

Protocole d'alertes de l'ACBL : en vigueur en avril 2022

L'objectif d'une alerte est d'indiquer aux adversaires que la signification d'une enchère est inattendue. Dans un monde idéal, nous nous contenterions d'alerter « ce que les adversaires ne savent pas ». Dans le monde réel, nous n'avons pas à savoir ce que les adversaires savent, nous devons donc utiliser un ensemble de règles à la place.

Les alertes ne sont pas le seul mécanisme qui permet aux adversaires d'accéder à l'information. À la demande d'un adversaire, un joueur doit expliquer en détails la signification de l'enchère de son partenaire, et toutes les inférences d'actions semblables selon leur expérience comme partenaires.

Les alertes doivent être effectuées verbalement en prononçant le mot « Alerte » et visuellement en appuyant sur la carte « Alerte » ou en montrant la carte « Alerte » dans la boîte d'enchères. Lorsqu'une enchère a été alertée, un adversaire, à son tour de gager, peut en demander la signification. La façon la plus simple de demander est « Veuillez expliquer ».

Les pénalités en cas d'oubli d'alerter ne sont pas automatiques. Cependant, un joueur qui est mal informé par une absence d'alerte de l'adversaire sera protégé. Un joueur qui ne pose pas de questions sur un contrat alerté ne sera pas protégé, même si le sens du contrat n'est pas ce à quoi il s'attend.

Si vous n'êtes pas sûr de devoir alerter un contrat, optez pour l'alerte. Vous devez alerter une enchère qui nécessite (ou peut nécessiter) une alerte même si vous ne vous souvenez pas de sa signification. Cependant, n'alertez aucun contrat que ce document dit de ne pas alerter.

La règle par défaut pour les enchères naturelles et les passes est qu'ils ne doivent pas être alertés, sauf exceptions, *en italique dans le texte*.

La règle par défaut pour les enchères artificielles, les Contres et les Surcontres est qu'ils doivent être alertés, avec des exceptions, écrites en caractère ordinaire dans le texte.

À la suite de la procédure d'alerte principale, vous trouverez une liste d'exemples destinés à faciliter son application.

Les mots en majuscule sont définis dans le présent document ou dans les chartes de conventions de l'ACBL

(<https://www/acbl.org/convention-charts/>)

Les règles relatives aux alertes changent lorsque vous jouez derrière un écran ou en ligne. Voir l'annexe G pour les conditions de compétition de l'ACBL (<http://web2.acbl.org/coc/>)

AppendixG.pdf) pour les règles de jeu derrière les écrans et l'annexe O (<https://web2.acbl.org/documentLibrary/play/AppendixO.pdf>) pour connaître les règles du jeu en ligne.

Définitions

Toutes les définitions des chartes de convention de l'ACBL s'appliquent également.

1. Contre d'appel - Un contre qui contient généralement de la longueur dans les couleurs non gagées et pour lequel on s'attend à ce que le partenaire gage sauf, s'il veut défendre si l'adversaire passe. Un contre d'appel peut également contenir des mains très fortes sans support pour les couleurs non-gagées.

2. Contre négatif - Une sorte de contre d'appel réalisé par le partenaire de l'ouvreur après une enchère de l'adversaire. Un contre négatif montre 4 cartes dans n'importe quelle majeure qui pourrait être gagée au niveau de 1, et peut avoir plus de 4 cartes dans une majeure qui ne peut être gagée qu'à un niveau supérieur.

Un Contre qui, d'un commun accord, n'a parfois que 3 cartes dans une majeure est un contre négatif. Après 1♣ (1♦), un Contre qui montre la longueur dans les deux majeures, éventuellement avec plus de 4 cartes dans l'une ou les deux majeures est un contre négatif. Après 1 en mineure (1♥), un contre qui montre moins de 4 piques ou un contre qui est fréquemment fait avec 5 piques ou plus n'est pas un contre négatif.

Un contre qui pourrait être une main forte sans longueur dans la ou les majeures non gagées ou une main forte avec 5 cartes ou plus dans la ou les majeures non gagées (souvent joué en combinaison avec des enchères libres et non impératives) n'est pas un contre négatif.

