

METHODE

Claire Martel – Hervé Cheval

2017

 1♥	 1♥
Numéro de licence IV 01828774 84	Numéro de licence IV 02193514 84
Nationalité France	Nationalité France
Saison 2016/2017 : Licence Adulte - Noumea Bridge Club	Saison 2016/2017 : Licence Senior - Bridge Club Du Perreux
Arbitre de club Moniteur	Moniteur Maître-assistant



EDITON DU KU

- 1 – Fit mineur inversé page 1-4
- 2 – 1 SA page 5
- 3 – 2SA page 6
- 4 – Enchères d’essai page 7
- 5 – 2♣ page 7
- 6 – 2♦ page 7
- 7- 2♥ ou 2♠ page 8
- 7 bis Défense contre le 2 Majeur faible
- 8- Rubensohl page 8
- 9 – Truscott page 9
- 10- Drury (page 10)
- 11- Roudi page 11-12
- 12- Défense sur SA fort: 2♦ multi et conséquences (page 13)
- 13- Défense sur ♣ fort (page 13)
- 14- Défense sur le 2♦ multi (page 14)
- 15 - Leaping Micheals (Michael à saut) (page 14)
- 16- Interventions sur barrages de 3SA (page 15)
- 17- Défenses contre les Interventions Bicolores (page 15-17)
- 18- Interventions sur barrages au niveau de 4 (page 18)
- 19- Interventions en 4^{ème} position (page 18)
- 20-Blackwood (page 18)
21. Défense lorsque 1SA est contré page 19
22. Défense contre le Landy page 19
- 23 Landik page 19
- 24 Convention Bessis page 20
- 25 Défense contre le SA faible 21
- 26 Défense contre le contre du Texas et du Stayman 21
- 27 Flanc page 23

1- Fit Mineur inversé

Réf : article A.Levy 15 juin 2006 Le bridgeur
dernière modification : 09/03/2012

Avec quoi fait-on un Fit mineur inversé ?

11H et un fit de 5 cartes. A Carreau, on peut n'avoir que 4 cartes dans une forte régulière (sans majeure 4^{ème} si 4 cartes seulement).

Les 2 principes de base du Fit mineur inversé ?

Forcing de Manche

Ne dénie pas une Majeure 4^{ème} (sauf après Passe)

Ce que cela change pour les autres soutiens mineurs

1♦ ?
3♦ 0-8H, 5 atouts, barrage
3♣* ou sur 1♣ 2♦, 9H-11 HL, 5 cartes (ou 4♦, plus rarement sur l'ouverture d'1♦) Ce saut dans l'autre mineure remplace le soutien classique à saut
1SA 5 atouts, jeux très réguliers
2SA Plutôt que le Fit mineur inversé si jeux très régulier
⇒ Main Sud ♠ R6 ♥ D75 ♦ R10986 ♣ R104

Inférence

La séquence ci-dessous montre toujours 5♠ et au moins 5♦ (sinon Roudi)

1♦	1♠
1 SA	3♦

Cas d'utilisation du Fit Mineur inversé

En direct ou après passe, pas après un Contre d'appel ou une intervention

Enchères de Fit Mineur après un Contre

1♦ X 2♦	faible
1♦ X 4♦	barrage
1♦ X 3♦	positif (pas barrage)
1♦ X 2SA	Truscott, même valeur que 3♦ mais on peut recevoir l'entame

et après une intervention 1♦ 1♥ 2♦ = (faible) et =3♦ positif

l'ouvreur précise sa **distribution**, régulière ou irrégulière, sans se préoccuper, dans un premier temps, de sa force

Attitude de l'ouvreur

REGULIER 2SA (12-14H ou 18-19H)

BICOLORE (ou 4-4-4-1) = 2♥, 2♠, 3♣ (sur ouverture 1♦) et 2♦ (sur ouverture d'1T)
sans notion de bicolore cher

UNICOLORE 6^{ème} ou 5^{ème} si petit doubleton non gardé, il répète sa couleur

BEL UNICOLORE + SINGLETON = Splinter (saut au palier de 3)

3SA 4-4-4-1 singleton autre mineure et 15-17H

Enchères du répondant après la redemande à 2SA de l'ouvreur

Priorités du Répondant : retrouver un Fit majeur et indiquer un singleton.

Sans majeure 4^{ème}, avec un unicolore avec un singleton

1♦	2♦
2SA	3♣* (Texas)
3♦*	
	3♥ = singleton Pique,
	3♠ = singleton cœur
	3SA = singleton autre mineure (sauf ambition de chelem, ou on dit 4T/4K)

Avec un majeure 4^{ème}, 3♦ Texas pour les Coeurs et Texas 3♥ pour les Piques

1♦	2♦
2SA	3♦*
4♥	12-14H, 4 cartes
3SA	pas de fit et tenues
3♠	pas de Fit et tenue Pique sans tenue trèfle
3♥	soit 18-19 et 4 cartes soit 3 cartes ou 2 cartes sans tenue Pique

1♦	2♦
2SA	3♥*
4♠	12-14H, 4 cartes
3SA	pas de fit et tenues
3♠	soit 18-19 et 4 cartes soit 3 cartes ou 2 cartes sans tenue Pique

Avec un 5-5 mineur, Le répondant dit 3♠*

1♦	2♦
2SA	3♠*

Enchères du répondant après la redemande à 3SA de l'ouvreur

3SA montre un tricolore 4441 de 15-17H avec un singleton dans l'autre mineure.

Ici aussi 4♦ et 4♥ sont des Texas avec une majeure 4^{ème} (le fit est certain).

