

Systeme Didier

version 10/5/2025

Enchères à deux

Ouvertures

1SA	p. 2
2SA	p. 5
2♣ FI	p.6
2♦ FM	p.7
Barrages et réponses	p. 7

Fits Majeurs

Fits Majeurs du répondant	p.8
Fits Majeurs de l'ouvreur	p.8
2SA* Fitté et développements	p.8
Enchère d'essai	p.9
Fit coeur	p. 9
Enchère d'essai répondant	p.10
Séquence 1♥ 1♠; 2♥ 2SA*	p.10

Fits Mineurs

Fits mineurs	p.11
Soutien mineur inversé	p.11
1♦ 2♣	p.12
Soutien d'une mineure par l'ouvreur après 2/1	p 12

Redemandes de l'ouvreur

Bicolores économiques	p.12
Bicolore cher après 1SA	p.13
Redemande de l'ouvreur à 2SA	p.13

Le 2 sur 1 Forcing de Manche

p.14

Les Séquences

1♠ 2♥	p.16
1♥ 2♣; 2♠	p.16
1♥ 1SA; 2♠	p.17
1♥/1♠ 1SA; 2SA* FM	p.17
3ème enchère de l'ouvreur	p.19
Le Relais 2♣* Ping Pong	p.20
4ème CF	p.21
3ème CF	p 22
2SA Mini Maxi	p.25

Enchères après passe

p .26

Convention DRURY

Enchères de Chelem

BWD	p.27
-----	------

Les Interventions

Réponses à une intervention Majeure au palier de 1	p.29
Réponses à une intervention Majeure avec un saut	p.29
Réponses à une intervention par 1SA	p.29
Réponses à une intervention par contre	p.29

Contres appel ou punitifs	p.30
Intervention par 2♦* Multi sur le 1SA fort	p.31
Michaels	p.32
Réveils	p.33

Modification des enchères du camp de l'ouvreur après intervention

L'adversaire intervient par 2♣ sur 1♦ : 1♦ 2♣ X -	p.34
L'adversaire intervient par 1SA : LANDIK	p.34
L'adversaire intervient par une couleur	p.35
L'adversaire intervient par contre	p.36
L'adversaire intervient sur le Texas et le Stayman	p.36
L'adversaire intervient sur notre ouverture d'1SA, RUBENSOHL	p.40
L'adversaire intervient sur 1SA par contre	p.41
L'adversaire intervient sur 1SA par un Texas	p.41
L'adversaire intervient sur 1SA au palier de 3	p.41
L'adversaire intervient sur 1SA par 2♦ Multi	p.42
L'adversaire intervient sur 1SA par 2♣: LANDY	p.42
L'adversaire réveille notre 1SA	p.42
L'adversaire intervient sur 2♣ ou 2♦ FM,	p.43
L'adversaire contre 3SA,	
L'adversaire contre une enchère de contrôle,	

Défense contre les systèmes

DEF contre les interventions bicolores,	p.43
DEF contre 2 Majeur faible	p.44
DEF contre 2♥ bicolore M	p.45
DEF contre le 2♦ Multicolore	p.46
DEF contre les barrages	p.47
DEF contre 1SA faible	p.48
Flanc	p.49

Abréviations

CTRL	Contrôle		
BWD	BWD	LDJ	Levées de jeu
Cue bid	c-b	LD	Levée de défense
4CF	4èmeCouleur Forcing	M	Majeur
3CF	3èmeCouleur Forcing	m	Mineur
DEF	Défense	NF	Non-Forcing
Ex	Exemple	NV	Non vulnérable
F/ F1	Forcing / Forcing 1 tour	PART.	Partenaire
FM	Forcing de Manche	REG	Régulier
H	Honneurs	SA	Sans Atout
GH	Gros Honneur	SMI	Soutien Min Inversé
HLD	H longueur distribution	V	Vulnérable
IC	Invitation au Chelem,		

Ouverture d'1SA

1SA	-	2♣	Stayman 4 paliers
		2♦/♥	Texas cœur/pique rectif mini 3♥/♠ maxi 2SA* et reTexas
		2♠*	bivalent : Texas trèfle ou REG 8H sans M
		2SA*	Texas carreau
	3♣*		positif, intéressé carreau avec l'arrêt trèfle
	3♦*		neutre quant aux carreaux
	3♥/♠/3SA		singleton pique cœur trèfle
		3♣*	Stayman Puppet
		3♦/♥/♠	bel unicolore 6ème fort
		3SA/4♥/♠	pour les jouer
		4♣/4♦	bicolore M 5♥-5♠ ou 6♥-5♠/6♠ + 5♥
		4SA	quantitatif, Baron facultatif
		5SA	Baron obligatoire pour les m pour jouer un petit chelem en m ou 6SA
		5♠	proposition de GC
	5SA		pas d'envie de GC mais intérêt pour l'une des m
	6SA		pas d'envie de GC et pas d'intérêt pour une m
	6♣/♦		maxi avec 5 trèfles/carreaux
	6♠		maxi avec une m 4 ^{ème} 7♣/♦ maxi avec 6♣/♦
	7SA		maxi sans intérêt pour une m.

Misère dorée

1SA	2♣	
2♦	2♠	5♠. 7-8H. REG ou irrégulier. NF
Passe		mini
3♠/4♠		fitté
2SA		maxi 4-3-3-3 hésite entre 3SA et 4♠
3SA		maxi non fitté

Mineure après un Stayman

1SA	2♣	-
2♦	3♦	-
3♥		tenue cœur problème à pique
3♠		tenue pique problème à cœur
3SA		pour les jouer

Fit après un Stayman

1SA	2♣	-
2♥	2♠	5♠. 7-8H. REG ou irrég. NF
	2SA	naturel NF
	3♣/♦	5 cartes. Non fitté.
	3♥	fit propositionnel
	3♠*	soutien F, IC, non précisé
	4♣/♦	splinter

1SA	2♣	
2SA*	3♣/♦	sous Texas ♥/♠ limite
	3♥/3♠	naturel IC
	4♣/♦	sous Texas ♥/♠ manche ou chelem

3♣ Puppet Stayman

1SA 3♣* as-tu une M 5^{ème} ?
3♥*/3♠* 5 cœurs /5 piques
Le répondant fitté conclut à la manche, propose un chelem en nommant l'autre M ou conclut à 3SA pas de M 5^{ème}. *L'ouvreur peut avoir 1 ou 2 M 4^{ème}*
3♦* 3SA
4♣/4♦ IC dans m 5^{ème}
3♥*/3♠* 4 piques / 4 cœurs *faire jouer de la main de l'ouvreur*

1SA	3♣*	1SA	3♣*
3♦*	3♥*	3♦*	3♠*
3SA		3SA	
	4♣/4♦		4♣/4♦
3♠		4♥	
	4♠		4♠*
	4♥*		

J'ai 4 piques non fitté pique IC dans la m 4^{ème}
j'ai 4 piques conclusion IC à pique
J'ai 4 cœurs non fitté cœur IC m 4^{ème}
j'ai 4 cœurs IC à cœur

L'enchère bivalente de 2♠ Texas trèfle ou REG de 8H sans M.

1SA	2♠	-	1SA	2♠	-
2SA*		SA mini	2SA*		Passe
3♣*		SA maxi	3♣		REG propositionnel
			3♦		Texas trèfle. Stop
			3♥/♠/3SA		bicolore m 5-5
					Texas trèfle, singl ♠/♥/♦
1SA	2♠	-			
3♣		Passe			Texas trèfle. Stop
	3♦*				bivalent : 5-5 m ou Texas trèfle avec un singleton carreau
					3♥* relais: 3♠ bicolore 5-5 m
					3SA Texas trèfle singleton carreau
					4♦ Texas trèfle singleton carreau IC
	3♥/♠				Texas trèfle, singleton pique/cœur
	3SA				pour les jouer. 2♠ était REG propositionnel

2SA *après un Texas M version colette

1SA - 2♥ -
2♠ - 2SA* relais FM employé avec :
-5-4 + singleton (dans la zone de manche) -5-5 avec une vilaine m 5^{ème}.
3♣ nomme ton singleton 3♦/♥/♠
3♠ fit pique
La nomination d'une m au deuxième tour d'enchères garantit un 5-5.
1SA 2♥ -
2♠ 3♦ 5♠ + 5♦. 11H + Si <11H, on dit 2SA

<p>Bicolore Majeur IC</p> <p>1SA 2♥ -</p> <p>2♠ 3♥* 12H + bicolore 5-5 IC</p> <p>3♠ fit ♠</p> <p>3SA pas de soutien</p> <p>4♣/♦ CTRL anticipé fit ♥ agréé</p> <p>4♥ 5+5 de manche</p>	<p>Bicolores 6-4 manche ou F de chelem</p> <p>1SA 2♣ -</p> <p>2♦ 4♣/4♦ 6♥ + 4♠ et 6♠ + 4♥ suivi de Passe ou BWD</p> <p>Bicolore 6-4 IC</p> <p>1SA 2♣ -</p> <p>2♦ 3♠ 5♥ + 4♠ chassé-croisé</p> <p>3SA 4♥ 6♥ + 4♠ IC</p>
<p>Bicolore 6-5 mM</p> <p>1SA 2♠* -</p> <p>2SA/3♣ 4♥ 6♣ + 5♥ manche</p> <p>1SA 2♥* -</p> <p>2♠ 4♣ 6♣ + 5♠ chelem</p> <p>4♠ stop</p> <p>4♥ BWD m</p> <p>4SA BWD M</p>	<p>Cas particulier du 5-4-4-0</p> <p>1SA 2♣ -</p> <p>2♦ 3♠ 5♥ + 4♠ chassé-croisé</p> <p>3SA 4♦ naturel 5-4-4-0</p> <p>4♥ pour les jouer</p> <p>4♠ 4 m 4^{ième}=BWD atout m</p> <p>4SA coup de frein</p>
<p>Bicolore 5+5 propositionnel de manche avec 5 coeurs</p> <p>1SA - 2♦* -</p> <p>2♥ - 2♠*</p> <p>5♥ et 5 dans une autre couleur 2SA</p> <p>*relais 2SA* 3♣ 5♥ et 5♣</p> <p>3♦ 5♥ et 5♦</p> <p>3♥ 5♥ et 5♠</p>	<p>Bicolores en intervention</p> <p>1SA - 2♥* 2♠* bicolore ♥ + m indéterminée</p> <p>1SA - 2♠* 2SA bicolore ♦ + ♥</p> <p>3♣ bicolore M</p>

Ouverture de 2SA

2SA	-	3♣	Stayman à partir de 4H.
		3♦/3♥	Texas cœur pique
		3♠	Texas trèfle IC suite 3SA stop 4♣ BWD
		3SA	pour les jouer, 4-11H
		4♣	Texas carreau IC suite 4SA stop 4♦ BWD
		4♦	bicolore M de manche ou F de chelem
		4♥	bicolore m 5♣+4♦, 9H+. Suite 4SA stop 5♣/♦ BWD
		4♠	bicolore m de 5♦+4♣, 9H+ Suite 4SA stop 5♣/♦ BWD
		4SA	quantitatif., 12H, Baron facultatif
		5SA	Baron obligatoire pour les m pour jouer un petit chelem en m ou 6SA
		5♠	Proposition de GC

Développements après un Stayman

2SA	-	3♣	-	
<u>3♦</u>				pas de M 4 ^{ième}
		3♥/♠		chassé-croisé, 4♥+5♠ et 4♠+5♥
		4♣/♦		naturel, 5 cartes ou plus, IC
		4♥/4♠		6♥+4♠ et 6♠+4♥ limité à une manche
		4SA		quantitatif
<u>3♥</u>				4 (5) cartes
		3♠*		soutien F à cœur
3SA				CTRL pique
4♣/♦				CTRL / carreau, dénie CTRL pique
4♥				coup de frein
		4♣/♦		naturel 9H+ avec 4 piques
		4SA		quantitatif
<u>3♠</u>				4 (5) cartes
		4♥*		soutien F pique
		4♣/♦		naturel 9H+ avec 4 cœurs par inférence
		4SA		quantitatif

Après 4♣ ou 4♦, 4SA est décourageant, les autres enchères agrément la m et constituent des contrôles

<u>3SA</u>			Les 2 M 4 ^{ières}
		4♣4♦	Texas ♥/♠ Manche ou BW au tour suivant
		4♥/4♠	IC à cœur/pique BWD facultatif atout cœur/pique
4♣, 4♦			4-4-4-1, la m 4 ^{ième} est nommée

Avec un 6-4 M IC, le répondant décrit une main 5-4 puis répète sa M 6^{ième}.