3. Semi-impérative - Une réponse de 1SA à une enchère d'ouverture naturelle de 1♥ ou 1♠ qui peut contenir des valeurs invitationnelles, mais qui peut être passée.

4. Séquence d'ouverture en sans atout - Une enchère d'ouverture naturelle de 1SA ou 2SA ou une séquence d'enchères artificielles qui ne montrent aucune longueur dans une couleur et qui finissent avec 1SA ou 2 SA naturel.

Annonces

L'annonce est un mot ou une courte phrase qui décrit la signification de l'enchère du partenaire. C'est une façon d'alerter, et vous devez encore montrer le carton alerte. Les enchères qui doivent être annoncées, doivent l'être immédiatement, même si l'enchère n'est pas alertable ou si l'alerte peut être différée. Il faut annoncer ces ententes.

1. La longueur minimale de toute enchère en mineure non impérative qui peut être de moins de 3 cartes, il faut dire : peut n'avoir que 0,1 ou 2 deux cartes de ♣/♦ selon le minimum de cartes possible.

2. L'écart de points de toute enchère naturelle de 1SA.

3. Toute enchère artificielle qui à l'origine montre une longueur dans une couleur spécifique et un contre ou surcontre qui promet une longueur dans une couleur spécifique. On nomme la couleur qui est montrée.

Cela ne s'applique pas aux couleurs longues déjà montrés par l'équipe.

4. Sur une ouverture en majeure au niveau de 1 en 1^{ère} ou 2^e position, il faut annoncer 1SA semi-impératif ou impératif.

Si l'ouverture est de 1♥ et que votre partenaire gage 1SA même s'il peut posséder 4 cartes de ♠ l'ouvreur doit dire : semi-impératif ou impératif et il peut posséder 4 cartes de ♠

Enchères naturelles

Alertez ces enchères naturelles

Enchères d'ouverture:

1. *Une ouverture de 2♣ si elle montre du ♣.*
2. *Une ouverture naturelle de barrage au niveau de 2 ou 3 et qui peut avoir 12 PH et + sauf en 4^e position.*
3. *Enchère de barrage qui aurait pu être gagée autrement au même niveau.*
4. *Lorsque l'ouvreur gage une couleur et qu'à sa 2^e enchère il nomme une nouvelle couleur qui est de façon régulière plus longue que la première.*
5. *Une ouverture en SA qui est naturelle mais toujours basée sur une couleur longue.*

Surenchères en direct :

1. *Après une ouverture naturelle ou quasi-naturelle au niveau de 1, si le relanceur gage 1SA équilibré mais qui ne montre pas un minimum de 14 PH.*
2. *Après une ouverture naturelle en couleur au niveau de 1, un cuebid de la même couleur au niveau de 2, si c'est naturel.*
3. *Après une ouverture naturelle en couleur au niveau de 1, une surenchère naturelle à saut qui promet au moins une main de force moyenne.*
4. *Après une ouverture naturelle en couleur au niveau de 1, un saut à 2SA naturel par l'adversaire qui promet une main forte.*

Réponses à l'ouvreur

1. *Suite à l'ouverture du partenaire et un passe ou une surenchère par l'adversaire, si le répondant qui n'a pas une main passée gage une nouvelle couleur au plus bas niveau et qu'elle n'est pas impérative il faut alerter (sauf si l'enchère est au niveau de la manche ou plus haut).*
2. *Avec une main non passée, suite à une ouverture du partenaire et un contre de l'adversaire, si le répondant gage une nouvelle couleur au niveau de 1 et qu'elle n'est pas impérative.*
3. *Après une ouverture naturelle au niveau de 1, le répondant donne le fit au plus bas niveau et que cette enchère est impérative.*
4. *Après une ouverture naturelle au niveau de 1, que l'adversaire passe et que le répondant donne le fit avec un saut, si cette enchère ne montre pas une main invitationnelle.*
5. *Avec une main non passée, suite à un barrage du partenaire si le répondant, gage une nouvelle couleur naturelle sous le niveau de la manche ou 2SA qui ne sont pas des enchères impératives.*
6. *Suite à un barrage de l'ouvreur, si le répondant donne le fit sous la manche et que c'est invitationnel ou impératif.*

