

DEFENSE CONTRE LES INTERVENTIONS ADVERSES

Vidéos et Documents de Bridge, aller sur BridgeSEF <https://bridgesef.fr/>

Reportages et Conférences de Bridge, aller sur [YouTube SEFclub bridge](#)

DEFENSE CONTRE INTERVENTION PAR X SUR 1C OU 1P

Convention pour soutenir une Majeure faiblement ou moyennement après un contre d'appel

Utiliser les réponses en Texas pour différencier 2 soutiens simples :

S	O	N
1♥	X	1♠ : 5 cartes à ♠ ou 4 très belles 1SA : Texas ♣ (Avec la vraie enchère de 1SA, passer d'abord et voir ensuite) 2♣ : Texas ♦ 2♦* : Soutien positif à ♥ 8/10 2♥ : Soutien faible à ♥ 5/7

Ou bien seulement ces 2 séquences ci-dessous :

S	O	N
1♠	X	2♥* : Soutien positif 2♠ : Soutien faible

- Inférence on ne peut pas dire qu'on a 5+♥ ce qui n'arrive jamais et n'a aucun intérêt.

DEFENSE CONTRE INTERVENTION A 1P

S	O	N
1♦	1♠	4♣ : Relais pour jouer 4♥ de la main de l'ouvreur (autre mineure)
1♣	1♥	4♦ : Relais pour jouer 4♠ de la main de l'ouvreur

DEFENSE CONTRE INTERVENTION AU NIVEAU DE 2

S	O	N	E
1♣	2♣	P	? : Répondre 2♦ avec les 2 majeures 4 ^{èmes} ou 1 Majeure 4 ^{ème} et quelques ♣, car il n'y a plus de C.B

S	O	N
1♥	2♣/♦	?

Si on décide de jouer le soutien à 3♥ barrage alors pour exprimer un vrai soutien au niveau de 3, on peut décider de cue-bidder l'intervention de 2♣/♦ adverse qui remplacera alors l'enchère de 3♥ constructif 11/2HLD.

DEFENSE CONTRE INTERVENTION PAR 1SA

LANDIK ou 2T* BOUSSOLE

Sur une ouverture mineure

S	O	N
1♣/♦	1SA	X Punitif 2♣* : Appel aux Majeures 5/7H Le répondant nomme ses ♥/♠ ou dit 2♦ relais 2♦/♥/♠/3♣ Texas 2SA Bicolore Majeure 9H+ (ou fitté et 9H+ à convenir)

Sur une ouverture Majeure

S	O	N
1♥/♠	1SA	X Punitif 2♣*/♦*/♥*/♠* Texas 2SA 5♣/♦ 9H+ (ou fitté ♥/♠ à convenir)

Option N°2 Utiliser le soutien de la mineure d'ouverture pour l'appel aux Majeures au lieu de 2♣.

Option N°3 A part le 2♣ ou 2♦ appel aux Majeures, les autres enchères sont naturelles.

Attention Le Landik est non-forcing, votre partenaire peut passer avec une longue dans la couleur de votre Landik.

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR LE BLACKWOOD BW

Option 1

S O N
 4SA 5? P : Nombre impair (sur 5 clés)
 X : 0 ou 1 Punitif
 Palier au dessus : 2 As
 Saut à 6 : 1 As et une chicane

S O N
 4SA 6? P : 2 As
 X : 0 ou 1 As
 Palier au-dessus : 3 As

Option 3

Copain

S O N
 4SA ? X : 0 ou 3 As
 P : 4 ou 1 As
 1^{er} Palier : 2 As

Option 2

Le P.P. (passe Pair)

S O N
 4SA ? P : 0/2/4 As
 X : 0 clef Punitif
 1^{er} Palier : 1 Clef
 2^{ème} palier : 2 Clefs

2^{ème} option du **P. P.** : Passe : Pair
 (ou contraire...) X : Impair

Option 4

Pascon

S O N
 4SA X P : 3 ou 0 Clefs
 XX : 4 ou 1 clef
 1^{er} Palier : 5 ou 2 Clefs

Séquence à 4

S O N E
 1♠ P 2♥ P
 4♥ P 4SA P
 5♦ X ? : Passe : Interrogatif à la Dame d'Atout
 5♥ : Arrêt

Nota En cas d'ouverture ou d'intervention adverse, il est parfois mieux jouer d'utiliser un BW qui ne donne que le nombre d'As. En effet s'il manque le Roi d'atout et un As, on demandera le Chelem quand même et on fera l'impasse au Roi d'atout sur le joueur qui a ouvert.