Développements après un Texas majeur

2SA -	3♦	3 ou 4 cœurs ou 2 H secs
3♥		demande de CTRL pique
	3♠*	REG relais pour les CTRL
	3SA	naturel, recherche fit en 4-4
	4♣/♦	Stop
	4♥	BWD
	4SA	5 piques + 2 cœurs
3♠*		2 cartes à cœur
3SA		naturel, recherche fit en 4-4
	4♣/♦	Stop
	4SA	CTRL
	4♦/♥	4 atouts, tous les CTRL
4♥		

Les bicolores Majeurs

2SA	4♦	5♥ + 5♠ manche ou IC
		Suivi de 4SA BW
	3♥	5♥ + 5♠ IC
3♠	4♥	

Les bicolores mineurs 5-5

Texas dans la + longue Puis on nomme naturellement l'autre.		
2SA	3♠	-
3SA	4♦	bicolore 5♣ + 5♦ ou 6♣ + 5♦
2SA	4♣	-
4SA	5♣	bicolore 6♦ + 5♣

2♣ Fort indéterminé

standard français REG, 22 /23H, 5-4-3-1 (H sec), 5+4 mais pas 6-4, 5 cartes en M, 21-23H Unicolore M 6ème ou +, 18-21H, 8 ldj jamais avec l'autre M 4^{ème}.
Acol en m 7ème, 8,5/9 LDJ redemandes à 3♣/3♦ Acol en M, 7 cartes, 8/8,5 LDJ et forts bicolores

Autres redemandes de l'Ouvreur

2♣ -	2♦ -	REG 22-23H comme sur l'ouverture de 2SA
2SA		unicolore m, belle couleur 7ème, singleton, sinon
3♣		redemande à 3SA. Réponses orientées pour SA.
2♣ -	2♦ -	
3♦		unicolore m, belle couleur 7ème,
	3♥/♠	gardes, 3 cartes possible

Minou Matout

2♣	2♦	passé passé -	2♣	2♥	passé passé
2SA	-	Stayman et Texas	2SA	-	Tout en Texas

Les bicolores majeurs forts, pas plus de 4 perdantes. Réponses en couvrantes

2♣ - 2♦ -

4♣/♦ bicolore 6 cœurs +5 piques bicolore 5 cœurs +6 piques

4♥/♠ préférence avec 1 couvrante maxi

5♥/♠ 6♥/♠ 7♥/♠ fit avec 2 couvrantes/3 couvrantes /4 couvrantes

4SA* BWD

2♣ - 2♦ -

3SA bicolore 5 cœurs +5 piques ¾ perdantes

4♥/♠ préférence avec 1 couvrante maxi

5♥/♠ 6♥/♠ 7♥/♠ fit avec 2 couvrantes/3 couvrantes /4 couvrantes

2♦ Forcing de Manche

2♦ - 2♥ négatif

2♠ 1 As M

2SA 9H et +, Pas de singleton, on joue le chelem

3♣/3♦ As de trèfle, As de carreau

3♥/3♠/3SA 2 As en CRM

2♦ - 3♣/♦

3SA/4SA... zonée

Dans une séquence Fittée 4SA est demande de clés

Ouvertures de Barrage

Style des ouvertures de barrage NV/V destructeur, sinon constructif

Les enchères interrogatives se pratiquent dans les 3 situations suivantes :

3♥/♠ saut nouvelle couleur

4♥/♠ nouvelle couleur

1♥/♠-4♥/♠ nouvelle couleur

Réponses par palier :

1^{er} palier pas de CTRL 2^{ème} palier CTRL en second 3^{ème} palier CTRL en 1^{er}

Si l'adversaire intervient par X sur une enchère interrogative :

1^{er} palier passe 2^{ème} palier surcontre 3^{ème} palier enchère

Si l'adversaire intervient par une couleur sur une enchère interrogative :

1^{er} palier passe 2^{ème} palier contre 3^{ème} palier enchère

Les ouvertures de 3 en Majeure

3♥ - 4♠ 5♣ 5♦ interrogative, réponse par palier

3♠ - 4♥ naturel, six cartes, pour les jouer

5♣ 5♦ 5♥ interrogative, réponse par palier

L'ouverture de 3SA

3SA - 4♣ 5♣ 6♣ Rectifiable au palier considéré

4♦ As-tu un singleton ? Réponse par palier

4♥ singleton cœur 4♠ singleton pique 4SA pas de 5♣ single m'

4SA bicolore défensif 6-5

Fits Majeurs

Fits Majeurs du répondant

1♠	2♠	6-10 HLD, 3/4 atouts, si < 6HLD 1SA suivie préférence à 2♠
4♣/♦/♥		Splinter, unicolore 6 ^{ème} /7
1♠	3♠	8-10DH Bonne enchère de 2♠ 4 atouts <i>A alerter Mixed Raise</i>
1♠	4♠	4/5 cartes ou + barrage , limité à 10H.
1♠	2SA*	11-14DH, 3 /4 atouts 12-14H, 3 atouts 4-3-3-3 11-14H, 4 atouts reg pour jouer 4♠. « 3SA fit classique »
1♠	4♣/♦/♥	splinter 5 atouts, 7/10HLD, 2 cartes utiles,
1♥	3♠/4♣/♦	splinter
1♠	3SA	Fitté 14-15 4 atouts

Compte de points de soutien par Alain Lévy

Points d'honneur + différence entre le nombre d'atouts et la couleur la plus courte. Plus un point pour deux doubletons. On ne compte pas de point supplémentaire pour une 4^{ème} atout que l'on a annoncé, ni pour un 5^{ème} atout annoncé.

Les soutiens M de l'ouvreur

1m	1M	
3SA		REG 5-4-2-2
4M		REG
4m		6-4
4m'		splinter

1♥	1♠	
3SA		naturel

Développement des enchères après la réponse de 2SA* fitté

1♥	2SA* -	1♥	2SA* -
3♥	mini et REG NF	3♠	naturel, 4♠, FM, avec ou sans IC
4♥	sans IC et sans 4 M'	4♥/♠	soutien mini ♥/♠
3SA	REG, 14H +	3SA	soutien maxi à cœur
3♣	naturel, 4♣, 17H -18h + REG	4♣/♦	soutien maxi à pique
3♦	naturel, 4♦, 17H+		
	4♥		mini à cœur
	3♥		maxi à cœur 4 atouts
	3SA		maxi à cœur 3 atouts

Autres enchères garantissent un soutien carreau

- 3♠/4♣ fit carreau, CTRL
- 4♦ fit carreau, le + fort, les 2 CTRL ou concentration d'H dans le bicolore

Enchères d'essai

Enchère d'essai de l'ouvreur

1♠	2♠		
2SA*			enchère d'essai de manche mini/maxi
	3♠/4♠		intermédiaire. Ni oui ni non.
	3♣		M'4 ^{ième} -5 ^{ième} peut être faible
	3♦		4 cartes à cœur limité NF
		3♥	4 cartes à cœur maxi
		4♥	pas de soutien cœur
		3♠	6 cartes à cœur.
	3♥		9-10H, 4-3-3-3
	3SA		enchère d'essai IC 17H et + pour les jouer.
3♣/♦/♥			splinter, unicolore 6/7 ^{ième}
3SA			
4♣/♦/♥			

Enchère d'essai de chelem

Il existe une similitude entre les 3 séquences ci-dessous

1♥ 2♥	1♥ 2SA	1♥ 2♣* Drury
3♦	3♦	3♦

L'enchère de 3♦ est toujours IC.

Le répondant dispose de 3 enchères pour exprimer un soutien dans la M

4♥ soutien mini à cœur 3♥ soutien maxi à cœur 4 atouts **3SA maxi 3 atouts**

Les autres enchères garantissent un soutien carreau

3♠/4♣	soutien à carreau, CTRL
4♦	soutien carreau, la + forte, Les 2 CTRL ou aucun des 2

Fit Cœur

Après un Fit Cœur, F ou NF, l'enchère de 3♠ est une demande d'arrêt Pique

3SA	j'ai le CTRL pique	1♥	3♥	-
4♣	pas de CTRL pique	3♠		as-tu le CTRL pique ?
			3SA	oui,
			4♣	non mais j'ai le CTRL trèfle
			3SA	CTRL pique, nomme tes CTRL
			4♦	CTRL du 3 ^{ième} tour à carreau ?
Dans cette séquence on joue à cœur				
		1♠	2♥	-
		3♥	3♠	intéressé par le CTRL pique
		3SA		CTRL pique, demande CTRL trèfle

Enchère d'essai du répondant

L'essai de manche = 1ère couleur d'au moins 3 cartes sans notion de localisation d'H. L'ouvreur juge son jeu mini ou maxi sans se préoccuper de la localisation de

1♣	1♠	
2♠	2SA*	essai IC
3♣		5-4-2-2
3♦/3♥		résidu carreau/ cœur contrôlés courte à cœur/ carreau
3♠		4-4-3-2 H dispersés.
3SA		4-3-3-3 3 cartes dans l'ouverture.
4♣		maxi avec 6 trèfles et 4 piques
4♦/4♥		splinter, singleton carreau sans CTRLcœur/ singleton cœur s sans CTRL carreau
4♠		4-4-3-2 H trèfle et pique, ni A ni R à côté
1♣	1♥	-
2♥	2SA	-
4♥*		singleton pique, résidu non contrôlé

Cas particulier : l'ouverture est 1♥

1♥	1♠	-
2♠	2SA	- REG
3♥		4-5-2-2, belle couleur
3♠		4-5-2-2, beaux atouts
3SA		4-5-2-2, H dans les doubletons Irrégulier 4-5-3-1 ou 4-5-1-3
3♣/3♦		4-5-1-3, contrôle d'H à trèfle/carreau singleton carreau/trèfle
4♣/4♦		4-5-1-3, splinter, pas de CTRL carreau/trèfle

Séquence 1♥ - 1♠ ; 2♥

1♥	1♠	-
2♥	2SA	FM au moins 2 cartes à cœur Réponse sur le nombre de piques
3♣/♦/3♥		3 cartes à pique singleton trèfle/carreau/sans singleton
3♠		singleton pique
3SA		2 piques, 2-6-3-3
4♥		7♥
	3♥	enchère limite (GH sec possible) suggère fortement de jouer 3SA, quitte à rectifier ensuite à 4♥ avec 2 cœurs
	3♣/♦	garantit 5 piques, plutôt misfit cœur (2 cartes possible)

2♣ 2SA 10⁺-11H
 3♣ 5 piques +5 trèfles NF
 3♠ 6 piques +4 trèfles NF

Séquence 2

1♠ 1SA
 2♦ 2♥ pour les jouer
 2SA 11H même avec 5 cœurs. L'ouvreur, maxi, dit 3♥ avec 3 cœurs.
 3♦ distribution 5-5 NF
 3♥ 3 cartes à cœur
 3♠ distribution 6 piques+4 trèfles NF
 3SA pour les jouer

Séquence 3

1♠ 1SA
 2♥ 2SA 10-11H
 3♠* Gros fit cœur 5ème, maxi et GH second à pique
 3SA* Gros fit cœur 5ème, maxi et un singleton à pique