2^e enchère de l'ouvreur et du relanceur

1. *Sauf, si l'ouvreur a montré une main forte, l'enchère de 1 SA ou l'enchère montrant un fit en majeure au niveau de 2 qui peut avoir 16+PH.*

2. *Après une ouverture naturelle, si la 2^e enchère gagée par l'ouvreur est habituellement plus longue que la première.*
3. *Après une ouverture ou séquence menant à SA, ou une surenchère de ISA et suite au 2♣ ou 3♣ du répondant demandant pour les majeures, si ça montre une majeure 5e.*

Toujours alerter :

1. *Une enchère naturelle qui montre aussi une longueur ou de la valeur dans une autre couleur.*

Passes

1. *Suite à des enchères, un passe impératif, si le joueur n'a pas montré aucune valeur, sauf si le partenaire a montré une très grosse main.*
2. *Passe qui montre des valeurs dans le contexte des enchères.*
3. *Passe qui montre force ou longueur qui n'est pas dans la dernière couleur montrée par le partenaire ou par les adversaires*

Enchères artificielles

Alerter toutes les enchères artificielles, Alerter toute enchère quasi-naturelle qui n'a pas été annoncée.

N'alertez pas les enchères suivantes

Ouvertures

1. Les ouvertures très fortes à 2♣

Surenchères directes

1. Suite à une ouverture naturelle en mineure au niveau de 1, un cuebid au niveau de 2 qui promet les 2 majeures.
2. Suite à une ouverture naturelle en majeure au niveau de 1, un cuebid au niveau de 2 qui promet l'autre majeure et une mineure indéterminée.

3. Suite à une ouverture quasi-naturelle, tous les cuebid.
4. Suite à une ouverture artificielle, une enchère dans la même couleur ou dans une des couleurs promises par l'enchère artificielle.
5. Suite à une ouverture en couleur au niveau de 1, une surenchère de 2SA qui promet les deux couleurs inférieures non nommées.
6. Suite à une ouverture quasi-naturelle ou artificielle au niveau de 1, une surenchère de 2SA qui montre deux couleurs connues ou inconnues.
7. Tous les cuebid qui se font avec un saut.

Réponses à l'ouverture et à la surenchère

1. Suite à une ouverture en barrage au niveau de 2, une réponse impérative de 2SA peu importe sa signification.
2. Suite à une ouverture ou une séquence menant à une surenchère en SA, le répondant gage en ♣ au plus bas niveau demandant pour une majeure. Si à sa 2^e enchère le répondant montre qu'il ne possédait pas ou pouvait ne pas posséder de majeure, il faut alerter.
3. Une réponse de 2♦ suite à une ouverture de 2♣

Enchères artificielles

1. Une enchère de 4♣ qui est une demande d'As, suite à une ouverture ou une séquence menant à une surenchère en SA, qu'elle soit en direct ou qu'il y ait eu des enchères.
2. Une enchère de 4SA qui est une demande d'As ou de cartes clés.
3. Suite à l'ouverture en couleur suivi d'une surenchère, un cuebid par n'importe lequel des partenaires ou adversaires qui promet un fit, une main intermédiaire ou une main forte ou une de ces possibilités.
4. Après une ouverture en SA et une surenchère, toute enchère dans la couleur gagée ou montrée par la surenchère.
5. Suite à une ouverture et une réponse, tous les cuebid, peu importe leur signification.

6. Suite à une ouverture et une réponse, n'importe quelle couleur gagée qui montre de la force dans la couleur ou au moins 3 cartes dans la couleur.
7. Toutes les enchères en SA au niveau de 4 et plus.
8. Suite à l'ouverture en SA et la demande de majeure à 2 ou 3 ♣ du partenaire, si l'enchère de 2 ou 3 ♦ renie la possession d'une majeure 4^e

Contres

Alerte: Si le contre d'une enchère artificielle, demande au partenaire de ne pas entamer cette couleur ou demande l'entame d'une couleur non promise par le contre.

Ne pas alerter un contre d'une enchère au niveau de 3SA et plus.