Intervention du N°4

1♣	1♣	2♣	2♠
X			punitif
1♣			Forcing, sans rien de spécial à ajouter,
2SA			naturel, avec un bon arrêt.
3♣			allonge les Trèfles de l'ouvreur,.
3♦ et 3♥,			naturel, bicolore, sans nécessairement de plus value.
3♠,			singleton à Pique.

2- Ouverture 1 SA

(bridgeur oct. 2010 p.27)

Réponses sur 1SA

1SA -	2♣	Stayman 4 paliers
	2♦	Texas ♥
	2♥	Texas ♠
	2♠	Texas ♣
	2SA	Texas ♦
	3♣ 3♦, 3♥, 3♠	Très bel unicolore 6 ^{ième} fort
	4♣	GERBER
	4♦	Bicolore Maj 5 ♠ + 5 ♥
	4SA	Quantitatif. Baron facultatif

Stayman 8 H et +

1SA	2♣
2SA	2 majeurs
	3♣/3♦ transfert pour les cœurs et les Piques, enchères de chelem
	4♣/4♦ Enchère pour la manche
	3♥/3♠ enchère, 8H propositionnelle

2♦	2♥ / ♠ = 5 cartes NF (8-9 points) Misère dorée
	3♥/3♠ = 5 cartes dans l'autre majeur F chassé croisé

Texas majeurs (on traite les bicolores par le texas)

1SA	2♦
2♥	2♠ = 5/5 non forcing 4-6H
	3♥ = 5/5 majeur forcing

Texas mineurs *Bridgeur oct. 2010 p27*

Les conditions: Attention stayman prioritaire sur le texas mineure

Main faible = 6 cartes Main de manche = 5 cartes et une courte chelem = au moins 5 cartes

1SA 2♠ = texas ♣ (réponse à 2SA = H fitté), envie de jouer 3SA si 2 gros H 6^{ème}.

1SA 3♣ = texas ♦

réponse smolen sur texas mineures

Main de chelem

Avec une courte : 4 m' + courte, pour éviter le passe sur 3SA non forcing.

sans courte : répétition de la mineure au palier de 4 = 6 cartes

4SA = quantitatif (16-17)

5SA = F 18 et + avec seulement 5 cartes (partenaire choisit ton chelem)

bicolore mineure, 5♣+5♦ on fait d'abord un texas ♣ puis on nomme ♦

Autres réponses

1SA 4♣ = Gerber (réponses : 3/0-4/1-2)

1SA 4♦ = 5/5 majeur ♥+♠

1SA 2SA = 8+ points

3- Ouverture de 2SA

20-21 H semi régulier

Majeure 5^{ème} possible si laide (surtout avec un 5-3 majeure)

Les réponses :

3♣ stayman

3♦ texas ♥

3♥ texas ♠

3♠ texas ♣

3SA naturel

4♣ texas ♦ (unicolore faible 7^{ème} ou des mains qui supportent 4SA avec 1 petite ambition de chelem)

4♦ bicolore majeure a priori sans espoir de chelem (ou suffisant pour poser le BW)

4♥ bicolore mineur 5-4, court à ♠ (environ 10pts et espoir de chelem si pas de points perdus dans le singleton)

4♠ bicolore mineur 5-4, court à ♥ (idem)

Développements après Stayman :

2SA 3♣

3♦ pas de majeure (chassé croisé)

sur 3♦, 4♣ et 4♦ promet 5 Min +t 4 cartes Maj IC

si l'ouvreur n'est pas intéressé, 4SA négatif sinon il donne son 1^{er} contrôle

3♥ 4 cartes à ♥ (tout enchère dénie le fit sauf 3♠ enchère IC (invitation au chelem)

3♠ 4 cartes à ♠ (tout enchère dénie le fit sauf 4♥) idem

3SA 4♥ + 4♠ (réponses : 4♣ et 4♦ pour les 4♥ et les 4♠)

Développements après Texas majeure :

Rectification fitté Donc toutes enchères au palier de 4 du répondant en cas de misfit sont naturelles avec ambition de chelem

Si l'ouvreur n'est pas intéressé, il revient à 4SA ou en majeure en 5-2 avec un honneur second

Si l'ouvreur est fitté, il peut partir en contrôle

2SA 3♦

4♥ saut à la manche en réponse au texas, 4 atouts et un jeu agréable

Développements après Texas mineure :

Rectif si intéressé (sinon enchère à SA au palier le + bas)

Les bicolores 5-5 mineure se fait par un texas ♣

Si l'ouvreur est fitté la couleur est trouvée

Sinon sur 3SA misfit on continue par 4♦

Sur quoi l'ouvreur met 4SA= misfit ou part en contrôle

4- Enchères d'essai

Enchères d'essai à la couleur naturelle et pour la manche
Enchère d'essai généralisée 2SA * peut cacher une enchère de chelem

5- Ouverture de 2♣ :

2♦ = relais

Réponses :

2SA= 21-22 points (stayman et texas) voir développement sur l'ouverture de 2SA
2♥/2♠ 18-22points 6 cartes (avec 5 cartes 21-22points)
3♣/3♦= couleur au – 6^{ème} très belle
3♥/3♠= couleur 7^{ème} 15-16 points (8 à 8.5 levées de jeu)
3SA= 5♥5♠ repart en transfert à 4♣ et 4♦ (4SA= blackwood 6as)
4♥/4♠= couleur 8^{ème} 15 points dont 2 as (8.5 à 9 levées de jeu)

6- Ouverture de 2♦ :

Réponse des As

2♥ pas d'as et – de 8 points
2♠ 1 as majeure
2SA 2 rois ou + 8 points
3♣ A ♣
3♦ A ♦
3♥ 2 as de même couleur
3♠ 2 as de même rang
3SA 2 as mélangés
4♣ 3as sans l'as de ♣
4♦ 3as sans l'as de ♦
4♥ 3as sans l'as de ♥
4♠ 3as sans l'as de ♠
4SA 4As

2♦ 2SA

3SA

on repart en stayman et texas (l'enchère de 3SA indique un jeu régulier et qu'il ne manque pas 2 As).