Développements après la réponse de 2SA

2SA 10-11H
 3♦ 3 cartes à carreau
 3♥ 5 piques +5 cœurs NF
 3♠ 6 piques +4 cœurs NF
 3SA pour les jouer

Bicolore Chers après 1SA

1♦ 1SA -
 2♥ bicolore cher, espoir de manche, 14H si 6-4, 16H si 5-4. F1 non-auto-forcing.
 2SA NF, 5-8H tenue dans les 2 autres couleurs
 3♣ naturel ou force à trèfle soutien F à carreau, F.
 3♦ naturel NF, 5-8H
 2♠/ 3♥ force à pique/cœur 8H⁺-10H, FM
 3SA naturel maxi

1♦ 1SA -
 2SA Tricolore court à trèfle, 4-4-4-1, 3-4-5-1 ou 4-3-5-1 15-17H NF
 3♣ arrêt 5-7H. 8H+ FM
 3♦ idem
 3♥ 3♠ 8H + force à cœur /pique sans tenue trèfle

Séquences 1m 1M redemande à 2SA

1X - 1M
 2SA - ? Croisement des mineures

LE 2/1 FORCING DE MANCHE

1♥ / 1♠	1SA	6-11H.
1♠	3♣/♦/♥	9-11H, limite, 6 cartes
1♥	3♣/♦	9-11H, limite, 6 cartes
1♥	2♠	Fort
1♠	2♣	Mini et singleton pique
2♠	<u>3SA</u>	
1♠	2♣	Plutôt REG peut avoir 3 piques, relais pour la distribution, 12H+
2♠	<u>2SA</u>	
1♠	2♣/♦/♥	Unicolore 6 cartes, ambition de chelem
2♠	3♣/♦/♥	
Inférences du 2/1 FM avec soutien		
1♠	2♣	Belle couleur 5ème, 4 atouts ou un GH 3 ^{ème} , 16hld. En route vers les CTRLs Freins à 4♠ ou 3SA « oui-mais ». Sinon, annoncer prioritairement CTRL d'H dans la couleur du partenaire. A défaut, sans ce contrôle, nommer son 1 ^{er} contrôle : H ou courte.
2♦	3♠	
1♠	2♣	Enchère de rencontre avec 4 atouts et un beau ♣5ème
2♦	4♠	
1♠	2♣	Rencontre dans la M de l'ouvreur avec un singleton, le < cher pour 4♣, le +cher pour 4♦
2♦	4♣/♦	

Tableau des redemandes de l'ouvreur après un soutien différé au palier de 2

1♥	2♣			
2♦	2♥*			
?				
2♠	<i>Annonce du résidu</i> 3 cartes à pique contrôlées	5♥-4♦-3♠-1♣	Singleton ♣	12H+
3♣	<i>Annonce du résidu</i> 3 cartes à trèfle contrôlées	5♥-4♦-3♣-1♠	Singleton ♠	12H+
3♦	5-5	5♥-5♦-2-1		
3♥	6-4	6♥-4♦-2-1		12H+
3♠	<i>Saut dans le singleton</i> résidu non contrôlé	5♥-4♦-3♣-1♠	♣ non contrôlés	12/13H
3SA	REG	5♥-4♦-2♠-2♣		12/13H
4♣	<i>Saut dans le singleton</i> résidu non contrôlé	5♥-4♦-3♠-1♣	♠ non contrôlés	12/13H
2SA	⇒ 5-4-2-2	5♥-4♦-2♠-2♣		14H +
	⇒ 5-4-3-1	5♥-4♦-3♠-1♣	♠ non contrôlés	14H +
	⇒ 5-4-3-1	5♥-4♦-3♣-1♠	♣ non contrôlés	14H +
	3♣ Relais	<i>Réponses au relais 3♣</i>		
	⇒ 3♦ singleton le < cher,	5♥-4♦-3♠-1♣	♠ non contrôlés	14H +
	⇒ 3♥ singleton le + cher,	5♥-4♦-3♣-1♠	♣ non contrôlés	14H +
	⇒ 3♠ 5-4-2-2 17H	5♥-4♦-2♠-2♣		17H
	⇒ 3SA 5-4-2-2 14H-16H+	5♥-4♦-2♠-2♣		14-15H

Développements après l'enchère de 2SA*

2SA, sans notion de force, promet 2 cartes dans la M de l'ouvreur et plutôt REG. Elle ne dénie pas un fit de 3 cartes lorsque la répétition de la M de l'ouvreur empêche le répondant de différencier l'expression de ses soutiens. Même esprit que le fit différé au palier de deux et sollicite des précisions sur la main de l'ouvreur.

Enchère clé du 2/1 FM. Permet de distinguer les mains franchement bicolores des mains semi-REG. Si, à sa 2ème enchère, le répondant nomme une 3^{ème} couleur, il est soit franchement bicolore soit singleton dans la M sans tenue dans la dernière couleur.

1♠ 2♣
 2♠ 2SA ⇒ demande de description, distribution plutôt REG
 3♥ ⇒ bicolore de 10 cartes ou singleton ♠ sans tenue carreau

Situation n° 1 : L'ouvreur a répété sa M

2 cas sont à envisager :

- ⇒ aucune couleur n'est potentiellement cachée
- ⇒ une couleur peut être cachée

1^{er} cas : aucune couleur n'est potentiellement cachée

Les distributions de l'ouvreur sont connues, soit 6 cartes dans la M soit 5-3-3-2

Avec 6 cartes et un singleton, l'ouvreur nomme son singleton

Avec 6 cartes sans singleton, l'ouvreur répète sa M

Avec une main 5-3-3-2, il dit 3SA

1♥ - 2♣
 2♥ - 2SA
 3SA 5-3-3-2
 3♥ 6 cartes à ♥ sans singleton, 6-3-2-2
 3♣/♦/♠ 6 cartes à ♥, singleton ♣/♦/♠

2^{ème} cas : une couleur peut être cachée

L'annonce de la couleur cachée est **prioritaire**. Les autres principes sont identiques.

6 cartes + singleton, l'ouvreur nomme son singleton avec saut dans la couleur qui peut être cachée.

6 cartes sans singleton, l'ouvreur répète sa M

5-3-3-2, il dit 3SA

Exception : couleur cachée + 6 cartes ds sa M, annonce des 6 cartes de l'ouvreur prime.

1♥	2♦	1♠	2♦
2♥	<u>2SA</u>	2♠	<u>2SA</u>
3♣	naturel, 4 cartes à trèfle	3♣	naturel, 4 cartes à trèfle
3SA	5-3-3-2	3SA	5-3-3-2
3♥	6-3-2-2	3♠	6-3-2-2
4♣/3♦/3♠	6-3-3-1	3♦/♥	6-3-3-1
		4♣	6 cartes à pique, singleton trèfle

Cas particulier : 2 couleurs peuvent être cachées dans une seule séquence

1♠ - 2♥
2♠ - 2SA
4♣/4♦/3♥ Splinters

Situation n° 2 : L'ouvreur nomme une 2^{ème} couleur

2SA : 2 cartes dans la M de l'ouvreur REG. garantit arrêt 4ème C dénie fit M 3cartes

1♠ 2♣
2♦ 2SA L'ouvreur décrit sa distribution axée **sur les résidus** pas de splinters
3SA 5-4-2-2
3♠ 6-4
3♦ 5-5
3♣ 5-4-3-1, résidu à trèfle/cœur

Séquence 1♠ 2♥

Attention

Le soutien est obligatoire avec 3 cartes à ♥, même sans GH, 12-13H limité à 16H, sauf si on peut poser le BWD ensuite. On ne dit plus 2♠ pour essayer de s'arrêter.

1♠ 2♥
3♥ à partir de 12 H, 3 ou 4 cartes.
4♥ 5-4-2-2, mauvaise main.
4♣/4♦ splinter atténué, environ 3 cartes clés

1♠ 2♥
2SA 17H+ et 3 cartes à cœur, REG, Suivi de
4♥ 3 atouts,
4♣ 4♦ 4 atouts et CTRL trèfle et 4♦ sans contrôle trèfle.
4SA 18-19H et 2 cartes à cœur

Séquence 1♥ 2♣/♦ ; 2♠

Attention // n'est plus nécessaire d'avoir la valeur d'une inversée pour dire 2♠.

Le répondant, fitté pique, dit

1♥ 2♣
2♠ 3♠ maxi
4♠ mini.

Pour savoir plus sur la zone et la distribution de l'ouvreur
2SA*, enchère sans conditions de zone, main plutôt REG.

1♥ 2♣
2♠ 2SA*
3♣/♦ résidu, distribution 5-4-3-1
3♥ 6♥-4♠
3♠ 5-4-2-2 16H+.
3SA 5-4-2-2 12-15H

Séquence 1♥ 1SA ; 2♠

1♥	1SA	-	1♥	1SA	-
2♠	2SA	relais obligatoire avec 2 cartes à cœur	2♠	2SA	-
3♣	6♣ + singleton cœur		3♣	6♥ + singleton trèfle	
3♦	6♦ + singleton cœur		3♦	6♥ + singleton carreau	
3♥	5♣ + 4♦ + singleton cœur		3♥	6♥ + singleton pique	
3♠	5♦ + 4♣ + singleton cœur		3♠	5♥+4♠ + singleton trèfle	
3SA	5♣ + 5♦ + singleton cœur		3SA	5♥ + 4♠ + singleton carreau	

Séquence 1♥/1♠ 1SA ; 2SA FM

dernière modification 4/7/2021

Ouverture M et réponse de 1SA, 2SA devient FM ce qui libère l'enchère à saut pour décrire un bicolore 5-5. L'enchère de 2SA couvre 3 cas :

- les mains REG 17⁺-20H avec 3 cartes à cœur (Sur l'ouverture d' 1♠) ou un petit doubleton Pique (Sur l'ouverture d' 1♥)
- les bicolores 5-4 de 18-20H insuffisant pour 2♣ ou 6-4 de 17-21H hors définition pour 2♣.
- Les unicolores M de 17-18H trop fort pour une répétition à saut, insuffisant pour une ouverture de 2♣.

Le bicolore ♠/♣ se décrit naturellement :

- Ouverture 1♣ avec le 5 piques +5 trèfles
- Ouverture 1♠ et Saut à 3♣ avec 5 piques + 4 trèfles ou 6 piques + 4 trèfles ou 6♠ + 5 trèfles

Sur 2SA le répondant fait le plus souvent un relais à 3♣ pour préciser la distribution de l'ouvreur ou des Texas (5/6 cartes ♥, 6 cartes en m)

Sur 1♥, 2SA est doublée par 2♠ qui devient conventionnelle et FM

Développements après l'ouverture de 1♠

1♠ 1SA -
 2SA conventionnel
 3♣ 5/6♠ + 4♣ ou 6♠ + 5♣
 3♦ 5♠ + 5♦, 17H +
 3♥ 5♠ + 5♥, 17H +
 3♠ 6♠ classique
 3SA 17-20H. Dénie 3♥
 4♣ 6♥ + 5♠
 4♦ 6♠ + 5♥
 4♥ 5♥ + 5♠ limité à la manche

1♠ 1SA -
 2SA 3♣ relais
 3♦ Texas cœur, 5 cartes +
 3♥ Texas trèfle, 6 cartes +
 3♠ Texas ♦, 6 cartes + (Sauter à 4♠ avec 3 cartes à ♠ faible)
 3SA naturel Maxi, 10-11H, 4/4 m,
 2-3- 4-4, un arrêt♥

1♠ 1SA -
 2SA 3♣ -
 3♦ naturel 4♦
 peut cacher 6 cartes à ♠
 3♥ naturel 4♥
 peut cacher 6 cartes à ♠
 3♠ naturel 6♠ 17-18H
 3SA 3 cartes à cœur