Alerter un contre sous le niveau de 3SA sauf ceux dans la liste ci-dessous.

Ne pas alerter les Contres suivants

Suite à une ouverture

1. Suite à une ouverture naturelle ou quasi-naturelle à n'importe quel niveau si c'est un contre d'appel.
2. Suite à une ouverture en SA, si le contre est pénalité ou qu'il montre des valeurs.
3. Tous les contres après une ouverture artificielle.

Suite à une ouverture et une surenchère

1. Suite à une ouverture au niveau de 1 et une surenchère naturelle, un contre négatif par le répondant.
2. Suite à une ouverture au niveau de 1 et une surenchère artificielle. Tous les contres du répondant.
3. Suite à une ouverture en couleur au niveau de 2 et plus et une surenchère naturelle, si le contre du répondant est pénalité.
4. Suite à une surenchère naturelle de 1SA ou 2SA, si le contre est pénalité. Suite à une surenchère artificielle de 1SA ou 2SA aucun contre n'est alertable.

5. Suite à une ouverture de 1SA ou 2SA suivi d'une surenchère au niveau de 2 ou de 3, le contre négatif, contre de pénalité ou un contre qui montre des valeurs par le répondant.

Suite à une ouverture et une réponse (avec ou sans surenchère)

1. Suite à une ouverture naturelle ou quasi-naturelle, et une réponse naturelle ou quasi-naturelle si le contre est d'appel.
2. Si l'ouverture et la réponse sont des enchères artificielles, aucun contre n'est alertable.
3. Suite à une ouverture naturelle, une surenchère naturelle et une réponse naturelle de 1SA aucun contre n'est alertable.

Après la 2^e enchère de l'ouvreur et plus tard dans les enchères

1. Tous les contres par les deux côtés.

Surcontre

Alerter les surcontres sauf ceux ci-dessous :

Ne pas alerter les surcontres suivants

1. Un surcontre qui montre des valeurs et suggère de jouer le contrat gagé, ou de pénaliser les autres contrats des adversaires.
2. Un surcontre qui montre un nombre spécifique de cartes ou de la force dans la couleur du partenaire.
3. Un surcontre en balance ou suite à un contre en balance qui exprime un doute sur le contrat contré ou qui est une proposition de jouer un contrat différent.
4. Un surcontre qui montre un contrôle dans la couleur qui a été contrée.

Alertes différées

Dans tous les cas où une enchère est Alertable, si l'enchère est au-dessus de 3SA, et suite à la redemande de l'ouvreur, retardez l'alerte jusqu'à la fin des enchères. De plus, les enchères montrant des contrôles devraient être alertées à la fin des enchères même si elles sont inférieures à 3SA.

Alertes de passe, contre et surcontre ne sont pas différées quel que soit le niveau des enchères. En cas de jeu derrière des écrans ou en ligne, alertez immédiatement.

À la fin des enchères, les deux défenseurs doivent alerter toutes les enchères Alertables de leurs partenaires avec une Alerte différée. Les déclarants doivent expliquer toutes les enchères Alertables qui ont été différées.

Pré-alertes

Avant le début des enchères à la première planchette d'un match ou d'un tour, vous devez informer les adversaires si vous avez une de ces ententes.

1. Une enchère d'ouverture au niveau de 1 qui n'est pas naturelle ou qui est impérative.
2. Un système Canapé.
3. Si vous jouez différents systèmes en fonction de la position ou de la vulnérabilité. Ce n'est pas considéré comme un système différent si le seul changement est l'écart en sans atout (et les réponses) ou la force de l'enchère d'ouverture.

De plus, vous devez informer les adversaires de toute ouverture en barrage artificielle inférieure à 3SA.

Exemples

Tous les exemples suivent la numérotation indiquée plus haut dans le document. Pour certains cas simples, il n'y a pas d'exemples.