4♦ = texas ♥

4♥ = texas ♠

4♠ = texas ♣

4SA = naturel minimum

5♣ = texas ♦

7-Ouverture de 2♥ ou 2♠ faible

6-10H et 6 cartes liées sans 4 cartes dans l'autre majeure
sans 5 cartes dans une mineure sans 2 As
sans 2 levées de défense extérieures à la couleur d'ouverture

7.bis Défense contre le 2 Majeur faible

2♥	3♥	Les Mineures demande en priorité un arrêt pour jouer SA réponses comme sur ouverture de 2SA	
	2SA 16-18		
	4♣		5♣+5♠
	4♦		5♦+5♠
	X		réponses naturelles limité à 8/9H, audessus 2SA Mini cue bid redemandes du contreur en baron

8- Rubensohl

Après intervention sur ouverture d'1 SA : RUBENSHOL

Principes

Contre : d'appel

toute enchère au palier de 2 est naturelle faible

texas à partir de 2SA + texas impossible = stayman

3♠ = demande d'arrêt et texas 3SA = arrêt

Après intervention à la couleur 2♥

Les texas peuvent provenir d'une main faible ou FM avec maj. 4ème possible
ou bicolore mineure 1SA - P - 2SA - P - 3♣ - P - 3♦

si après un texas on fait 1 cue-bid c'est dans un 1er temps 1 demande d'arrêt

Le texas impossible sur 2♥ est FM :

1SA 2♥ ?

3♦* Texas impossible

réponses de l'ouvreur

3♠ 4 cartes à ♠

3SA arrêt ♥ sans 4 cartes à ♠

3♥ sans arrêt ♥ (puis recherche du meilleur contrat)

3♥* -texas ♠

réponses de l'ouvreur

3SA = non fitté ♠ avec arrêt ♥

3♠ = sans fit sans arrêt ♥

4♠ = fit ♠

3♠ = sans 4♠ cartes à et sans arrêt

3SA = naturel + arrêt

X = appel 7/8 H l'ouvreur nomme ♠ s'il choisit 1 enchère à SA, il donne le
plein de sa main)

Après intervention à la couleur 2♠ :

1SA 2♠ ?

- 3♦* rectif à 3♥ NF donc si l'ouvreur est max est fitté il dit 4♥
- 3♥* Texas impossible 4♥ + arrêt ♠
- 3♠ = 4 cartes à ♥ sans arrêt ♠

X illimité régulière sans 4♥ et sans arrêt ♠ suivi du cue-bid interrogateur
2SA ♣
3♣ ♦

9 – Truscott

Après un "Contre" d'appel sur l'ouverture de son partenaire :

- Permet d'exprimer un fit
- Permet d'exprimer la valeur de sa main
- Ne s'emploie pas après un "Passe" initial

Après une ouverture Majeure

1♠ Contre ?

Surcontre 10 H :

- Soit singleton ♠ dans 4.4.4.1. Pour punir.
 - Soit doubleton ♠ dans 4.4.3.2. Pour punir.
 - Soit 3 atouts
- | | |
|---------|---|
| 2♠ | 10S 3 cartes à ♠. Peut être très faible. |
| 2 SA | 11/12 S avec 4 atouts. |
| 3♣ / 3♦ | 8/9 H enchère de rencontre, bonne mineure 5ème et 4 ♠ |
| 3♠ de | 10 S barrage avec 4 cartes à ♠. |
| 3 SA | 13 S 4 cartes à ♠ |
| 4♠ - | de 10 S barrage avec 5 cartes à ♠. |

Attention:

1♥ - Contre - 2♠ n'est pas une enchère de rencontre. mais 6 cartes à ♠ (comme un 2 faible) sans fit ni force annexe.

Après une ouverture Mineure Truscott inversé

- 1♦ X 2♦ faible
- 1♦ X 4♦ barrage
- 1♦ X 3♦ positif (pas barrage)
- 1♦ X 2SA Truscott, même valeur que 3♦ mais on peut recevoir l'entame
- 1♦ X 2♥/♠ barrage
- 1♦ X 3♣ Rencontre

10- Drury

Enchère du répondant sur une ouverture majeure de son partenaire en 3^{ème} ou 4^{ème} position.

S'exprime par l'enchère de 2♣ ou par contre et surcontre si intervention adverse.

L'enchère peut avoir 3 significations : Elle indique toujours une main de 9/11H :

Soit un fit au moins 3^{ème} avec le partenaire avec 11 HS.

Soit un fit 2nd commandé par un gros honneur avec 11 H.

Soit 6 cartes à ♣ avec 9/10 H.

Réponses au 2♣ Drury dans la séquence:

Passe - Passe - 1♠ - Passe

2♣ - Passe - ?

Enchère de l'ouvreur :

2♠ Unicolore 6ème 12/15 H

3♠ Unicolore 6ème 16/19 H

2♥ Bicolore Majeur 5/4 12 H +

2SA 15-17H régulier

3 SA Main régulière - Arrêt dans toutes les couleurs 17/19 H

3♣-3♦-3♥ = Bicolore 5/4 15/16 H

2♦ Ambigu 8 H +

Passe - Passe - 1♠ - Passe

2♣ - Passe - 2♦ - Passe

Enchère du répondant : Redemandes après 2♦ ambigu de l'ouvreur: dont l'ouverture avait été de 1♠

2SA = Main régulière 11 H

2♥ = Doubleton Pique avec 4/5 cartes à Coeur 11 H

2♠ = Fitté avec 3 atouts 11/12 DH

3♠ = Fitté avec 4 atouts 11/13 DH

3♣ = Unicolore 6ème à Trèfle (misfitté) 9/11 H

Autres réponses du répondant après ouverture d'1♠ en 3ème ou 4ème position.