Réponse au BW après intervention par 5T/5K Style Copain précisé

S O N E
 1♥ P 3SA* 4♣ (3SA* : Fitté)
 4SA 5♣ P : 0 clé
 X : 3 clés
 5♥ : 2 clés sans la Dame d'atout etc.

S O N E
 1♥ P 3SA* 4♦ (3SA fitté)
 4SA 5♦ P : 0 Clé
 X : 3 Clés
 5♥ : 1 Clé
 5♠ : 2 Clés sans la dame d'atout etc...

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR LE DRURY

Intervention sur le Drury

S	O	N	E
P	P	1♠	P

S	O	N	E
P	P	1♠	2♦

2♣ X/2♦/2♥ ? : Passe pas l'ouverture X : Le contre remplace le Drury
 Couleur : Naturel forcing mais est également un Spoutnik
 2♠ : Pour jouer 2♠
 XX : Ouverture non punitif mais à suivre

S O N E
 P P 1♥ X

XX Ce surcontre est standard comme avant Passe : fitté ou pas fitté.
 Si Ouest passe, l'ouvreur faible répète sa couleur ou dit 1SA.
 Si Ouest parle, l'ouvreur faible passe.
 Si Ouest parle, l'ouvreur s'il a l'ouverture parle : X, nouvelle couleur, couleur fittée.

Convention Après Passe et ouverture en 3^{ème} ou 4^{ème} du partenaire et intervention adverse par 1♠ ou X, on peut utiliser l'enchère de 1SA comme Drury à la place de 2♣ !

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR 1SA/SUR LE STAYMAN/SUR LE TEXAS

S O N S O N
 1SA 3♣/♦/♥/♠ X : Stayman 1SA 3♣/♦ 3♦/♥ : Texas ou Naturel à convenir

S O N S O N
 1SA 3♣ X : Stayman 1SA 3♦ X : Stayman
 3♦ : Texas ♥ 3♥ : Texas ♠
 3♥ : Texas ♠ 3♠ : Texas ♥

S O N
 1SA 3♣ (Texas ♦) X : Pas d'enchère naturelle
 3♦ : Stayman
 3♥ : Texas ♠
 3♠ : Texas ♥

S O N (X* conventionnel) S O N (2♣* conv.)
 1SA X* 2♣ : Stayman 1SA 2♣* X : Stayman

S O N (X* punitif)
 1SA X* 2♣ : Stayman avec 2 Majeures (ou naturel à convenir)

S O N (X* punitif)
 1SA X* XX : Texas ♣ et passe Forcing pour XX

Défense contre l'intervention par X* bicolore

S O N
 1SA X* XX : Punitif dans une ou plus des couleurs du bicolore.
 2? : Pour les autres enchères, on ignore le contre, donc 2♣ : Stayman etc.

Défense contre l'intervention par 2T Landy

S O N
 1SA 2♣ X : Punitif à Cœur ou à Pique
 2♦ : Naturel NF
 2♥/♠ : Arrêt de la couleur nommée
 2SA : Naturel NF
 3♣/♦ : Naturel forcing
 3♥/♠ : Splinter
 3SA : Naturel

Variante 2♥ : mini Cue-bid 5/7 honneur pour défendre une partielle

2♠ : Cue-bid forcing de manche avec ou sans arrêt

2SA : Bicolore des mineures

Défense contre l'intervention par 2K unicolore Majeur

S	O	N	
1SA	2♦	X :	Contre d'appel qui remplace le Stayman
		2♥/♠ :	Naturel N.F. 7H maxi
		3♣ :	Texas ♦ fort ou faible
		3♦/♥ :	Texas ♥/♠ Forcing manche
		3♠ :	Naturel 5+♠ cartes F.M. avec arrêt ♥

S	O	N	E		S	O	N	E
1SA	2♦	X	2♥		1SA	2♦	P	2♥
P	P	X :	Appel	mais	P	P	X :	Punitif

Intervention sur le Stayman

S	O	N	E
1SA	P	2♣	X/2♦
		2♥/♠ :	4 cartes ♥/♠
		XX :	5♣
		2SA :	Naturel
		3♣ :	2 Maj. sans arrêt
		3♦ :	2 Maj avec arrêt
			(Le répondant : 3♥/♠ ou 4♥/♠ ou relais à 4♣/♦)