Annonces

1.
 - a. Une enchère d'ouverture quasi-naturelle de 1♣ qui inclut toutes les mains équilibrées en dehors de l'ouverture de 1SA (selon écart d'ouverture) : Annoncez « Pourrait n'en avoir que deux ».
 - b. Une ouverture de 1♦ non impérative qui peut ne pas contenir de carreaux : Annoncez « Ça pourrait être zéro ♦. »
 - c. Une ouverture de 1♣ impératif montrant 16+ PH et qui peut ne pas avoir de ♣ :
« Alerte »
2.
 - a. Une enchère d'ouverture de 1SA qui montre 15-17 PH : Annoncez « 15-17 ».
 - b. Une enchère d'ouverture de 1SA qui indique généralement 12-14 PH, mais qui est fréquemment ouverte avec 11 PH : Annoncez « Bon 11 à 14 »
3.
 - a. Après une ouverture de 1SA, une enchère de 2♦ montrant des ♥ : Annoncez des « ♥ ».
 - b. Après une ouverture de 1♣ et un contre d'appel, une enchère de 1♥ montrant des ♠ :
Annoncez « ♠. »
 - c. Après une ouverture de 1♦ et un contre d'appel, un surcontre montrant des ♥ : Annoncez
« ♥ »
 - d. Après une ouverture de 1♦ et un contre d'appel, un surcontre montrant ♠ : « Alerte ».
 - e. En tant que partenaire du relanceur, l'affineur dans l'enchère (1♣) 1♠ (P), une enchère de 2♦ montrant des ♥ : Annoncez « ♥. »
 - f. Après une ouverture très forte de 2♣, une enchère de 2♦ montrant des ♥ : Annoncez
« ♥ ».
 - g. Une enchère d'ouverture 4♦ montrant des ♠ : Annoncez « ♠ ».
 - h. Après une ouverture en barrage de 2♦, réponse de 2SA montrant ♠ : Annoncez « ♠ »

- i. Après une ouverture de 1SA, une enchère de 2♠ montrant des ♣ ou des ♦ : « [Alerte](#) ».
- j. En tant que répondant suite aux enchères 2♠ (X), une enchère de 3♦ montrant soit des ♥ soit un appui à 3♠ et qui demande une entame à ♥ : « [Alerte](#) »
- k. Après une ouverture de 1♦ et un contre d'appel, une enchère de 1♠ montrant une main équilibrée : « [Alerte](#) »
- l. Après une ouverture naturelle de 1♥, et une surenchère en direct montrant une longueur à ♠ et une couleur mineure non spécifiée : Ne pas alerter ou annoncer.
- m. Après l'enchère sans intervention de 1SA- 2♥ - 2♠, où 2♥ était un transfert à ♠, une enchère de 3♥ montrant une main avec 6♠ et + et impérative de manche: « [Alerte](#) ».

4.

- a. Après une ouverture de 1♥ en première position, et une réponse 1SA qui est semi-impérative: [Annoncez](#) «semi-impérative».
- b. Après une ouverture en troisième position, une réponse 1SA qui est semi-impérative: Ne pas alerter ou annoncer.
- c. Après une ouverture de 1♥ en première position, une réponse de 1SA qui est impérative et peut régulièrement avoir 4 ♠ parce que la paire joue Flannery : [Annoncez](#) « Impératif, pourrait avoir 4 ♠.

[Enchères naturelles](#)

Enchères d'ouverture:

1.

- a. Une ouverture de 2♣ montrant une main faible avec des ♣ : « [Alerte](#) ».
- b. Une ouverture 2♣ montrant 10-15 PH et 6 ♣ ou plus : « [Alerte](#) »
- c. Une ouverture de 2♣ montrant une main forte avec des ♣ : « [Alerte](#) ».

2.

Pas d'exemples

3.
 - a. Une enchère de 4♥ montrant un barrage naturel en ♥ lorsque le partenariat utilise également 4♦ comme un barrage plus fort en ♥ : « **Alerte** »
 - b. Une enchère de 3♦ montrant un barrage naturel en ♦ lorsque le partenariat utilise également 2♠ en tant que barrage plus faible dans l'une ou l'autre des mineures : « **Alerte** ».
4.

Pas d'exemples
5.

Une enchère d'ouverture de 3SA basée sur une couleur mineure solide et des arrêts à l'extérieur : « **Alerte** ».

Surenchères en direct :

1.