Passe - Passe - 1♠ - Passe

Enchère du répondant :

2♠ = Fitté - 3 atouts 6/10 DH

3♠ = Fitté - 4 atouts (Barrage) 6/10 DH

3♣-3♦-3♥ = Fitté - 4 atouts + Bonne couleur 5ème 11/13 DH

2♦-2♥ = Unicolore 6^{ème} -Misfitté 8/10 H ou 2♦-♥ = 5 belles cartes-Singleton ♠ 11 H

2SA = Fit 4^{ème} + singleton (pour connaître le x on passe par 3♣)

1SA = Autre - Misfitté 6/11 H.

11- Roudi 3 réponses

Relais 2♣ 9 beaux H / 11h Mini pour demander à l'Ouvreur de préciser la nature de son ouverture sur une séquence

la Séquence 1♣/♦ - 1♥/1♠ ; 1 SA-2SA est naturelle

le canapé faible à Trèfle s'exprime par le Roudi suivi de l'enchère de 3♣ (stop)

Les unicolores de chelem se traitent par un saut dans la majeure

1♦ - 1♠ ; 1SA - 3♠ FM l'ouvreur accepte en nommant son 1^{er} contrôle ou refuse en nommant la manche

Pas de Roudi si intervention adverse à la couleur. Il est remplacé par un cue-bid.

Dans la séquence

1X passe 1♥/1♠ ; 1SA passe on répète systématiquement sa majeure 5ème avec 5 cartes dans une main inférieure à la valeur d'un Roudi

1♣/♦ 1♥/1♠ ; 1 SA-2♣

- 2♦ Non Fitté
- 2♥ Fitté Mini
- 2♠ Fitté Maxi

L'ouvreur ne précise sa force que sur les réponses fittées

1♣/♦	1♥
1 SA	2♣* Roudi
	2♦* Non Fitté
	—2♥ Fin 5 cartes et 9-10H NF
	—3♥ propositionnel 6 cartes et 9-10H NF
	—3♣ arrêt 4♥ + 6♣ faible
	—2 SA 11 H

Autres enchères que le 2♣* Roudi

2♦	6♦+4♥ canapé Faible
2♥	Faible 5 ou 6 cartes
2♠	FM
2SA	Naturel 11H
3♣/3♦	Fit Min d'ouverture FM dénie 5 cartes à cœur
3♦	Autre Min 5+5 F
3♥	F, beau jeu, 6 cartes

1♣/♦

1♠

1 SA

2♣* Roudi

2♦* Non Fitté

—2♥ 5Min+4 Maj NF	inférence de la convention Bessis
—3♥ 5+4 FM	
—2♠ Fin 5/6 cartes	
—2 SA 11 H	
—3♣ arrêt 4♠ + 6♣ faible	

	—3♠ /6 cartes propo
2♥*	Fitté Mini
	—2♠ NF
	—3♥ 5+4 FM
	3♠ 5 cartes F(on dirait 4♠ avec 6 cartes et 2♠ mini)
	—2 SA 11 H
2♠*	Fitté Maxi
	—3♥ 5+4 FM
	—3♠ 5 cartes F

Autres enchères que le 2♣* Roudi

2♦	6♦+4♠ Faible
2♠	Faible
2SA	Naturel
3♣	FM dénie 5 cartes à Pique
3♦	5-5 fort
3♠	Palier de 3 F , beau jeu , 6 cartes

Les bicolores

5♥ +5♠ Limites (5/4 ou 5/5) 9-10H

On annonce les ♠ et après 1 Roudi on nomme les ♥.

Si l'ouvreur fait 1 redemande maxi à 2♠ la séquence est FM.

5♥ +5♠ Limités à la manche

1m – 1♠ ; 1SA – 4♥ L'ouvreur passe ou rectifie.

5♥ +5♠ Fort et FM

1♦ – 1♠ ; 1SA – 3♣ /3♥

5♠ + 4♥ FM

On nommera les ♥ avec 1 saut

1m – 1♠ ; 1SA – 2♣

2♦ – 3♥

5 Maj. + fit pour la min. d'ouverture

On fit après le Roudi et Recherche de la meilleur manche ou chelem dans la mineure

4 Maj. + 5 Min . d'ouverture et de manche

Soit un problème pour jouer 3SA (singleton), soit 1 espoir de chelem à ♦.

1♦ – 1♠ ; 1SA – 3♦

3SA= arrêt ♣/♥

4Maj. + 5 min. d'ouverture 10-11H

1♣ - 1♠

1SA - 2♣*

2♦ - 2C = 4P+5T 10-11H inférence de la convention Bessis

Cas particulier : le canapé

4Maj. et 5 ou 6♦

1♣ 1♠

1SA – 2♦

12- Défense sur 1 SA fort

1SA ?