S	O	N	E
1SA	P	2♣	2♦
		2♥/2♠ :	Avec ou sans arrêt
		2SA :	Naturel arrêt ♦
		3♣ :	Naturel
		3♦ :	2 Majeures

Option 1

S	O	N	E
1SA	P	2♣	X
		2♥/♠ :	4 cartes ♥/♠ avec arrêt ♣
		2SA :	2 Majeures avec arrêt
		Passe :	0 ou 1 Majeure sans arrêt
		3♣ :	Les 2 majeures sans arrêt

S	O	N	E
1SA	P	2♣	X
P	P	XX :	Nomme ta Majeure
		2♥/♠ :	4 cartes avec arrêt
		3♥/♠ :	Chassé-croisé

- On pourrait également sur l'intervention à 2♦, faire comme sur l'intervention de contre.

- On peut aussi nommer sa majeure en inversée : 2♥ avec 4♠ et 2♠ avec 4♥.

S	O	N	E
1SA	P	2♣	3♣
		3♥/♠ :	4 cartes avec arrêt ♣ sinon on passe et sur X du partenaire on annonce en inversé ses ♥/♠

Intervention par X sur un Texas

S	O	N	E
1SA	P	2♦	X
P :		2 cartes à ♥	
2♥ :		3 cartes + arrêt ♦	
XX :		3 cartes sans arrêt ♦	
3♥ :		4 cartes avec arrêt ♦	
3♦ :		4 cartes sans arrêt ♦	

S	O	N	E
1SA	P	2♥	X
3♥ :		Fitté ♠ 4 ^{ème} relais pour que	
		le partenaire joue le coup	

RUBENSOHL

Conventions particulières	S	O	N	
	1SA	2♠	3♠ :	Bicolore mineure 5/4 et plus avec une

courte adverse sinon X Spoutnik

S	O	N
1SA	2♣ Landy	3♠ : 5/5 mineure

On peut jouer les 2 séquences suivantes ainsi :

S	O	N
1SA	2♦	3♠ : J'ai 5♠/4♥ (avec 5♥/4♠ on dit 3♣ (Texas impossible) (plus de singleton)

S	O	N
1SA	2♥	3♠ : J'ai 5♠ et le Roi de ♥

DEFENSE SI L'OUVERTURE OU L'INTERVENTION DE 1SA EST CONTREE PUNITIF

S	O	N	E
1?	1SA	X	XX : Relais pour 2♣ 2♣ : Texas ♦ 2♦ : Texas ♥ 2♥ : Texas ♠ 3? : Naturel : Proposition de manche P : Rien à dire (du jeu ou 4333)

Sur le XX relais à 2♣, le répondant passe avec 5♣, dit 2♦ avec 4♦ et une Majeure 4^{ème} et 2♥ s'il a 4♥ et 4♠.

Sur le Passe d'Est, l'intervenant de 1SA peut : Nommer une couleur 5^{ème} moyenne ou
Surcontrer SOS ou
Tenir le contre avec une belle couleur 5^{ème}

Option 2 : On peut également garder le XX pour punitif et utiliser 2♠ pour le Texas ♣.

Option 3 :

S	O	N	E
1?	1SA	X	XX : Unicolore relais à 2♣ 2? : 4 cartes dans ? et 4 cartes dans une couleur + chère P : 4333 ou 5/6H à convenir ou décision reportée à l'intervenant

Option 4 :

S	O	N	E
1?	1SA	X	XX : Surcontre Punitif P : Le Passe d'Est est forcing.(Passe SOS) L'intervenant de 1SA nomme une couleur 5 ^{ème} ou Surcontre SOS ? sur lequel le partenaire nomme ses couleurs 4 ^{èmes} en Baron.