Pas d'exemples
2.
 - a. Après une ouverture naturelle de 1♣, et une surenchère de 2♣ naturel « **Alerte** »
 - b. Après une ouverture 1♦ de style Précision montrant 2♦ ou plus, et une surenchère de 2♦ naturelle : Ne pas alerter ou annoncer.
 - c. Après une ouverture naturelle de 1♣, une surenchère naturelle en direct de 3♣ : Ne pas alerter ou annoncer.
3.
 - a. Après une ouverture naturelle de 1♠, une surenchère de 3♥ qui montre 11-15 PH et 6 cartes de ♥: « **Alerte** ».
4.

Pas d'exemples

Réponses à l'ouvreur

1.
 - a. Après une ouverture de 1♣, une réponse 1♥ non impérative: « **Alerte** ».
 - b. Après une ouverture de 1♣ et une surenchère en direct de 1♠, une réponse de 2♥ non impérative: « **Alerte** »

2.
 - a. Après une ouverture de 1♥ et un contre d'appel, une réponse de 1♠ non impérative : « **Alerte** »
 - b. Après une ouverture de 1♥ et un contre d'appel, une réponse de 2♣ non impérative: Ne pas alerter ou annoncer.
 - c. Après une ouverture de 1♥ et un contre d'appel, une réponse de 2♣ forcé : Ne pas alerter ou annoncer.
3.

Pas d'exemples
4.
 - a. Après une ouverture naturelle de 1♠ et un passe, une enchère de barrage de 3♠ : « **Alerte** ».
 - b. Après une ouverture naturelle de 1♠ et un passe, une réponse impérative de 3♠ : « **Alerte** ».
 - c. Après une ouverture naturelle de 1♠ et un contre d'appel, une enchère de barrage de 3♠: Ne pas alerter ou annoncer.
 - d. Après une ouverture naturelle de 1♠ et un contre d'appel, une enchère impérative de 3♠ : Ne pas alerter ou annoncer.
5.
 - a. Après un barrage à 2♦ naturel, une réponse de 2SA non impérative qui invite pour jouer en SA : « **Alerte** »
6.

Pas d'exemples

Toujours

1.

Une enchère d'ouverture de 2♥ qui montre des ♥ et une mineure : « **Alerte** ».
2.

Après l'enchère 1SA (P) 2♣ (X) où 2♣ est Stayman pour les majeures, le 2♠/♥ de l'ouvreur qui montre la majeure à 4 et un arrêt à ♣: « **Alerte** ».
3.

Après une ouverture 1♠ et une surenchère en direct de 2♣ , une réponse de 3♥ qui montre fit à ♠ et des ♥ : « **Alerte** »

Passe

Dans une séquence d'enchères qui commence par 1♥ (X) XX, ni un Passe comme suggestion de jouer le contrat XX, ni un Passe demandant de gager autre chose ne sont alertables. Elles ne font pas parties des exceptions.

1.
 - a. Après une ouverture très forte de 2♣ et une surenchère en direct de 2♥, un passe qui est impératif : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture de 1SA, un contre de pénalité, et une réponse de 2♥, un Passe qui est impératif : « **Alerte** »
2.
 - a. Après une ouverture très forte de 2♣ et une surenchère en direct de 2♥, un passe montrant 0-4PH Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture très forte de 2♣ et une surenchère en direct de 2♥, un passe montrant 4+PH: « **Alerte** »
 - c. Après une ouverture très forte de 1♣ et une surenchère en direct de 1♠, un passe montrant 0-5 PH ou un passe pour piéger : Ne pas alerter ou annoncer.
3.
 - a. Après 1♥ (2♥) X, où 2♥ a montré ♠ et une mineure, un passe demandant à celui qui a surenché de gager 2♠ avec les ♦ et 3♣ avec les ♣. « **Alerte** »

Enchères Artificielles

Surenchères en direct

1.
 - a. Après une ouverture naturelle de 1♦, une surenchère en direct 2♦ montrant les deux majeures : Ne pas alerter ou annoncer.
 - a. Après une ouverture naturelle de 1♦, une surenchère en direct de 2♦ montrant les ♠ et les ♣ : « **Alerte** »
2.
 - b. Après une ouverture naturelle de 1♥, une surenchère en direct de 2♥ montrant des ♠ et une mineure non spécifiée : Ne pas alerter ou annoncer.