X	1 Min longue + 1 Majeure 4 ^{ème} (ou 1 unicolore majeure très fort)
2♣	5♥ + 5♠
2♦	6♥ ou 6♠
2♥	5♥ + 1 mineure au – 4ème
2♠	5♠ + 1 mineure au – 4ème
2NT	bicolore ♣+♦
3♣ ou 3♦	naturel 6 ou 7 cartes
3♥ ou 3♠	couleur 7 ^{ème} solide valeur d'ouverture

Principes de réponses :

Réponses à 2♦ multi :

les enchères en majeure s ont des « pass or correct »
2SA 1 relais fort

Réponses à 2♥ et 2♠:

3♣ : « pass or correct »
2SA relais fort

Réponses au contre :

2♣ NF, pour jouer en mineure
2♦ F pour qu'il annonce sa majeure

*Réveil:

même chose en réveil mais dès que l'on a:

-couleur 6ème même faible

-couleur 5ème convenable avec un singleton

-bicolore 5-5

-5-4-2-2 avec des H dans le 5-4

-les 2 majeures 4-4-4-1

-une belle couleur 5^{ème} même sans singleton

-enchère à saut = proposition de manche couleur 7^{ème} (ce n'est pas un barrage)

-pas de réveil avec une main régulière

13- Défense sur le ♣ fort :

Contre	♣ + majeure
1♦ =	1♦ + majeure
1♥ 1♠ 2♣ 2♦ =	naturel
1SA =	♥ + ♠
2SA =	♣ + ♦
2♥ 2♠	naturel 6 cartes faible

14- Défense sur le 2♦ multi :

Contre 19H reg ou 13/16 sans intérêt pour les Maj
2♥ / 2♠ .3♣/3♦ naturel.
2 SA 17-19 et tenu dans les 2 majeures.3SA=♣+♦
main banale ou
1 courte majeure, attendre les infos pour réveiller.

15- Mickaël Leaping

Une intervention au palier de 4, après un barrage adverse au palier de 3, montre une main bicolore:

Après 3♣/♦ : 4♣/♦ = montre 5♥+5♠
4autre Mineure = une majeure et la mineure annoncée

Après 3♥/♠ : 4♣/♦ = montre la mineure annoncée + l'autre majeure
4♥/♠ = 5♣+5♦

Une couleur 5 cartes + ouverture) chgt : forcing
3SA : pour les jouer (naturelle 16-19H ou gambling: du jeu et 1 mineure)

Réponses à 3SA:

Stayman et texas , texas impossible= tricolore sur 1 barrage majeure
attention les texas (couleur en générale 6ème ou jeu très bicolore)
les réponses au texas par 4SA est 1 misfit attention à utiliser avec prudence surtout sur les majeures

X : appel

à partir de 12 H et 1 singleton dans la couleur adverse
à partir de 14 si doubleton dans la couleur adverse
à partir de 16 même avec 3 cartes dans la couleur adverse

Réveils: à partir de 9 H ,1 singleton dans la couleur adverse (pas de doubleton majeure)
le reste comme sur l'intervention juste un peu + faible (ex: 3SA avec 14-15 points)
réponses au contre donne le plein de sa main (à partir de 8 H bien fait on met la manche)

16- Interventions sur barrage à 3SA :

X= ♥ - ♠
4♣ = ♣ + 1M
4♦ = ♦ + 1M
4♥ et 4♠ naturel

17-Défenses contre les Interventions Bicolores

Attitude du Répondant

Les Cue-bids décrivent des couleurs Naturelles dans une main forte :

Le cue-bid le plus économique est fort dans la couleur la – chère

Le cue-bid le + cher est fort dans la couleur la + chère

Les enchères Naturelles sont non Forcing.

Le contre montre du jeu à partir de 9H dans une main plutôt REG et peut être punitif dans une des couleurs adverses. Il n'est ni Forcing, ni auto-Forcing. A partir de ce contre d'appel, Tous les contres ultérieurs sont d'appel. Pour punir , on passe et on contre ensuite

1♥	2SA	3♣ 3♦ 3♥ 3♠	Fit ♥ Forcing Couleur ♠ Forcing Fit ♥ NF Couleur ♠ NF
1♠	2SA	3♣ 3♦ 3♥ 3♠	Couleur ♥ Forcing Fit ♠ Forcing Couleur ♥ NF Fit ♠ NF
1♣	2SA	3♣ 3♦ 3♥ 3♠	Fit ♣ NF Fit ♣ Forcing Couleur ♠ Forcing Couleur ♠ NF
1♦	2SA	3♣ 3♦ 3♥ 3♠	Fit ♦ Forcing Fit ♦ NF Couleur ♠ Forcing Couleur ♠ NF
1♥	2♥	2♠ 3♣ 3♦ 3♥	Couleur ♦ Forcing Fit ♥ Forcing Couleur ♦ NF Fit ♥ NF
1♠	2♠	3♣ 3♦ 3♥ 3♠	Couleur ♦ Forcing Couleur ♦ NF Fit ♠ Forcing Fit ♠ NF
1♥	3♣	3♦ 3♥ 3♠	Couleur ♣ Forcing Fit ♥ NF Fit ♥ Forcing

1♠	3♣	3♦	Couleur ♣ Forcing
		3♥	Fit ♠ Forcing
		3♠	Fit ♠ NF
1♦	2♦	2♥	Couleur ♣ Forcing
		2♠	Fit ♦ Forcing
		3♣	Couleur ♣ NF
		3♦	Fit ♦ NF

Dans cette séquence de bicolore Maj, les enchères de 3♥ et 3♠ annoncent une tenue dans la Maj que l'on tient pour jouer 3SA.

Attitude de l'Ouvreur en face d'un contre

Le contre est d'appel avec une main pour jouer en attaque (2^{ème} zone)

Les surenchères sont compétitives

Le Passe veut dire RAS mais peut masquer un contre muet

1♠	3♣*	X	3♥	RAS ou punitif
Passe				Contre d'appel fort (2 ^{ème} zone) court à ♥
X				Compétitif
3♠				

Attitude du Contreur

1♠	3♣*	X	3♥	
Passe	Passe	Passe		Contre d'appel court à ♥ (Donc punitif à ♦)
		X		

18- Interventions sur Barrage au niveau de 4

(bridgeur juin 2006 p° 36)

Intervention sur l'ouverture de 4♥:

4P unicolore ou bicolore avec 1 mineure annexe

4SA bicolore mineure fort (4 perdantes sauf vert contre rouge)

5♣ 5♦ naturel. long et fort sauf vert contre rouge.