1♠ 1SA -
 2SA 3♦ -
 3♥ 2 ou 3 cœurs
 3♠ 1 cœur et 6 piques
 3SA 1♥ et 5♠, donc 4♦
 4♣ 4 cœurs et singleton trèfle
 4♦ 4 cœurs et singleton c
 4♥ 4 cœurs et 5-4-2-2

Sur la réponse de 3♥ de l'ouvreur le répondant se décrira de la manière suivante :

1♠ 1SA -
 2SA* 3♦ -
 3♥ 4♥ 6 cœurs
 3♠ 5 cœurs et 2 piques
 3SA 5 cœurs et 1 pique
 4♣ 5 cœurs et 5 trèfle
 4♦ 5 cœurs + 5 carreaux

1♥ 1SA -
 2♠* 6♥ + 1 singleton ou 5♥ + 4♠ + 1 singleton
 2SA conventionnel
 3♣ 5 cœurs et 5 trèfles
 17H +
 3♦ 5 cœurs + 5 carreaux 17H +
 3♥ 6 cœurs classique
 3SA 17-20H, affirme une tenue pique

Développements après l'ouverture de 1♥

1♥	1SA	-	1♥	1SA	-
2SA*	3♣	relais	2SA	3♣	relais
	3♦	Texas trèfle 6 cartes ou +	3♦	naturel 4♦	peut cacher 6 cœurs
	3♥	Texas ♦, 6 cartes ou +.	3♥	naturel 6♥	17-18H unicolore
		Sauter à 4♥ avec 3 cartes à cœur faible	REG		
	3♠	bicolore m	3♠	4♣	peut cacher 6 cœurs
	3SA	naturel Maxi, 10-11H 4/4 m, 3-2-4-4, un arrêt pique	3SA		petit doubleton pique

La troisième enchère de l'ouvreur

La réponse a été 1SA

1♦	-	1♥	-
1♠	-	1SA	-
2♣		3♥,	irrégulier faible ou REG fort 18-19H
		2♥	avec 5 cœurs,
		2♠, 2SA et 3♦	à choisir au plus près de ses cartes.

L'ouvreur passe avec la main faible sinon 3SA ou 3♥ s'il n'a que 2 petits trèfles

2♦	6 carreaux meilleur contrat que 1SA
2♥	3 cœurs, 15-17H, irrégulier, 4351 ou 4360
2♠	bicolore avec 5♠, NF
2SA	15-17H, d irrégulier, 4153, NF
3♣	naturel F, distribution 4054 ou 4144
3♦	6 carreaux et 4♠, F
3♥	3 cœurs, 18-19H, distribution 4351, F
3SA	18-19H, REG sans 3 cœurs

La réponse a été 2SA

L'ouvreur a annoncé sa deuxième couleur au palier de 1

- Toute nouvelle enchère de l'ouvreur est naturelle et F y compris la répétition de la couleur.

1♦	-	1♥	-
1♠	-	2SA	-
3♣	3♦	3♥	3♠

L'ouvreur a nommé un bicolore économique

1♥	-	1♠	-
2♣	-	2SA	-
3♣		5-5 NF	
3♦		5-5 F	
3♥/3♠		F	

L'ouvreur a répété sa couleur

1♦	-	1♠	-
2♦	-	2SA	-
3♦		NF. Stop	
3♠		F	

Si l'ouverture est M, 2SA est un relais FM, fitté par au moins 2 cartes sur laquelle l'ouvreur décrit sa distribution :

2♣ Ping Pong

Référence Article de Lévy Bebridge février 2021 et Bridgeur n°765 2003

1m - 1♠ -

1SA - 2♣ -

2♦

Pour proposer une manche

2♠ 5 piques, 10-11H REG ou 9-10H irréguliers

3♠ 6 piques 8-10H

2♥ 5 piques + 4 cœurs

2SA 4 piques + 5/6 trèfles et 1 singleton

3♦ 4 piques + 5 / 6 carreaux et 1 singleton

Pour imposer une manche

3SA 5 piques et 12-18H

4SA 5 piques et 19-20H

3♥ 5 piques + 4 cœurs, FM

Pour s'arrêter à 2♦ ou 3♣

Passe pour jouer 2♦

3♣ pour jouer 3♣

Les inférences des 2 relais : Tous les sauts du répondant sont naturels, FM et garantissent 5 cartes dans la M. Les enchères à SA sont naturelles.

1♣ - 1♠ -

1SA - 3♣/♦/♥ 5 piques + trèfle / carreau / coeur

3♠ 6 piques, IC

2SA proposition

3SA naturel, pour les jouer

Le Ping Pong après une ouverture de 1♥ :

Le relais à 2♦ n'existe plus. Seul demeure le relais à 2♣.

1♥ - 1♠ -

1SA - 2♣ -

2♦

Pour proposer une manche

2♠ 5 piques

3♠ 6 piques

2SA 4 piques + 5(6) trèfles

3♦ 4(5) piques + 5(6) carreaux

Pour imposer une manche

3SA/4SA 5 piques 12-18H/5 piques 19-20H

Pour s'arrêter à 2♦ ou 3♣

Passe pour jouer 2♦

3♣ pour jouer 3♣

En cas d'intervention adverse, le Relais Ping Pong est conservé.

NB : dans la séquence

1♣/♦/♥ 1♠
 1SA - 2♠

Le répondant qui ne peut pas proposer la manche répète toujours sa M cinquième sauf éventuellement 9H/10H et doubleton dans la m d'ouverture

Le relais à 2♦

Le relais à 2♦ est FM. Il promet exactement 4 cartes dans la M et garantit un fit au moins 4^{ième} dans la mineure. Il s'utilise avec 2 types de mains : les mains REG 18H et plus et les mains irrégulières de 12H et plus avec un singleton.

1m	-	1M	-	
1SA	-	2♦	-	
2♥	-	2SA		REG de 18H et plus
		2♠		12H et plus, singleton m'
		3♣		12H et plus, singleton M'

La 4^{ème} Couleur Forcing

1♣	-	1♥	-	
1♠	-	2♦	-	
2♥				ne promet pas 3 cœurs
		3♦	-	relais
3♥				3 cœurs sans arrêt carreau
3♠				2 cœurs, Pas d'arrêt carreau
3SA				3 cœurs avec arrêt carreau

1♣	-	1♥	-	
1♠	-	2♦	-	
3♥	-	4♦		fit coeur fort
		4SA		quantitatif.

Règle : après une 4^{ième} couleur 4SA est quantitatif et pas BWD

Fixer l'atout cœur dans cette séquence de 4^{ème} CF

1♦	1♥		1♦	1♠
2♣	2♠		2♦	2♥
3♥	3♠	fixe l'atout ♥ avec ou sans CTRL	3♥	4♣
	4♣/♦	fixe l'atout ♣/♦		soutien F à cœur avec ou sans CTRL
				trèfle

Cas particulier : la 4^{ème} couleur à 1♠

1♣	-	1♦	-	
1♥	-	1♠	-	
2♦				NF
2♠				naturel
2SA				16-17H avec un singleton carreau
3SA				18-19H avec tenue pique
2♥				18-19H sans tenue pique
3♥				18-19H REG avec 4 piques
3♠				4 piques irrégulier dans les zones 2 ou 3 F

La 3^{ème} Couleur Forcing

3 séquences sont concernées :

1♣	1♥	1♣	1♠	1♦	1♠
2♣	2♦	2♣	2♦	2♦	2♥

La 3^{ème} couleur est F1, non auto- forcing à partir de 9H. Elle n'allonge pas la M. Sa nomination ne promet ni ne dénie ni force ni longueur.

La 3^{ème} enchère de l'ouvreur

La répétition de sa couleur d'ouverture promettant 6 cartes dans la majorité des cas et 11-16H, l'ouvreur va devoir préciser sa force au 3^{ème} tour d'enchère.

zone A : 11-13H

1♣	-	1♠	-
2♣	-	2♦	-

2♠ 3 piques, parfois 2 cartes faute de mieux
2SA garantit une tenue à carreau et à cœur
3♣ couleur convenable

Ces 3 enchères sont NF mais si le répondant reparle, la séquence devient FM.

zone B : 14-16H

1♣	-	1♠	-
2♣	-	2♦	-

3♦ 4 carreaux, dénie 3 cartes ds la M, souvent 6♣ + 4♦
3♠ 3 cartes à pique
3SA tenues à carreau et à Cœur, singleton

1♦	-	1♠	-
2♦	-	2♥	-

3♣ 4^{ème} couleur exprimée au palier de 3 : ne promet ni ne dénie rien dans cette couleur. A utiliser sans autre enchère satisfaisante de la zone.

Règle : Ces 4 enchères sont FM

zone C ambiguës : 11-16H

La 4^{ème} couleur exprimée au palier de 2 : utilisée pour dénier une des 7 enchères précédentes. 2 séquences sont concernées :

1♣	1♠		1♣	1♥
2♣	2♦		2♣	2♦
2♥		et	2♠	

Règle : la séquence peut s'arrêter avant la manche a 2 conditions : le répondant fait une enchère au palier de 2 sur laquelle l'ouvreur Passe ou répète 3♣.

Le soutien de la 3^{ème} couleur à Cœur : garantit 4♥.

1♦	1♠	
2♦	2♥	
3♥		Règle : la séquence est FM

Développements des enchères

Après le soutien majeur au palier de 2

1♦	-	1♠	-	
2♦	-	2♥	-	
2♠	-	<u>2SA*</u>		garantit 5 piques. Demande de complément d'information (ouvreur : 3♦ : « je n'avais que 2 cartes à pique » / 3♠ « j'avais 3♠ »)
		3♣		4 piques, force à trèfle pour jouer 3SA
		3♦		soutien m est établi. On ne joue + à pique
		3♠		IC à pique
		4♠		conclusion
1♣	-	1♥	-	
2♣	-	2♦	-	
2♥	-	2♠		4 cœurs, force à pique
		<u>2SA*</u>		5 cœurs, demande de complément d'information
		3♣		soutien F à trèfle
		3♦		4 cœurs, force à carreau
		3♥		6 cœurs, IC
		4♥		conclusion

Après le soutien de la 3^{ème} couleur à Cœur

1♦	-	1♠	-	
2♦	-	2♥	-	
3♥	-	?		enchères naturelles sauf 4♣ soutien F à C
		4♥		conclusion
		4SA		quantitatif

Après une 4^{ème} couleur exprimée au palier de 2

1♣	-	1♠	-	
2♣	-	2♦	-	
2♥	-	2♠		NF, 5 piques
		2SA		NF
		3♣		soutien F à trèfle
		3♦/3♥		force à carreau/coeur, 4 ou 5 piques
		3♠		6 piques, FM

La 3^{ème} couleur naturelle ou semi-naturelle

1♣ - 1♠ -

2♣ - 2♥ vrai bicolore toujours au moins 5♠ + 4♥, 9H+.

La séquence est F1 mais non FM. L'ouvreur va préciser sa force et sa distribution :

1♣ - 1♠ -

2♣ - 2♥ -

2♠ zone A, NF, 2 ou 3 piques

2SA zone A, NF, les carreaux sont gardés

3♣ zone A, NF, à défaut de mieux

3♦ zone B, FM, ni 3 piques ni 4 cœurs ni arrêt carreau

3♥ zone A, soutien NF

3♠ zone B, FM, 3 piques

3SA zone B, sans 3 piques ni 4 cœurs

4♣/4♦ soutien fort cœurs, singleton pique singleton carreau

4♥ soutien 1^{ère} zone mais trop pour 3 cœurs

Comme pour la 3^{ème} couleur F, les enchères de la zone A sont NF mais si le répondant reparle, la situation devient FM.

1♣ - 1♥ -

2♣ - 2♠ 4 cœurs et une force à pique.FM

2SA tenue carreau, 14H et plus

3SA tenue à carreau, 11-13H

1♦ 1♠

2♦ 3♣ FM 5 piques + force trèfle (En principe sans tenue à cœur sauf bicolore 5-5 ♠-♣)

1♣ 1♦

2♣ 2♥/♠ enchères naturelles ou semi-naturelles, FM.