- c. Après une ouverture naturelle de 1♥, une surenchère en direct de 2♥ montrant les ♠ et les ♣: « **Alerte** »
- 3.
- a. Après une ouverture de 1♦ de style Précision montrant 2♦ ou plus, une surenchère de 2♦ montrant les deux majeures : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture de 1♦ de style Précision montrant 2♦ ou plus, une surenchère de 2♦ montrant les piques et les trèfles : Ne pas alerter ou annoncer.

4.5.6.7

Pas d'exemples

Réponses à l'ouvreur

- 1.
- a. Après une ouverture de 2♦ en barrage, et une réponse 2SA demandant un as ou un roi dans une autre couleur : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture de 2♦ en barrage, et une réponse 2SA demandant la force du barrage : Ne pas alerter ou annoncer.
 - c. Après une ouverture de 2♦ montrant une main tricolore avec 11-15 PH et courte à ♦. La réponse de 2SA demandant la distribution de la main : « **Alerte** »
- 2.
- a. Après les enchères sans intervention 1♣ - 1♦ - 1SA, où 1♣ a montré une main forte, 1♦ qui montre 0-7 HCP, et 1SA main équilibré de 17-19 PH, l'enchère de 2♣ demandant longueur en majeure : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après les enchères sans intervention 2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2SA où 2♣ a montré une main très forte, 2♦ était une enchère d'attente, 2♥ montrait soit des ♥, soit une main équilibrée, 2♠ était automatique, et 2SA montrait une main équilibrée avec 24+ HCP, une enchère de 3♣ demandant pour une longueur majeure : Ne pas alerter ou annoncer.
- 3.
- a. Après une ouverture forte de 2♣, une réponse de 2♦ montrant une main impérative de manche: Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture forte de 2♣, une réponse de 2♦ montrant un nombre de contrôles de 0-1 : Ne pas alerter ou annoncer

- c. Après une ouverture forte de 2♣ , une enchère d'attente de 2♦ : Ne pas alerter ou annoncer.
- d. Après une ouverture forte de 2♣, une réponse de 2♥ indiquant 0 à 3 PH : « **Alerte** ».
- e. Après une ouverture forte de 2♣, une réponse de 2H montrant une main impérative de manche avec des ♥ : Ne pas alerter ou annoncer.

Autres enchères artificielles

1. 2.3.4.

Pas d'exemples

5.

- a. Après une ouverture de 1♥ et une réponse de 2♥, une enchère de 3♣ essaie de manche demandant de l'aide dans le ♣ qui pourrait être enchérie avec un petit doubleton : « **Alerte** »
- b. Après une ouverture de 1♠ et une réponse de 2♠, une enchère de 3♥, essai de manche, montrant au moins trois ♥ : Ne pas alerter ou annoncer.
- c. Après une ouverture de 1♦ et une réponse de 2♦, une enchère de 2♠ qui montre un arrêt en ♠: Ne pas alerter ou annoncer.

6.

Pas d'exemples

7.

- a. Après une ouverture de 2SA, et une réponse de 3♣ demandant des informations sur les majeures, une enchère de 3♦ niant 4 cartes en majeures : Ne pas alerter ou annoncer.
- b. Après une ouverture de 2SA et une réponse de 3C posant des questions sur les majeures, une enchère de 3♦ qui nie une majeure 5^e, mais a une majeure à 4 cartes : « **Alerte** ».

Contre

Après une enchère et une surenchere

1.

- a. Après une ouverture de 1♦ et une surenchère en direct de 1♥, un contre montrant 4♠ ou plus: Annoncez « ♠ ».