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR 2SA

S	O	N	E
2SA	P	3♣	X
4♣ : 4♥/4♠			

S	O	N	E
2SA	P	3♣	X
3♥ : 4♥ avec arrêt ♣			
3♠ : 4♠ avec arrêt ♣			

S	O	N	E
2SA	P	3♣	X
P	P	XX	P
3♥ : 4 cartes à ♠			
3♠ : 4 cartes à ♥			

S	O	N	E
2SA	P	3♣	3♦
4♦ : 4♥/4♠			

S	O	N	E
2SA	P	3♦	X
XX : 3 cartes à ♥ sans arrêt ♦			
3♥ : 3 cartes à ♥ et arrêt ♦			

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR LE LANDY

S	O	N	E
1SA	2♣	X	P : J'ai du ♣ 2♦ : J'ai du ♦ 2♥/♠ : Je veux jouer à ♥/♠ XX : Choisis ta Majeure

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR OUVERTURE D'UN 2 FAIBLE

O	N	E
2♥	2♠	X : Punitif 2SA : Naturel standard ou Relais conventionnel 3♣/♦ : Non-Forcing mais on peut le jouer forcing ! 3♠ : Cue-Bid relais 3SA : Naturel 4♣/4♦ : Rencontre 5 ♣/♦ et 4♥

Convention 1

O	N	E
2♥	X	XX : 2+ cartes à ♥ et 14+H : Remplace le 2SA relais (ou punitif à convenir) 2SA : Naturel pour jouer 3SA ou 4♥ ou relais forcing avec 3+♥ 3SA : Naturel

O	N	E
2♥	X	2/3/4♠ : Naturel NF 3♣/3♦ : 6♣/♦ NF 3♥/4♥ : Barrage 4♣/4♦ : Rencontre 5♣/♦ et 4♥

O	N	E
2♥	2♠	X : Punitif+14H 2SA : Naturel ou Relais fitté forcing avec 3♥+ à convenir 3♣/3♦ : 6♣/6♦ NF 3/4♥ : Barrage 3♠ : Forcing enchère de Chelem à ♥ 3SA : Naturel 4♣/4♦ : Rencontre 5♣/♦ et 4♥

Autre système de défense

O	N	E
2♠	X	XX : 14+H non fitté (puis X : punitif)

O	N	E
2♠	2SA	3? : Naturel moins de 14H sinon X 4♣/♦ : Rencontre

ou

O	N	E
2M	X	XX : Fitté et l'ouvreur mini dit 3M sinon il nomme sa force. Si l'adversaire reparle et que le répondant recontre, celui-ci est punitif.

Si l'adversaire reparle et que le répondant passe, celui-ci est forcing.
 2SA : Relais forcing à 3♣ style lebensohl (suite idem lebensohl)
 2/3? : Changement de couleur fitté et forcing

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR OUVERTURE DE 2T OU 2K

- Après un contre ou 2♥ sur 2♣/♦ F.M.: On peut continuer à répondre les As (ignorer le contre)

Après Intervention de 2♠ à 4♦ sur 2♣/♦ FM ou FI : (On ne répond plus les As. sur les 2FM)

Les couleurs nommées sont 5^{èmes} et +

Les couleurs avec saut ont 6 cartes avec une perdante maxi

Le contre est positif 6H+

CB : Courte et 3 cartes et + dans les autres couleurs

Après intervention à 4♥ et + Le contre est négatif : moins de 6H

Le passe est positif 6H+

2^{ème} Option On peut également continuer à annoncer ses As en **Copain** (Contre 0 Passe 1) ou **P.P.** (Passe Pair)

3^{ème} Option

S	O	N	
2♦	Couleur	Passe :	Rien à dire (ou Passe puis X : Punitif)
		X :	5H+ ou 1 As
		Couleur :	Naturel 5+ cartes
		SA :	Sans saut : 8+H et un arrêt adverse
			Avec saut : 2 As
		CB :	Courte dans l'intervention et 1 As et du jeu

S	O	N	
2♦	X	XX :	5+H ou 1As
		Couleur :	Naturel 5+cartes
		3♦ :	Cue-Bid court à K + 1 As et du jeu
		3SA :	2 As

Séquence à convenir

S	O	N	
2♣	2♥	X :	Spoutnik ou Punitif ou un peu de jeu !!!

Séquences spéciales

S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E
2♦	P	2♥	2/3?	2♣	P	2♦	2♠	2♦	P	2♥	2♠
X :	Punitif			X :	Punitif			X :	Punitif		
SA :	Naturel			Passe :	Forcing			Passe :	Forcing		
Passe :	Forcing										
Manche :	Arrêt										

Séquences à préciser

S	O	N	E	S	O	N	E
2♦	P	2♥	3♥	2♦	P	2♥	3♣
4♥ :	Bicolore ♠ et mineure			4♣ :	Bicolore en majeures		

Nota On peut convenir sur une intervention au niveau de 4 :

S	O	N	
2♣	4♥	4SA :	Proposition de chelem dans la couleur au choix de l'ouvreur

DEFENSE CONTRE INTERVENTION SUR ROUDI

S	O	N	E
1♣	1♦/♥	1♠	P
1SA	P	2♣ : Roudi	

2♦/♥ : Demande d'arrêt

S	O	N	E
1♣	P	1♥	1♠
1SA	P	2♣ : Fit naturel	
		2♦ : Naturel canapé	
		2♠ : Roudi !	