- Décrire un vrai bicolore dans l'espoir d'un soutien prometteur à carreau
- Recherche un arrêt dans l'autre M pour jouer 3SA
- Nomme un soutien à trèfle en situation F.

1♦ 1♥

2♦ 2♠/3♣ enchères naturelles ou semi-naturelles FM

- Recherche un fit 8^{ème} à cœur prioritaire
- Recherche un arrêt dans la 4^{ème} couleur
- Exprime un soutien à carreau situation F

3♣ réservé aux mains avec 4 /5 cœurs avec tenue trèfle mais sans tenue à pique.

2♠, + économique, +fréquemment utilisé, ne garantit pas forcément la tenue pique.

1♦ - 1♥ -

2♦ - 3♣ -

3♦ ni 3 cœurs, ni 3 piques, ni tenue pique

3♥ 3 cœurs

3♠ pas 3 cœurs, 3 piques sans tenue

3SA pas 3 cœurs tenue pique.

1 ♦	-	1 ♥	-	
2 ♦	-	3 ♣	-	
3 ♥	-	3 ♠	-	3 piques
		3SA		5 cœurs, F
		4 ♣		5 cœurs et 5 trèfles concentrés
		4 ♦		soutien F à carreau
		4 ♥		conclusion
1 ♦	-	1 ♥	-	
2 ♦	-	2 ♠	-	
2SA				3 cœurs avec tenue trèfle
3 ♣				tenue trèfle sans 3 cœurs
3 ♦				7 ♦ ou RAS
3 ♥				3 cœurs sans tenue à trèfle
3 ♠				tenue pique sans 3 cœurs
3SA				tenue à trèfle et à pique sans 3 cœurs

Le Sans Atout Mini Maxi

1 ♦	-	2 ♣	-	
3SA	-	4 ♣ ♦ ♥ ♠	-	Texas ♦ Texas coeur Texas ♠ Texas ♣
1 ♦	2 ♣			
2SA	3SA			
4 ♣				18-19H et 3 ou 4 trèfles
4SA				18-19H et 2 trèfles
1 ♠	2 ♦			
3SA				18-19H et 2 carreaux
2SA puis 4SA				18-19H et 3 carreaux
2SA puis 4 ♦				18-19H et 4 carreaux
1 ♠	2 ♥			
2SA puis 4SA				18-19H et 2 cœurs
2SA puis 4 ♣/♦				18-19H et 4 cœurs, Contrôle trèfle/carreau
2SA puis 4 ♥				18-19H et 3 cœurs

Les Enchères après passe

-	-	1♠	-	
1SA				6-11H L'ouvreur reparlera avec 14H.
2♣				Drury, toujours fitté
2♦				naturel, 8-11H, 6 cartes, NF
2♥				naturel, 8-11H, 6 cartes ou 5 belles, NF
2♠				soutien classique, 6-10HLD
2SA*				fitté par 4 atouts, 8-11H et un singleton
3♣				naturel misfitté, 6 cartes à trèfle, 9-11H
3♦/3♥				rencontre, 9-11H, belle 5 ^{ème} et un fit de 4 cartes
3♠				barrage
4♣/♦/♥				splinter
4♠				barrage

Développements après le 2♣ Drury

Sans espoir de chelem, l'ouvreur annonce systématiquement 2♦ sauf répétition de sa M 6^{ème} (6 cartes et mauvaise ouverture) qui est NF. Sur la réponse il précisera ensuite ses objectifs : Passe, Enchère d'essai ou saut à la manche ...

-	-	1♠	-	
2♣	-	2♦		
2♥				4 cartes à coeur
2♠				fitté, le plus souvent par 3 cartes.
2SA				rencontre, 5 trèfles avec un fit 4 ^{ème}
3♣/♦/♥				rencontre avec un fit 3 ^{ème} et 6 cartes ♣/♦/♥
3♠				4 cartes à pique, REG

-	-	1♠	-	
2♣	-	2♦	-	
2♠	-	Passe		pas l'ouverture
		3♣/♦/♥		enchère d'essai
		4♠		pour les jouer

Développement après le 2SA Fitté

-	-	1♠	-	
2SA*	-	3♣*		relais. Quel est ton singleton ?
3♦/3♥/3♠				singleton à carreau/coeur/trèfle

Intervention du N° 4 après l'ouverture

1♥ 1♠/2♣

?

Contre

2♠*

3♦

3♥/4♥

2♦ ou 2♣

Spoutnik généralisé ne dénie ni ne garantit le Fit.

c-b fitté, 4 atouts, valeur maxi du Drury

rencontres

barrages faibles et distribués

misfittés 5^{ème}/6^{ème} 8H+

Attention : pas de 2SA fitté

Attention : - - 1♥ 1♠ 2♣ est naturel et non un Drury

Si le N° 2 parle, l'ouvreur passe sans l'ouverture.

Si le N° 2 intervient après le 2♣ Drury L'ouvreur se manifeste avec l'ouverture et passe avec un jeu mini

NB : Le contre du Drury est un contre d'appel comme tous les contres après des enchères fittées

Blackwood

BWD 30-41 , la collante est une interrogative à la Dame d'atout. Le retour au plus bas palier dans la couleur d'atout est négatif. Avec la Dame d'atout on nomme le Roi extérieur le plus économique

Atout cœur agréé

4SA 5♦

5P* 6♥ je ne l'ai pas et 5SA, je l'ai sans Roi annexe

En cas d'intervention sur notre BWD on joue :**Pas Con** (palier de 5) passe 3-0 contre 4-1 **Compere** (palier de 6) contre pair 0-2-4 passe Impair

Après un BWD aux Rois ou une question à la Dame d'atout, la nomination d'une couleur est une interrogative au Roi de cette couleur.

4SA Blackwood ou Quantitatif ?

Règle n° 1 : 4SA = BWD quand un soutien a été exprimé ou clairement sous-entendu.

Règle n° 2 : 4SA est Quantitatif quand il suit immédiatement une enchère naturelle à SA

Règle n° 3 : La règle 2 est prioritaire sur la règle 1 après un soutien m

Règle n° 4 : 4SA est toujours BWD quand un joueur fait précéder son enchère de 4SA par une enchère au palier de 4.

Règle n° 5 : 4SA est un BWD directement en réponse à une Ouverture, quel que soit le palier.

Corollaire :

1♦ 4♣ 18-19H REG, 3343 1♣ 4♦ 4SA

Stop

Règle n° 6 : 4SA est toujours un BWD sur des enchères en M de l'ouvreur au palier de 3 ou de 4

Règle n° 7 : 4SA n'est jamais BWD en enchères compétitives sauf en face d'une enchère de barrage.

2♥ 4♠ 4SA BW

3♥ 4♠ 4SA BW

4♥ 4♠ 4SA BW

1♥ 4♠ 4SA Bicolore ou IC

Les Interventions

Réponses à une intervention M au palier de 1

1♦ 1♠ 2♣ 2SA J'ai un beaux 2♠ (8-10DH) avec 4 atouts mixed raise
3♠ Barrage

Le soutien de la réponse à une intervention

1m 1X - 1♠
- 2m c-b 3 cartes à pique et l'ouverture
2♠ 3 cartes à pique sans l'ouverture
3m c-b 4 cartes à pique et l'ouverture
3♠ 4 cartes à pique sans l'ouverture

Réponse à une intervention M à saut

1♣ 2♥ - ? Même système qu'après une ouverture de 2♥ Faible :

- Les changements de couleur sont F1 tour et non fittés
- 2SA est un relais fort fitté, mêmes réponses que sur un 2M faible
- Le c-b est fitté avec un contrôle dans la couleur du C-b

Réponse à une intervention du n°2 après 1SA du n°3

1♣ 1♥ 1SA X appel pour les 2 autres couleurs, 5-5 (souple)
2♣ c-b. 5 piques et un petit soutien à Cœur

1♣ 1♦ 1SA X contre d'appel pour les M dans une distribution
REG donc avec une main correcte.
2♣ bicolore M plus distribué, 5-4 ou 5-5.

Réponses à une intervention par 1SA

Le n° 3 passe

Si l'intervention ou le réveil est produite en première intention, on répond en Minou-Matout. Si l'enchère de 1SA est précédée d'une autre enchère (naturelle ou Contre) les réponses sont naturelles.

1♠ 1SA - 2♥ Texas impossible = stayman , pas d'inversion avec 2P

1♣ 1SA - on oublie l'ouverture donc

2♣ Stayman
2SA naturel
2♦/♥/♠/3♣ Texas ♥/♠/♣/♦

Le n° 3 parle

L'adversaire se fitte Rubensohl
L'adversaire nomme 2 couleurs Rubensohl sur la 2^{ème} couleur
L'adversaire fait un LandiK Rubensohl. DEF contre le Landy

Réponse à une intervention par Contre

1♠ X - 1SA
- 2♣2♦2♥ NF

Si le Contreur veut faire une enchère F il doit faire un saut (3♥ = 5 cartes, 3♣/♦ = 6 cartes) ou un C-b.

Les Contres Punitifs ou d'appel

Les Contres après une intervention du N° 4

Principe n° 1 : Les Contres de l'ouvreur sont **informatifs** et non punitifs sauf après l'expression d'un soutien au palier de 3 ou de 4

1♠	-	2♠	3♦	
X				contre d'appel. Enchère d'essai, dénie 4 cartes à Cœur
1♠	-	3♠	4♦	
X				punitif
1♠	-	1SA	2♦	
X				contre d'appel
1♠	-	2♣	2♦	
X				contre d'appel

Principe n° 2 : Tous les Contres du répondant, après avoir exprimé un soutien, sont Punitifs. Les autres sont informatifs.

1♥	-	2♥	2♠	
-	-	X		punitif
1♠	-	1SA	2♦	
-	-	X		contre d'appel
1♠	-	2♣	2♦	
-	-	X		contre d'appel

Les Contres de réveil après la réponse de 1SA

1♣	-	1SA	-	
-	X			Le Contre est d'appel. Les adversaires sont fittés
1♦	-	1SA	-	
-	X			le Contre est punitif

puisque la réponse de 1SA ne garantit pas de soutien à Carreau. Pour réveiller avec les deux M il faudra alors dire 2♦.

1♥/♠	-	1SA	-	
-	X			Le Contre est punitif

Le Contre du n° 2 après un réveil de son partenaire

Après un réveil par 1SA : Tous les contres sont punitifs

1♠	-	-	1SA	
2y	X			contre Punitif. Y = ♣ ♦ ♥ ♠

Après un réveil par Contre : Le Contre de la répétition de la couleur d'ouverture est d'appel. Tous les autres Contres sont Punitifs (Le Contre d'appel, qui est en réalité un Contre informatif, à utiliser à partir de 10H, est remplacé par un C-b)

1♠	-	-	X	
2♠	X			contre d'appel
1♠	-	-	X	
2y	X			contre Punitif y = ♣ ♦ ♥ SA

Après un réveil par une couleur

1♥	-	-	1♠/2♣/2♦	
2♥	X			contre Punitif.

Le Recontre

1♣	X	1♥/1♦	X	punitif. 4 coeurs et 8H/4 carreaux et 8H
1♣	X	2♥	X	contre d'appel
1♣	X	2♦	X	contre d'appel

Le Contre du n° 4 après un soutien de la majeure de l'ouvreur

Principe : après un fit tous les contres sont d'appel

1♥	-	3♣/♦*	X	Contre est d'appel
----	---	-------	---	--------------------

Contres Divers

En face d'un bicolore 5-5 du partenaire le Contre est punitif

En face d'un soutien limité (2M ou 2SA) le Contre de la manche adverse par l'ouvreur est punitif. En dessous de la manche il montre une main positive.

Après un soutien limité le Contre du répondant est punitif.