X optionnel:

pour contrer il faut à la fois un support dans les couleurs non nommées et 1 certain nombre de levées de défense:

4♥ X

Réponses au Contre

4♠ 4 cartes à ♠ au - sauf main très vilaine

Couleur mineure longue (6ème) jeu faible et même assez fort

4SA les mineures (soit irrégulier faible ou fort, soit régulier fort)

Passé ,

REG dont la force paraît insuffisante pour gagner 1 contrat au palier de 5.

Intervention sur l'ouverture de 4♠:

4SA bicolore indéterminé. le partenaire choisit sa mineure la + longue en se méfiant
Court à ♥. ne jamais dire 5♥, et pas 5♦ si les ♥ ne conviennent pas du tout
X= optionnel

4♠ X

Réponses au contre

passé avec 1 main moyen ou faible

5 dans sa couleur longue (5ème ou 6ème) avec 1 jeu faible ou moyen

4SA avec 2 couleurs au - 4ème (le contreur nomme d'abord sa meilleure mineure)

Exploration du chelem:

quand le répondant au contre annonce 4SA et ne respecte manifestement pas le choix de son partenaire, il fait 1 effort de chelem.

Exceptions:

4C-X-P-5P = effort de chelem sans contrôle ♥

4C-X-P-4SA

P-5TouK-P-5P = effort de chelem à P avec contrôle ♥

Réveils:

même principe qu'en intervention mais peuvent être atténuées en force ou en distribution

19- interventions en 4^{ème} position

Après passé

1SA 6 mineure + 4 majeure

En 4^{ème} position

Cue bid de la couleur d'ouverture

beau bicolore 5/5

2SA

5/5 voir 6/5 tendance barrage

Cue bid de la 2^{ème} couleur

Naturel

20-Blackwood

4SA BW 5 CLES 14 30

Les réponses au 4 S.A. BLACKWOOD

5♣	1 ou 4 clés
5♦	3 ou 0 clés
5♥	2 clés sans la Dame d'atout
5♠	2 clés et la Dame d'atout
5 SA	2 clés et une chicane

6 x 1 clé et une chicane, x étant la couleur de la chicane si celle-ci est moins chère que la couleur agréée. Dans le cas contraire, on fera l'enchère de 6 ♣.

Si la couleur d'atout est ♣ (réponse 41/30), le répondant au Blackwood ne considérera le Roi de ♣ comme une clé que s'il possède, en plus de cette pièce, au moins un As.

Interrogation à la Dame d'atout :

Sur les réponses de 5♣ ou 5♦, enchère "anormale" au palier de 5

Sans la D d'atout, retour à l'atout au palier le plus bas Toute autre enchère promet la D D atout + 1 Roi (en dehors du Roi d'atout), il donnera au palier de 6 la couleur de ce Roi si cette couleur est moins chère que celle de l'atout agréé.

Interrogation aux Rois après une réponse au 4 SA Blackwood : par 5 SA

Implique que le camp du déclarant possède les 5 clés + la dame d'atout.

Les réponses se font en 0 - 1 - 2 - 3 (le Roi d'atout a déjà été donné)

Le Blackwood d'exclusion :

On a une chicane dans son jeu et on veut savoir combien le partenaire a d'As en dehors de l'As de sa chicane : On saute le palier de 4 SA en faisant une enchère au palier de 5 dans la couleur de cette chicane. Le partenaire indiquera le nombre d'As qu'il possède - hors celui de la couleur nommée au palier de 5 - en utilisant la méthode des paliers :

1er palier (1ère enchère disponible) :	0As
2ème palier (2ème enchère disponible) :	1 As
3ème palier (3ème enchère disponible) :	2 As
4ème palier	2 As + Dame atout

Interventions adverses

Par X sur le Blackwood à 4 SA.

- Le répondant « ignore » le Contre

Par une couleur sur le Blackwood à 4 SA.

Passe 1/3 As

Contre = 0 As

Couleur au-dessus 2 As + D d'atout si j'ai la place de l'annoncer.

Par X sur l'interrogation à la D d'atout.

Passe Je ne l'ai pas

Surcontre Je l'ai

6 x (5♥) Je l'ai, avec le Roi x

Roi de ♥ si fit ♠ sur le contre de 5♦

.Par X sur la couleur du Blackwood d'exclusion.

-Le répondant « ignore » le Contre

21-DEF contre 1SA X ou 1x 1SA X

1/ le X est alerté : on fait comme si pas eu de X 2♣ = stayman 2♦, 2♥, 2♠, 3♣ = texas
XX = 7/8 points tendance punitif

2/ le X n'est pas alerté :

Dont SOS

2♣	bicolore ♣ et une autre couleur, relais à 2♦ pour connaître la 2ème couleur
2♦	bicolore ♦ +1Majeure, relais à 2♥ pour connaître la Majeure
2♥	les 2 majeures
2♠	unicolore Pique
XX	pour les Trèfles
passé	Forcing pour surcontre et développement en baron

22-DEF contre le Landy

Rubensohl

3♦	pas d'arrêt coeur ni Pique , Main de manche
3♥ =	5+4 Min et résidu Coeur
3♠	5+4 Min et résidu Pique

23-Landik simple,

1♣/♦ 1SA 2♣ Landik
X (punitif)
Toutes les autres enchères naturelles et faibles

Après intervention par 1SA, lorsque le n°3 parle, réponses du joueur n°4 en Rubensohl

23- Convention Bessis:

1♣ ou 1♦ - 2♥* = 5♠+4♥ 4-9H

Les réponses:

1♣ - 2♥*

passee = pour jouer 2♥

2♠ = pour jouer 2P

2SA = relais FM

3♣ = naturelle non forcing

3♦ = naturelle forcing

3♥,3♠ = proposit. de manche

3SA = pour jouer 3SA

1♦ - 2♥*

passee = pour jouer 2♥

2♠ = pour jouer 2P

2SA = relais FM

3♣ = bicolore FIT

3♦ = naturelle NF

3♥,3♠ = proposit. de manche

3SA = pour jouer 3SA

Développement après 2SA:

1♣ - 2♥* ou 1♦ - 2♥*

2SA - 2SA -

3♣ = 54 mini 4-7H

3♦ = 5431 maxi 7-9H irrégulier

3♥ = 55 mini 4-7H

3♠ = 55 maxi 7-9H

3SA = 5422 maxi

complement:

1m - 2♥*

2SA - 3Majeure

4♣* - quel est-on singleton?

