

Intervention directe	<i>A privilégier si la main correspond à la description. Sinon, on parlera au tour suivant.</i>
2CP	Naturel : 8-13HL, au moins 5 belles cartes, et au moins 3 de plus que dans l'autre majeure
3TK	Naturel : 8-13HL, au moins 6 belles cartes
3CP,4CP	Bel unicolore 6me de 5 perdantes (3CP) ou 4 perdantes (4CP)
4TK	Bicolore 5/5 : mineure annoncée + majeure indeterminée (5 perdantes)
4SA	Bicolore mineur fort au moins 5/5.
2SA	15-17 HL pas de chicane, pas de majeure 6me, au moins Dx dans chaque majeure.
3SA	Mineure 7me affranchie (gambling)
X	12-17 HL, pas de majeure 4me, au moins 4/4 en mineures.
pas	Autres cas, même très fort (on parlera après)

Intervention en 4me	<i>Seulement si l'adversaire a nommé une majeure, sinon on passe.</i>
2P,3TKCP	Couleur sans saut : 12-17HL, au moins 5 belles cartes (plutôt 6 au niveau de 3)
4TK	Bicolore 5/5 : mineure annoncée + majeure indeterminée.
X	Contre d'appel : 12HL+, support des 3 autres couleurs.
4CP	Belle majeure 6me, du jeu, et une courte dans l'autre majeure.
2SA	15-17 HL pas de chicane, pas de majeure 6me, au moins Dx dans chaque majeure.
pas	Rien à dire. Parfois fort avec 4 ou 5 cartes dans la majeure annoncée.

Réponse à l'intervention	
2K 2P – 3C	Cue-bid : fit P fort. Sans l'ouverture, le partenaire revient à 3P.
2K 2P – 3P	Compétitif : 4 atouts, faible.
2K 2P – 2SA	Espoir de manche, avec 2p et l'arrêt C.
2K 2P – 3SA,4P	Pour les jouer. Il faut être optimiste, on va jouer à cartes ouvertes !
2K X * ?	Le contre a dénié une majeure 4me, donc on annonce que des majeures 5me, le reste std.

Réponse à l'intervention par 2SA (en 2me ou en 4me)	
3T	Puppet (9H+, FM): Rép : 3K=4c ou 4p, 3CP=5c ou 5p, 3SA=rien.
3KC	Texas majeur. Rectification obligatoire, avec saut si fitté par 4 ou 5.
3P	Texas mineur. En réponse, 3SA=singleton mineur, 4T=passe ou corrige.
3SA	Pour les jouer.

Réponse à l'intervention bicolore 4T ou 4K (en 2me ou 4me)	
4K, 4C, 4P	passe ou corrige ! (Priorité au fit majeur s'il existe)
4SA	Interroge : 5T=5C maxi, 5K=5P maxi, 5C=5C mini, 5P=5P mini. (maxi = 4 perdantes)
5TK	pour jouer la manche dans la mineure.

Intervention différée	<i>cas où on a passé avec du jeu, faute d'enchère adéquate.</i>
X	Contre d'appel : 12HL+, support des 3 autres couleurs.
2P,3C	Naturel : 12-17 HL, 5 belles cartes (l'autre majeure)
3TK, 4TK	Mineure sans saut = 6 cartes +, 14 HL+ (trop fort pour intervention directe)
2SA	18-19 HL, régulier, arrêt majeure adverse.