Ou encore

S	O	N	E		S	O	N	E		S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	P	ou	1♣	1♠	X		ou	1♣	P	1♠	P
1SA	P	2♣			1SA	P	2♣			1SA	X	2♣	

Dans toutes les situations ou le dialogue est perturbé par l'adversaire, décider par simplicité et facilité de mémorisation que :

2♣ : Est toujours un Roudi,

C.B. : Est toujours interrogatif de tenue ou jeu fort,

2SA : Est toujours naturel,

Autre couleur : Canapé

DEFENSE CONTRE LE SANS-ATOUT COMIQUE

Le Sans-Atout comique est une intervention par 1SA qui peut-être naturelle ou un unicolore 6^{ème}.

Le partenaire de l'intervenant relaie à 2♣ pour vérifier de quel type est ce Sans-Atout.

Le Sans-Atout comic implique que l'intervention à 2♥/2♠ sur 1♣/♦ peut avoir l'ouverture idem pour l'intervention naturelle à saut de 3♣/♦ sur 1♥/♠

La défense standard est de contrer le SA à partir de 9HL et d'utiliser le 2♣ Landik.

Sur la vérification à 2♣ du Comic, mettez vous d'accord sur le contre : du trèfle ou du jeu ?

DEFENSE CONTRE INTERVENTION BICOLORE DE 2K : Les 2 Majeures

S	O	N	
1♣	2♦	3♣ :	Naturel NF
		3♦ :	Naturel NF
		2♥/2♠ :	Arrêt à ♥/♠ pour SA
		X :	Punitif dans 1 des Majeures ou prépare un soutien encourageant ou autre...
		3♥/3♠ :	Splinter
		P :	Passé d'abord puis contre après : à convenir

DEFENSE CONTRE INTERVENTION BICOLORE DE 2SA : Les 2 moins chères

S	O	N	
1♥/♠	2SA	X :	Punitif ou Appel pouvant être transformé ultérieurement par les 2 joueurs.
		3♣ :	Valeur d'un soutien à 3♥/♠
		3♦ :	Unicolore de l'autre Majeure 8/10H
		3♥ :	Soutien compétitif ou Naturel forcing sur 1♠ d'ouverture
		3♠ :	Idem
		4♣/♦ :	Splinter

S	O	N	
1♣/♦	2SA	X :	Du jeu
		3♣/♦ :	Soutien compétitif
		3♦/♣ :	CB : soutien fort
		3♥ :	CB 6♠ et 8/10H
		3♠ :	Naturel FM

On peut également jouer

S O N

1♠ 2SA 3♣ : Relais pour les ♥ (idem sur ouverture de 1♥ : encourageant)
 3♦ : Relais pour les ♠ : fit limite 10/11HLD
 3♥ : Naturel forcing
 3♠ : Naturel compétitif
 X : Polyvalent

Dans le même ordre d'idée :

S O N
 1♦ 2♦ X : Appel polyvalent

DEFENSE CONTRE INTERVENTIONS BICOLORES

S O N

1♠ 2SA X : Punitif ou fitté 11DH+
 3♣ : Fitté fort
 3♦ : 5♥+ fort
 3♥ : 5/6 ♥ et faible
 3♠ : Fitté faible
 4♣/♦ : Splinter

S O N

1♣/♦ 2♦ X : Punitif
 2♥/♠ : Arrêt pour SA
 2SA/3SA : Naturel
 3♣/♦ : Compétitif
 3♦/3♣ : Naturel Forcing
 4♣/4♦ : Barrage

Option 1

S O N

1♠ 2SA X : Punitif ou fitté 3 cartes 11DH
 3♣ : Main forte à ♥
 3♦ : Main forte à ♠
 3♥ : Main faible 6 cartes N.F.
 3♠ : Main faible
 4♠ : Barrage