Les inférences:

1♣ - 1♠

1SA - 2♥ = forcing

1♣ - 1♠

1SA - 2♣

2♦ - 2♥ = 4♠+5♣ 10-11H

1♣ - 1♠

1SA - 2♣

2♦ - 3♣ = stop

24- Défense contre le SA faible

X d'appel, une point audessus de leur zone
réponses
passe ou stayman et texas comme sur ouverture d'1SA
2♣ landy
interventions en texas, zone de l'ouverture
2SA Bicolore mineur

25. Défense lorsque le Stayman et Texas sont contrés

Intervention sur le Stayman ou sur le Texas

Le Contre du Stayman

L'idée de de mettre le contreur à l'entame

1SA	passe	2♣	X
XX		punitif	
3♣		les 2 Maj et le Répondant nomme la Maj qu'il veut jouer	
2♦		Naturel, 5 cartes avec ou sans arrêt ♣	
2♥ *		4 cartes à Pique	
2SA		Naturel	
2♠ *		4 cartes à ♥	
Passe		pas de Maj	

Attention, pour que ce soit le contreur qui entame, si l'Ouvreur passe, le Répondant ne fait plus de chassé croisé, avec un 5+4 ou 6+4, le Répondant annonce sa Maj longue avec un saut (FM) et au palier de 2, avec une misère dorée

Le Stayman est contré sur 2SA

2SA	passe	3♣	X
passe		pas de Maj	
3♥		4 cartes à ♠	
3♠		4 cartes à ♥	
XX		punitif	
4♣		les 2 Maj et le Répondant nomme la Maj qu'il veut (il faut que ce soit joué de sa main)	
3♦		Naturel sans Maj	
3SA		Naturel arrêt	

Le contre du Texas

1SA	passe	2♦	X	?
passe		pas fitté		
XX		fitté		
3♦ *		cue-bid fitté	4 cartes	

1SA passe 2♦ contre
 passe passe surcontre passe
 2♥ passe 3♣ Forcing

Comparez avec ceci:

1♦ passe 1♠ 2♥
 passe passe 3♣ NF

1SA passe 2♦ contre
 passe passe 2SA F même signification que sans intervention

1SA passe 2♦ contre
 passe passe 2♠ 5♥ et 5♠ encourageant, très utile ici quand l'ouvreur n'a que deux cartes à ♥.

Cas particulier du Texas Min

1SA passe 2♠ X
 passe pas de Fit-
 3♣ 3 cartes à ♣ et rien de plus-
 XX fit ♣ mais pas d'arrêt ♠
 2SA Maxi, bien fitté, arrêt Pique

EST intervient au palier de 2

Intervention sur le Stayman

L'idée de mettre le contreur à l'entame

1SA passe 2♣ 2♦
 passe pas de Maj .
 2♥ * 4 cartes à ♠
 2♠ * 4 cartes à ♥
 3♣ * **les 2 Maj.** Le Répondant nomme la Maj qu'il veut (il faut que ce soit joué de sa main)
 2SA Naturel arrêt

Sur le passe, si on veut que ce soit le contreur à l'entame, plus de chassé croisé, le Répondant nomme sa 5ème Naturellement (on sait qu'il a alors 4 dans l'autre Maj)

1SA passe 2♣ 2♦
 passe passe 3♥ =Naturel

Intervention sur le Texas

1SA passe 2♦ (♥)2♠
 X punitif avec 6 levées de jeu sûres
 3♦ * : quatre cartes à ♥ impérativement (sinon passe)

1SA passe 2♦ (♥) 2♠

passe passe X est d'APPEL
 4♥ il n'y a pas de re- Texas
 3♦ toute nouvelle couleur est Naturelle
 3♠ le Cue-bid montre un singleton de l'intervention

1SA passe 2♥ (♠) 3♦
 passe passe 4♦ Cue-bid et 4♥ un bicolore agréable

26- Flanc

Résumé

A la Couleur

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

- Sur l'entame de l'AS, Appel ou refus avec 3 petites cartes au mort sinon P-I.
- Sur entame du Roi, le compte sauf cas particulier du Mort avec 3 petites cartes ou de l'As au Mort on appelle avec l'As ou le Valet.
- L'Entame du 9 dénie le 10. Avec 987 entame en Pair Impair du 7.
- Avec 109x, Entame du 10.
- Si couleur d'entame intéresse : faire un écho à l'atout
- Sur l'entame du Roi, on ne marque pas son Valet doubleton sauf V10 secs et on fournit le Valet avec V10x ou V10xx

A Sans Atout

Entame 4^e meilleure. Entame P-I dans couleur du PART.