Intervention par 2♦ Multi sur le 1SA fort

1SA	X			4M + 5+mineur, jeu agréable distribué d'au moins 10 H ou unicolore très fort suivi de la couleur
		2♣		Landy
		2♦		multi, 6 cartes dans une M
		2♥		5 coeurs + 4 ou 5 cartes dans une m indéterminée
		2♠		5 piques + 4 ou 5 cartes dans une m déterminée
1SA	X	-	Passe	pour jouer 1SA contré
		2♣		pour connaître la m du partenaire (Passe ou 2♦)
		2♦		pour connaître la M du partenaire
		2SA		jeu fort, le partenaire nomme sa mineure
1SA	2♥/♠	-	3♣	passé ou corrige
			2SA	relais F pour connaître la m du partenaire
1SA	2♥/♠	-	2SA	
	-	3♣/3♦		mini avec les trèfles / carreaux
	-	3♥/3♠		maxi avec les trèfles/ carreaux
1SA	2♦	-	2♥	pour jouer 2♥ ou 2♠
			2♠	main propositionnelle de manche à Cœur
			2SA	c-b, jeu fort. L'intervenant faible, dit 3♣/3♦ avec les coeurs / piques Avec une main forte l'intervenant dit 3♥ (les piques) ou 3♠ (les coeurs) sur 2SA.
			3♥	purement compétitif p/c
1SA	2♦	X	Passe	pour jouer 2♦ X
			XX	autre M 6 ^{ième}
				autres enchères sont inchangées. On n'entend pas le Contre

Michaels c-bs

Situations de Michaëls C-bs non précisés

1♠	-	1SA	2♠	bicolore cœur + m indéterminée
-	3♣*			p/c
	2SA			relais fort
			3♣	barrage à trèfle naturel

Ouverture m et réponse d'1SA, le N° 4 intervient comme sur 1SA par 2K Multi

1♣	-	1SA	2♥/♠	bicolore cœur pique + autre m
-			X	contre mineur Majeur
			2♦	unicolore M
			2♣	landy

Situations de bicolore du n° 4

1♦	-	1♥	X	contre d'appel
		1SA		naturel. Les réponses sont naturelles, le c-b de l'ouverture est un Stayman
			2♦	bicolore des 2 autres fort
			2SA	bicolore des 2 autres défensif
			2♥	naturel, 6 belles cartes à Cœur

1♦	-	2♦	2SA	bicolore trèfle / cœur
			3♦	bicolore M 5-5
			4♦	bicolore M 6-5 ou 5-6

1SA	-	2♥*	2♠	bicolore cœur + m indéterminée
1SA	-	2♠*	2SA	bicolore carreau + cœur
			3♣	bicolore M

Réponses au bicolore M à 2♦

1♣	2♦	-	2♥/♠	sans espoir de manche. A égalité de longueur toujours répondre 2♥
			3♥/♠	4 atouts, 1 couvrante, proche d'un barrage.
			4♥/♠	2 couvrantes et soutien au moins 3 cartes
			2SA*	relais pour connaître la force de l'intervention
	3♣			mini. Intervention « facultative »
	3♦			mini
	3♥			6♥ + 5♠, FM
	3♠			6♠ + 5♥, FM
			CB	FM IC (Ne garantit pas le contrôle) sans encore préciser l'atout. Sur 3♥ de l'intervenant 3♠ impose l'atout ♠, les autres enchères agrément l'atout cœur.

Réponses au bicolore m à 2SA

1♠ 2SA - 3♣/♦ sans espoir de manche
 4♣/♦ soutien F
 5♣/♦ bon soutien mais un jeu pas très fort
 3♥ naturel et encourageant mais NF
 3SA naturel, pour les jouer
 CB main lourde REG, orientée vers SA ou manche en m

Réponses aux bicolores M-m

1♥ 2♥ - 2♠ soutiens M sans saut sont minimum
 Le reste soutien basiques

1♥ 3♣ - 3♦/♠ les enchères de soutien sans saut sont minimum
 3SA naturel
 Le reste basique

Réveils

1♣ - - X
 - 2♠ 4♠, 12H et plus

Le réveil sur 1SA

1SA - - X les M
 - 2♣ choisis ta M
 2♦ Texas coeur
 2♥ Texas pique
 2♣♦♥♠ naturel

Le style lebensohl

1♠ - - X
 - 2♠ - 2SA conventionnel : « je n'avais pas l'ouverture »
 Suite en Baron pour jouer une partielle
 3♣♦♥ naturel avec l'ouverture

Bicolores en réveil

1♠ - - 2♠ bicolore coeur + m indéterminée
 3♣ naturel
 1♣ - - 2♣ bicolore coeur + carreau
 2♦ bicolore M
 1♦ - - 2♦ bicolore M

L'adversaire intervient par 2♣ sur 1♦

Séquence 1♦ 2♣ X

Le contre garantit une M 4^{ième} et 8H. zone basse 8-10H il faut les deux M ou à défaut un fit de 4♦ (effet « parapluie") Dans la zone basse on peut également avoir 5♠ que l'on nommera au palier de 2 au tour suivant ou 5♥ et un fit 4^{ième} à Carreau (effet "parapluie")

Attitude de l'ouvreur

1♦	2♣	X	-	
2♥				12-14H. Ne dénie pas 4 cartes à pique
2♠				12-14H. Dénie 4 cartes à cœur
2SA				maxi de la 1 ^{ière} zone, 13H ⁺ -14H REG avec l'arrêt à trèfle
3♣				18-19H avec 1 M 4 ^{ième} mais jamais 2 où 18-19H sans M et sans arrêt où unicolore FM à carreau
3♥/♠				4 cartes à cœur / pique 15H et +, irrégulier, FM
3SA				18-19H REG avec l'arrêt à trèfle
4♣				4 4 4 1 de 15-17H
4♦				4 4 4 1 de 18-19H
4♥				4 cartes à cœur et 4 cartes à pique, 18-19H R

Développement des enchères

Le répondant a une main de chelem fittée dans la M de l'ouvreur

1♦	2♣	X	-	
2♥	-	3♠		IC à cœur, ne promet rien à pique
1♦	2♣	X	-	
2♠	-	3♥		IC à pique, ne promet rien à cœur

L'ouvreur a fait un c-b à 3♣

1♦	2♣	X	-	
3♣	-	3♦		pas d'arrêt trèfle sans autre précision
		3♥		4 cœurs + arrêt trèfle
		3♠		4 piques + arrêt trèfle
		4♣		4 cœurs et 4 piques

1♦	2♣	X	-	
3♣		3♦	-	
3♥				4 cœurs avec ou sans arrêt trèfle (-> 4♥ ou 3♠ pour demander l'arrêt à trèfle)
3♠				4 piques sans arrêt trèfle
3SA				4 pique avec arrêt trèfle

1♦	2♣	X	-	
3♣	-	3♦	-	
3♥	-	3♠	-	
3SA				4 cœurs avec l'arrêt

Le n° 4 soutient l'intervention

1♦	2♣	X	3♣	
Passe				obligatoire avec 12-14H même avec 1 ou 2 M
X				unicolore carreau ou REG 18-19H, dénie une M 4 ^{ième}
3♥/♠				belle main irrégulière de 14-16H
4♣				15-17H irrégulier et les 2 M 4 ^{ières} ou 18-19H REG et les 2 M 4 ^{ières}
4♥/♠				naturel, irrégulier pour jouer 4♥/♠ ou 5 carreaux
Le système présente une faiblesse : il faut contrer avec 18-19H et 1 M 4 ^{ième} bien que l'enchère la dénie ce qui fait courir le risque de jouer 3SA avec un fit M.				
1♦	2♣	X	3♣	
-	-	3♦	-	
3♥/♠				4♥ + 4♠

L'adversaire intervient par 1 SA

1m	1SA	X		punitif, 9 H+. Ce contre n'est pas auto-forcing
		2♣		Landik
2♥/♠				toujours 4 cartes à cœur/pique Sinon 2♦ et le partenaire nomme sa 5 ^{ième} . L'ouvreur ne rectifie qu'avec 2 cartes d'écart.
		2♦ / 2♥/♠ / 3♣		Texas NF
		2SA		soit bicolore soit fit, FM
1M	1SA	X		punitif
		2y		tout en Texas

L'adversaire intervient par une couleur

Après ouverture M

Les enchères sans saut au palier de 2 naturelles et F
Les sauts au palier de 2 / 3 barrages.
Les sauts au palier de 4 en m enchères de rencontre.
Les enchères de 4♥ et 4♠ toujours naturelles
Seul le saut dans la couleur de l'adversaire est un splinter.

1♠ Intervention ?

2♠	fit classique
2SA	fittée 3 ^e ou 4 ^e , 11 à 14 DH,
3♠	fit 4 cartes, 8 à 10 DH mixed raise, « beau soutien à 2♠ 4 atouts »
X	dénie un fit limite de 3 atouts mais peut cacher un fit de 3 atouts dans une main forte.

Après ouverture m

Les changements de couleur sans saut ou avec saut obéissent aux mêmes principes.
Les enchères de soutien sont classiques ainsi que le Contre et l'enchère de 2SA

Le changement de couleur 2 sur 1 après intervention

11H+, couleur au moins 5^{ième} ou 8-10H, belle couleur 6^{ième}.

F jusqu'au palier de répétition de la couleur sauf enchère possible au palier de 2

l'ouvreur c-b sans enchère naturelle ou soutien trop fort pour être exprimé naturellement.

- C-b au-dessus du palier de répétition de la couleur d'ouverture est FM
- Au-dessous, il est ambigu, fort ou faible. ni FM ni même auto-forcing.
- exception : dans la séquence 1♦ 1M 2♣ - le c-b de l'intervention (2M) est ambigu pour éviter une répétition dans 4 (3) cartes.

Le soutien s'exprime à partir de 3 cartes. Le soutien au palier de 3 est NF

2SA est mini-maxi (12-14H ou 18-19H).

3SA = zone 15-17H + singleton dans la couleur de réponse si l'ouverture est m ou

REG ou semi-REG après une ouverture 1♥ ou 1♠.

La répétition de la couleur sans saut, 11 à 16H, F1, montre 5 cartes au palier de deux et 6 cartes au palier de trois.

Les seules enchères NF du répondant sont :

- La répétition de sa couleur (sauf sur une redemande forte : bicolore cher ou c-b fort)
- Une 2^{ième} enchère exprimée au palier de deux.



L'adversaire intervient par un Contre d'appel

Après une ouverture M :

1♠ X 1SA* naturel, pas Texas
2♣*/♦ naturel, pas Texas

2♥* naturel
2♠* soutien
2SA* soutien 3/4 atouts, 11/14DH
3♣/3♦ barrage à trèfle/carreau
3♥* Mixed-Raise, 8/10DH, 4 atouts
3♠ barrage à Pique
4♣/4♦ rencontre, 9 ou 10 cartes.
XX 11H et plus, tendance punitive ou vers Sans-Atout

1♥ X 1SA* naturel, pas Texas

2♣* naturel, pas Texas
2♦ naturel
2♥* soutien
2♠* Mixed-Raise, 8-10DH, 4 atouts
2SA* soutien avec 3 ou 4 atouts, 11/14DH
3♣/3♦ barrage à trèfle/carreau
3♥ barrage
3♠ barrage à Pique
4♣/4♦ rencontre, 9 ou 10 cartes.
XX 11H et plus, tendance punitive ou vers SA

1♥ X 1♠ naturel

Après ouverture m

1♦ X 3♦ soutien limite très excentrée plutôt orientée vers 5♦.
2SA soutien limite REG plutôt orienté vers 3SA.