- b. Après une ouverture de 1♦ et une surenchère en direct de 1♥, un contre montrant moins de 4♠ : « **Alerte** »
 - c. Après une ouverture de 1♦ et une surenchère en direct de 1♥, un contre montrant 4♠ :
Ne pas alerter ou annoncer
- 2.
- Pas d'exemples
- 3.
- a. Après une ouverture en barrage de 2♦ et une surenchère directe de 2♥, un contre d'appel : « **Alerte** »
 - b. Après une ouverture en barrage de 2♦ et une surenchère directe de 2♥, un contre de pénalité : Ne pas alerter ou annoncer.
- 4.
- a. Après une ouverture de 1♥ et une surenchère directe de 1SA, un contre d'appel : « **Alerte** »
 - b. Après une Ouverture de 1♥ et une surenchère directe de 1SA, un contre de pénalité: Ne pas alerter ou annoncer
- 5.
- a. Après une ouverture de 1SA et une surenchère en direct de 2♥, un contre d'appel : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Après une ouverture de 1SA et une surenchère en direct de 2♥, un contre de pénalité : Ne pas alerter ou annoncer.
 - c. Après une ouverture de 1SA et une surenchère en direct de 2♥, un contre montrant 5♠ ou plus: Annoncez « ♠ ».

Lors de la 2e enchère de l'ouvreur et plus tard

- 1.
- a. Sur les enchères 1♣ (P) 1♥ (1♠) un contre par l'ouvreur montrant 3♥ : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Sur les enchères 1♣ (P) 1♥ (1♠) un contre de pénalité par l'ouvreur : Ne pas alerter ou annoncer.

Surcontres

1.
 - a. Sur les enchères (2♥) X (P) 3SA ; (P) P (X), un Surcontre suggérant de jouer 3SA : Ne pas alerter ou annoncer.
2.
 - a. Sur les enchères 1♦ (P) 1♥ (X), un Surcontre montrant 3♥ : Ne pas alerter ou annoncer.
 - b. Dans l'enchère (1♦) 1♠ (X), un Surcontre montrant l'As ou le Roi de ♠ : Ne pas alerter ou annoncer
3.
 - a. Sur les enchères (2♥) X (P) 3SA ; (P) P (X), un Surcontre suggérant de jouer un contrat différent : Ne pas alerter ou annoncer

Alertes différées

1. Sur les enchères sans intervention 1♥ - 2SA - 3♦ - 4♠ - 5♣ - 6♥ où 2SA était artificiel et montrait un fit en ♥, 3♦ montre une courte en ♦, 4♠ est une demande de cartes-clés en ♥ et 5♣ montre 1 ou 4 cartes-clés : **Alertez** 2SA et 3♦ au moment où elles sont gagées. Expliquez les 4♠ et les 5♣ à la fin des enchères.
2. Sur les enchères sans intervention 1♠ - 2♣ - 2♥ - 3♥ - 3♠ - 4♣ - 4♥ où 3♠ et 4♣ montrent des contrôles : Expliquez les 3♠ et 4♣ à la fin des enchères.
3. Sur les enchères sans intervention 1SA- 2♦ - 2♥ - 4♣ - 4♦ - 6♥ où 2♦ montrait des ♥, 4♣ demande de cartes-clés sur le ♥, et 4♦, 0 ou 3 cartes-clés : **Annoncez** « ♥ » lorsque le 2♦ est gagé. Expliquez le 4♦ à la fin des enchères.

Pré alertes

1.
 - a. Si vous jouez un système Précision standard, pré-alertez que 1♣ est fort, artificiel et impératif, et que 1♦ pourrait être aussi court que 2.
 - b. Si vous jouez un système principalement naturel, mais que vous promettez 5 cartes lorsque vous ouvrez 1♦, 1♥, ou 1♠ et ouvrez 1♣ avec d'autres mains, pré-alertez que 1♣ est artificiel et pourrait être aussi court que 1.

2.
 - a. Si avec votre système, vous ouvrez régulièrement les mains avec une majeure de 4 cartes et une mineure plus longue avec la majeure, pré-alertez que vos ouvertures 1♥ et 1♠ sont naturelles, mais peuvent avoir une mineure plus longue

3.
 - a. Si vous jouez Précision lorsque vous n'êtes pas vulnérables et 2/1 lorsque vous êtes vulnérables, pré-alertez comment votre système change en fonction de la vulnérabilité et pré-alertez également les enchères de précision 1♣ et 1♦.