(Exception : le PART a ouvert d'1♣ et que les adversaires jouent SA, entame ♣ en 4^{ème} meilleure.) Petit appel sur As, D. Défausse Lavinthal Appel direct en fin de coup

Attaque d'une nouvelle couleur = petit prometteur

10 Prometteur, Valet et 9 dénégateurs, derrière un H du mort

Entame de la D peut provenir de RDX ou RDXX, Entame du R demande le déblocage

Signalisation à l'atout

Entame en P-I inversé : la plus petite avec 2 ou 4 atouts, l'intermédiaire avec 3. En cours de jeu, fournit ses cartes en P-I inversé. Toutefois, quand le nombre d'atouts du PART est connu (Fit 4-4) fournir ses atouts en pair impair montre désir de coupe ou un appel préférentiel

Entame d'un AS après une manche demandée après une ouverture de Barrage, à SA ou à la couleur

L'As est pour voir le Mort et décider du retour. La signalisation du PART = Appel direct

1. Signalisation A Sans Atout

Sur l'Entame

- En 4^{ème} meilleure. Le n°3 couvre la carte du Mort de la plus faible des équivalentes. S'il ne peut monter ou si le Mort reste maître, (H ou un H sec) = compte en P-I.
- Entame d'une grosse carte montrant ainsi l'absence d'H dans la couleur, = compte.
- Entame du Roi : parité ou déblocage. Sans H dans la couleur, = compte. Exceptions au déblocage : Valet 3^{ème}, ou 10 4^{ème} au Mort, = le compte. Si le Mort est singleton, le déblocage risque de donner une levée si le déclarant possède 4 cartes : Appel-refus pour éclairer l'entameur.

o Entame de l'As ou la Dame : Petit Appel.

NB : Uniquement à l'entame, car si le PART encaisse un As en cours de jeu pour voir, la signalisation recherchée est Appel direct

o Entame du Valet ou du 10, si le Mort n'a que des petits, mettre son H, et en rejouer si on reste maître.

En Contre Attaque Si la couleur a déjà été jouée, = P-I du résidu.

En rejouant une longue pour l'affranchir, la carte rejouée, si pas obligatoire= valeur préférentielle. Dans une nouvelle couleur : petit prometteur et gros dénégateur.

	D 6 3	
A 8 7 5	Ex1	R V 10
	9 4 2	

	D 6 3	
A 8 7 5	Ex 2	v 10 9
	R 4 2	

Dans les 2 ex, le mort est en Nord et Est est en main

Dans l'ex 1 le flanc est à même de s'adjuger immédiatement 3 levées de ^a en prenant le retour de l'As avant d'en rejouer.

Dans l'ex 2 l'objectif est de réaliser 2 levées de ^a, pour cela Ouest doit absolument laisser filer le retour d'Est jusqu'à la Dame du mort, avant de capturer le Roi de Sud lorsqu'Est rejouera la couleur.

Le mort et le jeu d'Ouest étant absolument identiques dans les 2 ex, Est lorsqu'il joue de la couleur, doit absolument transmettre à son partenaire ce qu'il attend de lui : prendre et en rejouer dans le 1^{er} cas, laisser passer dans le 2nd.

D'où la convention suivante pour pouvoir signaler un intérêt ou non pour la couleur de contre attaque:

- Un retour du 10 est prometteur (Ex 1) : le partenaire doit prendre de l'As et en rejouer.
- Un retour du Valet ou du 9 ne l'est pas (Ex 2) : le partenaire ne doit pas fournir son As immédiatement.

Préférentielles quand le compte de la couleur est connu.

Défausse A SA, Lavinthal. Appel direct en cas d'urgence en fin de coup

Si l'entameur défausse dans la couleur d'entame, il indique un désintérêt pour la couleur et il défausse en préférentielle.

2. Signalisation A la Couleur

Sur L'Entame

- le PART va garder la main

Entame de l'As

Si le Mort possède 3 petites cartes = appel-refus. Toute autre teneur=compte en P-I. Si singleton au Mort dans l'entame, ou si Déclarant connu avec un singleton dans cette couleur= appel de préférence;

Fournir tête de séquence avec 3H en séquence RDV, DV10, V109

Sur l'entame d'un As contre un Chelem on donne le compte.

Entame du Roi

Le compte sauf : **3 petites cartes au Mort ou avec l'As au Mort**. Crainte que le Déclarant ait laissé passer avec AV ou avec le Valet *Réf Bessis Signalisation Page 104*

- 3 petites cartes au Mort. Le PART doit appeler avec un H et refuser avec rien (la plus petite même dans un doubleton)

- L'As au Mort, le Déclarant duque : Le PART doit appeler avec le Valet
Cette signalisation appel-refus ne s'applique que dans ces deux cas et non avec le 10 au Mort ou le Valet (Avec AV, le Déclarant prend pour s'assurer 2 plis dans la couleur)

- Le PART va perdre la main

Le compte, sauf si obligé de fournir une grosse carte pour couvrir. Exception : le PART entame un singleton présumé : appel de préférence pour indiquer une reprise
En Contre attaque Compte en P-I du résidu. Si on donne une coupe au PART: préférentielle.
En Cours de levée, mêmes principes qu'à SA. Si couleur jouée pour la 1ère fois, on donne le compte. Si la couleur a déjà été jouée : appels de préférence comme à SA.

La Défausse En pair impair, A la couleur, un seul type d'appel : l'appel direct.

Signalisation à l'atout

Entame en P-I inversé : la plus petite carte avec 2 ou 4 atouts, l'intermédiaire avec 3. En cours de jeu, fournit ses cartes en Pair impair inversé. Toutefois, quand le nombre d'atouts du PART est connu (Fit 4-4) fournir ses atouts dans l'ordre pair impair montre désir de coupe ou un appel préférentiel



Achévé d'imprimer 30 juillet 2017 par Hervé Cheval s.a.
13 rue Michel Kauma domaine Tuband, Nouméa 98800.
N° d'impression 1-Dépôt légal : mai 1998
This is the end.