Option 2

S O N

1♥/♠ 2♥/♠ X : Punitif ou fitté 11DH+
 C.B. : Fitté 4 cartes

Option de Michel Lebel

S O N

1♥/♠ 2SA X : Sputnik avec 4♠/♥ mieux que punitif

Défense de michel Lebel sur le Michaël Précisé (Idem sur 1♥/♠ 3♣)

S O N

1♥/♠ 2♥/♠ X : Fitté 3 cartes 6/7H
 2SA : Naturel
 CB mineur : Fitté 10-11HLD
 Autre mineure : Naturel forcing
 3♥/♠ : Compétitif 8/9 HLD
 CB Majeur : Fitté espoir de Chelem

Une autre défense

S O N

1♥ 2♥ 2♠ : Fit + contrôle ♠
 3♣ : Fit + contrôle ♣

DEFENSE CONTRE INTERVENTION D'UN 2 FAIBLE

Style Rubensohl

S O N

1♣ 2♥ X : Appel
 2♠ : Naturel NF
 2SA : Texas Trèfle

S O N

1♦ 2♠ X : Appel
 2SA : Texas Trèfle
 3♣ : Texas Carreau

3♣ : Texas Carreau
 3♦ : Texas impossible = Stayman
 3♥ : Texas Pique
 3♠ : 4 Piques avec l'arrêt Coeur
 3SA : Naturel

3♦ : Texas Coeur
 3♥ : Stayman
 3♠ : 4 Coeur + arrêt Pique
 3SA : Naturel

Suite éventuelle S O N E
 1♦ 2♠ 3♦ P
 3♥ : Fitté Coeur
 3♠ : Non fitté Coeur et pas d'arrêt Pique
 3SA : Non fitté Coeur mais arrêt Pique

DEFENSE CONTRE LE CACHALOT ALIAS SPOUTNIK ROTATIF OU BALEINE BLEUE

Dans le même ordre d'idée, Voir Défense contre réponses en Texas

Dans tout ce qui suit : 1♥* : Texas ♠ X* : Texas ♥

S	O	N	E
1♣	X	1♥*	X : 4♥ et 5/7H 1♠ : 4♠ et 5/7H 2♥ : 4♥ et 8/10H 2♠ : 4♠ et 8/10H (On peut répondre également 1SA)

S	O	N	E
1♦	X	1♠	X : J'ai du ♥ 1SA : J'ai du ♠ 2♣ : J'ai du ♥ et du ♠ P : Suivi de Contre : Punitif

S	O	N	E
1♣	1♦	X	XX : 4♠ 1♥ : Appel sans 4♠ 1♠ : 5♠ 1SA : Naturel 2♣ : A convenir 2♥ : 6♥ 3♣ : Demande d'arrêt ou soutien limite 2SA : Mixed-Raise à ♦

Ou bien

S	O	N	E
1♣	1♦	X*	XX : As ou Roi 1♥ : 4♠ 1♠ : 5♠

S	O	N	E
1♣	1♦	1♥*	X : 5♥ 2♥ : 4♥ (ou inverse !)

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠*	P
2♣	2♦ : 6♥ et 4♠		
	X : 5♥ et 4♠		

S	O	N	E
---	---	---	---

P	1♣	1♥	X	
2♦*	2♥*		(2♦* : 3 Cartes à ♥	2♥* : 3 Cartes à ♠)
2♦*	X : Pas 3 cartes à ♠ mais 18HL irrégulier			

S	O	N	E	
1♦	1♥	X*	1♠* : 1♠* devient un contre d'appel	X* : 4+♥

S	O	N	E	
1♣	1♦	2♥*	X : Contre pour l'entame ♥	2♥* : 6♠
			2♠ : C.B. qui devient un contre d'appel	

DEFENSE CONTRE REPONSE EN TEXAS

Réponses en Texa : 1♦* : Texas ♥ - 1♥ : Texas ♠ - 1♠ : Texas pour SA - 1SA* = 5 cartes à ♠

En gros, le X est un contre d'entame et le CB remplace le X d'appel.

S	O	N	E
1♣	P	1SA	? : Landy Multi

S	O	N	E
1♣	P	1♥*	X : ♥

S	O	N	E
1♣	P	1♥*	1♠ : X appel

S	O	N	E
1♣	P	1♠*	X : ♠

S	O	N	E
1♣	P	1♦*	X : ♦

Vidéos et Documents de Bridge, aller sur BridgeSEF <https://bridgesef.fr/>

Reportages et Conférences de Bridge, aller sur [YouTube SEFclub bridge](#)
