En Texas mineure, la ligne est toujours fittée !
- 13 Le répondant n'a pas de Majeure 4ème.
- 13 2 SA Fitté. Vous avez au moins 27 HDL dans la ligne
- 13 Avec 9 H, saut à 3 SA sur ouverture 1 SA. En plus, le K 5ème vous donne une petite plus-value.
- 13 Fitté avec 9 cartes mais au plus 26 HDL dans la ligne (Vous : 14 HDL ; votre répondant : 11 ou 12 HDL incluant le fit 9ème)
- 13 Avec les 2 majeures 4ème, Staymann avec 7 H
- 13 Le jump à 3 T indique une intervention à T avec 6 cartes (l'intervention à 2 T sur 1 SA est un Landy appelant une réponse en majeure).