Après ouverture m le XX promet 11H et plus. La nomination d'une M est prioritaire sur le XX sauf avec les 2 M (Et 11H et plus) En corollaire déclarer 2♥ après un surcontre montre 4 cœurs et 4 piques F1

1♦ x XX 2♣
- - 2♥ 4♥ + 4♠ F1

Le surcontre demande la parole au partenaire. L'ouvreur ne reparle que faible dépourvue de levées de défense ou distribution exceptionnelle. Passer puis enlever le x punitif montre l'ouverture mais avec un singleton ou une chicane dans la couleur de l'adversaire et pas de levées de défense.

L'adversaire intervient derrière notre Texas

L'adversaire intervient derrière le Texas

1SA - 2♦ X

2♥/3♥ fitté 3 /4 cartes je veux jouer

XX fitté 3 cartes ne veux pas jouer

3♦* fitté 4 cartes, ne veux pas jouer

- - XX - L'ouvreur n'est pas fitté

2♥ - 3♣ F

MAIS

1SA - 2♦ X

- - 3♣ NF

L'adversaire intervient derrière notre Stayman à 2♣

Le système est construit de façon à placer le contreur à l'entame. L'ouvreur ne passe jamais avec un M. Il inverse la nomination des M e tc-b avec les deux M.

1SA	-	2♣	X	
-	-	2♥/♠		5♥/♠ propositionnel
		3♥/3♠		5♥/5♠ FM
XX				propose de jouer ce contrat.
2♦				naturel avec 5 cartes
2♥				4♠
2♠				4♥
2SA				je tiens bien les trèfles
3♣				les 2 M
		3♥/3♠		naturel. NF
		4♥4♠		naturel. Pour les jouer

1SA	-	2♣	X	
2♥*	-	2SA		NF

On peut avoir 5 cartes à coeur. L'ouvreur doit en tenir compte s'il décide de reparler et dire 3♥ dans 3 cartes pour retrouver un fit coeur éventuel.

1SA	-	2♣	2♠	
X				punitif
passe	passe	X		punitif
passe	passe	3♥		5 cœurs Propositionnel
		4♥		5 cœurs Pour les jouer

1SA	-	2♣	2♦	
X				punitif
passe	passe	X		punitif
passe	passe	3♥		5 cœurs FM plus de chassé-croisé
		4♠		5 piques «
2♥				4 piques
2♠				4 cœurs

Notre Stayman est contré sur l'ouverture de 2SA

2SA	-	3♣	X	Idem en cas d'intervention par 3♦
3♦				naturel
3♥/3♠				4 piques 4 cœurs
3SA				bons arrêts trèfle
4♣				Les 2 M

2SA	-	3♣	X	
-	-	3♥		5♥ et 4♠
		3♠		5♠ et 4♥

L'adversaire intervient sur notre ouverture d'1SA

Principes de base du Rubensolh

- Les enchères au palier de 2 sont naturelles et NF
- A partir de 2SA les enchères sont des Texas. Le Texas impossible est un Stayman avec une courte dans la couleur adverse.
- Le Contre décrit soit un jeu REG d'environ 8H avec ou sans M soit un jeu REG FM avec une M ou sans arrêt.

Développements après un Rubensolh

1SA	2♥	3♥	5♠ sans arrêt cœur
		3♠	5♠ avec arrêt cœur

1SA	2♠	3♦	5 cœurs sans arrêt à pique
		3♠	5 cœurs avec arrêt à pique

1SA	2♥	X	-	1SA	2♥	X	-
2♠	4♠, mini ou maxi			2♠	-		
2SA	mini avec ou sans tenue NF, plutôt sans m 5 ^{ième}						2SA 8H avec ou sans tenue
3♣/♦	mini avec 5 cartes, sans tenue, NF						3♣/♦ naturel, encourageant, NF
3♥	maxi sans tenue et sans 4♠						3♥ c-bfitté
3♠	maxi avec 4♠ et une tenue						3♠ encourageant, NF
3SA	maxi sans 4♠ et avec tenue						3SA 9H et plus sans tenue

1SA	2♥	X	-	1SA	2♥	2SA	-
2SA	-	3♣/♦	naturel, NF	3♣	-		
		3♥	9H + sans tenue			3♦	pour les jouer bicolore m 5-5
		3SA	9H + avec tenue donc avec 4♠			3♥	courte à ♥ ou c-b fort
						3♠	6♣ + 4♠
						3SA	REG sans tenue

1SA 2♥ 3♦ -
 3♥ ni tenue cœur ni 4 piques
 3♠ 4 piques
 3SA tenue cœur sans 4 piques
 4♣/♦ naturel avec une bonne main

1SA 2♠ X - 2SA mini, avec ou sans 4♥, NF 3♣/♦ mini 5 cartes, sans tenue, 3♥/♠ maxi avec tenue et avec 4♥/♠ 3SA maxi avec tenue et sans 4♥	1SA 2♠ X - 2SA - Passe pour les jouer 3♣/♦ naturel, NF 3♥/♠ 9H et plus, 4♥/♠, avec tenue 3SA 9H et plus, sans 4♥, sans tenue
1SA 2♠ X - 3♣ - Passe pour les jouer 3♠ F sans tenue 3SA 9H et plus avec tenue (donc avec 4♥)	1SA 2♠ 2SA - 3♣ - Passe pour les jouer 3♦ bicolore m 3♥ 6♣ + 4♥ 3♠ Courte à pique 3SA R sans tenue 4♣ F

L'adversaire intervient par contre sur ouverture d'1SA

On n'entend pas le Contre. On enchérit comme s'il n'y avait pas eu d'intervention :

1SA X 2♣ et 3♣ 2♦, 2♥, 2♠, 2SA 3♦, 3♥, 3♠ Surcontre 3SA	Stayman Texas. (2♠ n'est plus bivalent) enchères de chelem naturelles. 8-9H sans M 4 ^{ème} pour les jouer
---	--

on ne joue pas la même chose si 1SA d'intervention ou de réveil est contré

Pour mémoire, pour harmoniser avec Colette

1x 1SA X XX Texas ♣2♣ Texas ♦2♦ Texas ♥2♥ Texas ♠

Sinon on Passe et le déclarant de 1SA Surcontre SOS ou nomme une couleur 5^{ème}

L'adversaire intervient par un Texas

1SA 2♥* ?
 Contre Stayman pour les cœurs REG 8H+ même signification que le Contre de l'enchère de 2♠ naturel.
 2♠* appel, c-b, tricolore court à Pique, compétitifs, 6/8H
 X puis Contre 2ème Contre d'appel
 Passe puis X punitif.

L'adversaire intervient au palier de 3

1SA 3♣ X appel
 3♦/♥/♠ Texas cœur, pique et carreau

L'adversaire intervient par un 2♦ Multi

1SA 2♦* ?

- Contre garantit une M 4^{ième}, 8H⁺, toute distribution, induit un processus punitif. L'enchère sera suivie de :
 - ✓ La nomination d'une couleur naturelle avec 5 cartes dans la M déduite par inférence
 - ✓ Un nouveau Contre punitif
 - ✓ Un c-b pour demander l'arrêt pour jouer 3SA
 - ✓ La déclaration de 3SA avec l'arrêt.
 - 2♥, 2♠ naturelles NF
 - 2SA et 3♣
- Texas trèfle/carreau sans précision de zone. dénie une M 4^{ième} dans la zone de manche. Si l'enchère est suivie d'une autre enchère elle montre un singleton 3♥ : Singl pique, 3♠ : singleton ♥, 3SA : singleton dans l'autre m.
- 3♦ et 3♥ Texas FM
 - 3SA 9⁺-15H sans garantir de tenue
 - Passe suivi de X appel : 8H⁺ sans M 4^{ième}.

L'adversaire intervient par un Landy

1SA	2♣	X	8H et +, REG engage un processus punitif
		2♦	naturel, NF, reste une enchère libre
		2♥/2♠	FM, singleton M'
		2SA	Texas trèfle, enchère libre sans précision de force
		3♣	Texas carreau, FM sinon 2♦
		3♦	une M 5 ^{ième} , FM sur 3♦, 3♥ relais sur lequel : 3♠ = 5♥ et 3SA = 5♠ pour jouer de la bonne main.
		3♥/3♠	bicolore m 5-5 + chicane dans l'autre M IC
		3SA	9 ⁺ -15H, REG avec ou sans tenue dans les M

L'adversaire réveille notre 1SA d'ouverture

Après un réveil naturel tous les contres sont d'appel.

1SA	-	-	2♦/2♣ /2SA naturel
		X	
1SA	-	-	2♥
		X	appel plutôt REG. Avec 4♠ + singleton coeur dire 2♠, tricolore accepte de jouer 3♣/♦ si l'ouvreur à 2 Pique.
1SA	-	-	2♠
		X	tricolore court à pique
1SA	-	-	2♣ Landy
X			Informatif avec du Trèfle
1SA	-	-	2♣/♦ naturel /2♥/2♠
X			appel

Après une ouverture de 2♣/2♦

les Contres montrent du jeu les enchères sont naturelles et positives

A partir de 4♥, le contre est décourageant et le passe est alors encourageant et F.

L'adversaire contre notre 3SA 1SA - 3SA X

L'ouvreur considère que le Contre demande l'entame Pique et dégage dans une couleur sans arrêt à Pique, passe avec 1 seul arrêt et surcontre avec 2 arrêts

L'adversaire Contre une enchère de contrôle

EC	X	Passe	pas de contrôle
		Contrôle suivant	contrôle de 2 ^{ième} tour
		XX	contrôle de 1 ^{er} tour : As
		C-b	contrôle de 1 ^{er} tour : Chicane
EC	X	-	-
XX			contrôle non traversable : As, Singleton ou Roi-Dame
Contrôle suivant			contrôle traversable : Exactement le Roi
Répétition Contrôle			chicane

DEF contre les interventions bicolores

Les C-bs décrivent des couleurs naturelles dans une main forte :

- Le premier cue bid est fitté
- L'autre c-b est fort dans la couleur la plus chère

Les enchères naturelles sont NF. Le contre montre 9 H+ dans une main plutôt REG et peut être punitif dans une des couleurs adverses. Il n'est ni F ni auto-forcing. Avec un Contre punitif dans les 2 M, le répondant doit passer pour contrer punitif par la suite. Après X du répondant, tous les Contres ultérieurs des 2 joueurs sont d'appels.

1♦	2SA*	3♣	♦ F
		3♦	♦ NF
		3♥	♠ F
		3♠	♠ NF

1♥	3♣*	3♦	♣ F
		3♥	♥ NF
		3♠	♥ F

Mais attention au bicolore M :

1♦	2♦	3♥	je veux jouer 3SA si tu tiens l'autre M
		3♠	je veux jouer 3SA si tu tiens l'autre M

Défense contre le 2 Majeur faible

Les interventions sur un 2 M Faible

2♥	X		appel
	2♠		naturel, 5 piques, 13-17H
	2SA		16-18H REG, suite en Texas et Stayman /Texas
	3♣/♦		naturel, 6 cartes
	3♥/4♣		Michaëls C-bs précisés
	3SA		pour les jouer

Les réponses au contre d'appel

2♥	X	-	2♠	naturel, limité à 9H
			2SA	relais FM
			3♣/♦	naturel, limité à 9H
			3♥	bicolore m fort
			3♠	naturel avec 5 cartes, proposition de manche
			3SA	10-13H
			4♣/♦	unicolore FM
			4♠	pour les jouer

Développements après le relais à 2SA

2♥	X	-	2SA	
-	3♣			contre banal. Pour connaître la main du partenaire
	3♦			5 carreaux, 4 piques possible
	3♥			18H et plus
	3♠			5 piques, 17H et plus
	3SA			19-20H avec tenue

2♥	X	-	2SA	
-	3♣	-	3♦	pas 4 piques et pas d'arrêt
			3♥	4 piques sans l'arrêt
			3♠	4 piques avec l'arrêt
			3SA	pas 4 piques et l'arrêt, 14-17H

2♥	X	-	2SA	
-	3♦	-	3♥	pas 4 piques et pas l'arrêt
			3♠	4 piques
			3SA	pas 4 piques avec l'arrêt

Les principes sont identiques sur une ouverture de 2♠ avec une modification à mémoriser :

2♠	2SA	-	3♥	Texas Trèfle
			3♠	Stayman avec 4 coeurs

Les Réveils sur un 2 M Faible

2♥	-	-	X	contre d'appel
			Couleur	naturel, élastique (9-16H)
			2SA	naturel, 13-17H Suite en Texas
			3SA	18-20H. Suite en Texas
			3♥/4♣	Michaëls C-bs précisés

Réponses au contre de réveil

2♥	-	-	X	
2♠				naturel, 0-9H
2SA				naturel, 11-13H
3♣/♦				naturel, 4 cartes, 0-11H
3♥				12H et plus, FM
3♠				naturel, 4 cartes, 10-11H
3SA				naturel, 14-15H
4♠				naturel, 5 cartes, 12H +

Défense contre le 2♥ bicolore Majeur faible

3 principes de base

- ne pas parler avec un jeu faible
- les interventions à la couleur sont naturelles
- chercher à jouer 3SA dès que l'on a un jeu régulier sans trop s'occuper de la force ou des arrêts

La défense est donc très naturelle :

- le X montre une bonne ouverture sans exigence particulière
- toutes les interventions sont naturelles
- 2SA = 15-18H sans obligation de tenues dans les M

L'objectif est de déclarer 3SA ou de Contrer l'adversaire pour de lourdes pénalités.

Les Réponses au Contre

- Il ne faut pas hésiter à transformer le Contre
- sinon toutes les enchères en réponse au Contre sont naturelles, positives et F1 tour sauf la réponse de 2♠ qui est un relais négatif avec une main faible, parfois naturel.
-

DEF contre le 2K Multi

L'intervention du joueur n° 2

2♦	2♥♠	couleur 5ème de bonne qualité avec l'ouverture
	2SA	REG 16-18H, arrêt dans les deux M
	3♣♦	couleur 6ème avec l'ouverture.
	3♥	unicolore 6ème ou 7ème fort. (≠ 1♥ suivi de 3♥)
	3SA	gambling, une m maîtresse, un arrêt dans chaque M
	Contre	3 types de mains :
		➤ 12-15H REG. On n'a pas le Contre d'appel sur 2♥ ou 2♠
		➤ 16-18H REG. Une M n'est pas gardée
		➤ Toutes les mains de 18H et plus

Le joueur n° 2 peut aussi faire des enchères de bicolore. Il utilisera les mêmes enchères que sur l'ouverture d'un 2 M faible à Pique.

2♦	3♠	5♥ + 5♣
	4♣	5♦ + 5♥
	4♦	unicolore cœur FM IC

Remarques :

- Avec l'équivalent d'un X d'appel sur une M et 13-17H le joueur n° 2 commence par Passer. Il attendra de connaître la M de l'ouvreur pour se manifester.
- Le Contre en cours de séquence est toujours d'appel sur la M entendue
- Le bicolore m passe par l'enchère de Contre.

Les réponses à l'intervention

Les réponses au X d'appel dans le silence du n° 3

2♦	X	-	couleur	2SA	10-11H, tenue dans chaque M
			couleur		naturel, couleur cinquième, F1
					RAS sans précision de force. Peut être fort pour connaître la couleur de l'adversaire ou faible avec rien à dire.

Les réponses au Contre d'appel quand le n° 3 a nommé une M

2♦	X	2♥♠	X	Du jeu, souvent à la recherche de 3SA
----	---	-----	---	---------------------------------------

Les réponses à l'intervention par 2SA

2♦	2SA	-	3♣	Stayman
			3♦♥	Texas cœur pique. Rectification obligatoire
			3♠4♣	Texas trèfle/carreau. Rectification obligatoire.

Les réponses à l'intervention par une M

2♦	2♥	-	2♠	ambiguë. Enchère qui peut être naturelle mais qui doit être considérée comme un relais, à la recherche d'un arrêt pique ou soutien fort à Cœur.
----	----	---	----	---

2SA	10-11H REG avec l'arrêt à pique
3♣♦	changement de couleur F
4♣♦	enchère de rencontre, illimitée

2♦	2♠	-	2SA	10-11H REG avec l'arrêt à Cœur
			3♣	ambiguë. Naturelle ou demande d'arrêt à cœur
			3♥	c-b. Soutien fort à pique.

Les enchères du n° 4

Les principes sont les suivants :

- Toutes les enchères sont naturelles
- Il n'y a pas de C-b
- Le Passe peut être une enchère d'attente. Dans le même esprit que le joueur n° 2, le joueur n°4 passe s'il a la couleur nommée par le répondant puis, éventuellement, X au deuxième tour pour exprimer un X d'appel sur la couleur de l'ouvreur.

2♦ - 2♥ X contre d'appel sur les cœurs
2♠ naturel, une bonne intervention à 1♠ sur 1♥
2SA 16-18H REG, tenue à cœur
3♣♦ naturel
3♥ naturel

2v - 2♠ X contre d'appel sur les piques
2SA 16-18H REG, tenue à pique
3♣♦♥ naturel
3♠ naturel

Défense contre les barrages

Défense contre les ouvertures au palier de 3 : Minou-Matout

3♣/♦ 3SA - 4♣ Stayman
4♦ Texas cœur 4♥ Texas pique 4♠ Texas m'
3♥ 3SA - 4♣ Texas carreau 4♦ Texas impossible 4♥ Texas pique 4♠ Texas trèfle
Les réponses à 4♠
4SA stop, 5♣ fitté 5♦, 6♣, fitté maxi
3♠ 3SA - 4♣ Texas carreau 4♦ Texas Coeur 4♥ Texas impossible 4♠ Texas trèfle

S'appliquent aussi en réveil

Les Bicolores après une ouverture de Barrage

3♣ 4♣ bicolore rouge
4♦ bicolore M
3♦ 4♦ bicolore M
3♥ 4♥ bicolore pique + m. 4SA relais pour la m
3♠ 4♠ bicolore cœur+ m. 4SA relais pour la m
3SA 4♣ bicolore rouge
on assimile l'ouverture de 3SA à celle de 3♣
4♦ bicolore M
on assimile l'ouverture de 3SA à celle de 3♣

Défense contre le Sans Atout faible

1SA X

13H+ REG, l'équivalent d'un X d'appel sur 1♣/1♦, ou voisin de l'ouverture de 1SA (>14H) sans soutien de 3 cartes dans chacune des M, ou une M 5^{ième} régulier ou unicolore très fort mais régulier.

NB : on assimile les bicolores mM 5-4-3-1 de 14H et plus à une main REG

2♣

Landy, même avec un 5-4-2-2 fort

2♦/2♥/2♠/3♣

Texas

2SA

bicolore mM 6-5

3♦

bicolore M 5-5 fort, impose la manche

3♥/♠

unicolore fort, à une levée de la manche

Réponses au contre

1SA	X	-	Passé	8H et +. Transformation punitive
			2♣	SOS sans couleur 5 ^{ième}
			2♦	5 cartes et 0-7H
			2♥/2♠	5 cartes et 0-7H
			3♣/3♦	petite ouverture de 2 faible, 6 cartes 6-8H, encourageant
			3♥/3♠	petite ouverture de 2 faible, 6 cartes 6-8H, encourageant
			2SA	c-b, bicolore fort bicolore (suite en Baron)
1SA	X	XX	?	on joue la même chose que sans XX
1SA	X	2♥	Passé	négatif, je n'ai rien.
			X	appel +/- REG 8H+ avec au moins une M.
			2-3y	toute enchère naturelle est libre et F1 (au moins 5 cartes)
			3♥	c-b demande d'arrêt pour jouer 3SA.

Après un Contre : Chaque fois que le passe est F le contre est punitif, si le passe n'est pas f, le contre est d'appel.

1SA	X	-	-	
2♦	X			punitif
1SA	X	-	2♣	
2♦	X			contre d'appel
1SA	X	-	-	
2♦	-	-	X	punitif
1SA	x	2♦	X	contre d'appel : 8+H et plus, plus ou moins REG
			2♥	appel, singleton coeur, à partir de 7-8H.

Les Contres par le n°4 d'un Stayman ou d'un Texas montrent du jeu

1SA	-	2♣	X	appel (14+H)
		2♥♠	X	appel (14+H)

Conventions en Flanc

A la Couleur

Entame P-I, défausse P-I. Appel direct ou Refus direct en cas d'urgence.
Attaque d'une nouvelle couleur cours de jeu en P-I.

Sur Entame de l'AS

Appel ou refus avec 3 petites cartes au mort sinon P-I.
Avec ARxx, DXX au Mort et V1042, fournir le 10 est la carte technique

Fournir le Valet montre toujours un singleton ou un doubleton

Entame du Roi

AR secs ou Arxx et 1 singleton

P-I sauf deux cas particuliers :
3 petites cartes au Mort ou l'As au Mort, signalisation=Appel Refus si on a on l'As ou le Valet. Uniquement dans ces deux cas, et non avec le 10 ou le Valet au Mort. On ne marque pas son Valet doubleton sauf V10 secs.
On fournit le Valet avec V10x ou V10xx

L'entame du 9

dénie le 10. Attention, 98 ne forment pas une séquence. Avec 987 entame en P-I du 7.
Avec 109x, **Entame du 2** dans une couleur 5ème du Part, sinon entame du 10
10 Prometteur, Valet et 9 dénégateurs, derrière un H du mort
Si couleur d'entame intéresse : faire un écho à l'atout

A Sans Atout

Entame système 4^e meilleure, P-I dans couleur du PART.
9 ET 10 Kantar le 9 promet le 10 et un GH au-dessus (pas le V) ou 9x
Le 10 promet le 9 et un GH au-dessus (pas le V) ou 109
Exception : Le PART a ouvert d'1♣ et les adversaires jouent SA, entame ♣ en 4^{ème} meilleure.
Entame de la Dame peut provenir de RDX ou RDXX avec au moins le 9
Entame du 10 Avec 109xx,
Avec 108xx, on entame petit pour préserver la fourchette 108
Entame d'un petit pique à SA
Avec A108 face à Rxxx, 2 bons cas pour passer le 8, soit entame dans D9 ou V9, un seul bon cas pour passer le 10, entame sous DV.

Entame du Roi promet 5 cartes par 3H ou 4 cartes supportant le déblocage : RD109

Signalisation

Petit appel sur As, Dame et Valet, à l'entame et en cours de jeu.
Le PART encaisse un As en cours de jeu pour voir, signalisation petit appel.
Le PART encaisse un Roi, signalisation P-I.

Défausse en P-I. Appel direct ou Refus direct en cas d'urgence.
Si l'entameur défausse dans la couleur d'entame, il indique un désintérêt pour la couleur et il défausse en préférentielle.

Attaque d'une nouvelle couleur = en 4ème meilleure
10 Prometteur, Valet et 9 dénégateurs, derrière un H du mort
Entame du Roi : P-I ou déblocage. Sans H dans la couleur, = P-I.
Exceptions au déblocage : Valet 3ème, ou 10 4ème au Mort, = P-I. Si le Mort est singleton, **petit appel** pour éclairer l'entameur.

Face à l'entame de l'As, de la Dame ou du Valet, on continue à jouer petit appel si le Mort fait la levée.

Face à l'entame de la Dame, Petit appel, s'il y a l'As ou aucun H au Mort P-I, s'il y a le Roi, le Valet ou 10-9 au Mort

Face à l'entame d'une petite carte, si le Mort fait la levée, P-I

Signalisation à l'atout
préférentiel

Entame d'un AS

Après une manche demandée après une ouverture de Barrage, à la couleur, signalisation = Appel direct

A SA, petit appel.

Après un Chelem, signalisation P-I

Avec deux cartes en fourchette au dessus des atouts du mort, toujours fournir la plus forte

97x au Mort

108 dans la main. Si le Mort joue un petit atout fournir le 10.