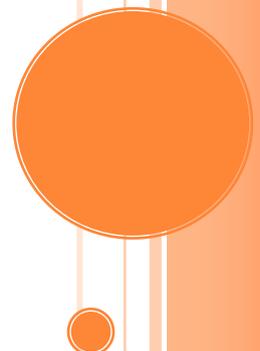


Systeme

Isabelle Gorin Claire Martel

Version du 31/01/2015



PARTIE I

APPROCHE GENERALE
DU SYSTEME

0 1 Table des Matières du Système

Dernière modification : 11/12/2014

Partie I Approche générale du Système

- 01 Table des Matières
- 02 Flanc
- 03 Principes
- 04 Zar les bases

Partie II Enchères à deux

Meilleure Mineure

N° 1 1SA et développements

N° 2 2SA .

N° 3 Fits Majeurs du Répondant

N°4 Fits Majeurs de l'Ouvreur

N°5 Enchères d'Essai

N°5bis Enchères d'Essai du Répondant

N° 6 4ème Couleur Forcing

N° 7 3ème Couleur Forcing

N°8 Drury Fitté

N° 9 3ème Enchère de l'Ouvreur

N°10 Bicolores économiques, chers et à Saut

N°11 Le problème des Carreaux

N°12 2 ♦ FM

N°13 Redemande de l'Ouvreur à saut avec un unicolore mineur

N°14 2♣ Fort Indéterminé

N°15 2 Majeur faible

N°16 Barèmes des Redemande à SA de l'Ouvreur

N°18 1♦ 2♣

N°19 Redemande à 2SA de l'Ouvreur

N°20 Barrages

N°21 Roudi 3 réponses

N°22 Soutien d'une mineure par l'Ouvreur après ouverture majeure et changement de couleur 2 sur 1 du répondant

n°23 Séquence 1♠ 2♥

Partie III Enchères de Chelem

1.BWD

2.BWD 1430

3.5 SA

4.L'enchère de 5 en majeure

5. COPAIN

6.BWD d'Exclusion

Partie IV Les Compétitives

- ▼ N°1 Fits Majeurs en compétitives, Splinters, Cue-Bid et enchères de Rencontre
- ▼ N°2 Interventions

- ▼ N° 3 Enchères d'Essai après intervention
- ▼ N°4 Changement de couleur après intervention
- ▼ N°4bis Rubensohl
- ▼ N°5 DONT, mémo complet
- ▼ N°6 Intervention sur un Stayman ou un Texas
- ▼ N°7 Quand une enchère artificielle est contrée
- ▼ N° 8 Michael Précisés
- ▼ N°9 Michael précisé en 4^{ème} après Fit majeur
- ▼ N°10 DEF contre les Interventions sur 2♣ ou 2♦
- ▼ N°11 Réveils lorsque le camp adverse s'arrête à 1SA
- ▼ N°12 Réveils
- ▼ N°12bis Réveils du Camp qui n'a pas ouvert
- ▼ N°12ter Réveils du répondant
- ▼ N°12quater Réveils de l'Ouvreur
- ▼ N° 13Compétitives à Haut palier
- ▼ N° 14 DEF contre les ouvertures de 4♥ ou 4♠
- ▼ N° 15 DEF contre les interventions bicolores
- ▼ N°16 DEF quand le 1SA du Partenaire est contré
- ▼ N°17 Contre de l'Ouvreur
- ▼ N° 18 DEF contre le SA faible
- ▼ N° 19 DEFcontre le 2♦ Multicolore
- ▼ N° 20 Surcontre, enchères après un contre, truscott
- ▼ N° 21 2SA Recherche de la meilleure manche
- ▼ N° 22 DEF contre le 2 Majeur faible
- ▼ N° 23 DEF intervention Texas, Multi, 2 couleurs
- ▼ N° 24 DEF contre le 2♣ Landy
- ▼ N° 25 DEF Intervention en 2♦ multi d'intervention
- ▼ N° 26 DEF contre le DONT
- ▼ N° 27 DEF contre le 2♥ bicolore majeur

ISABELLE – CLAIRE APPROCHE GENERALE

0. En TPP, l'adversaire ne joue pas fitté au palier de 2. Au palier de 3, il ne joue pas fitté lorsqu'un Fit 9è est connu dans notre ligne.
1. Toutes nos actions sont guidées par la sécurité distributionnelle. Ne jamais mentir sur une longueur d'atout , privilégier la description d'un Fit d'atout neuvième lorsque cela est possible sauf main distribuée 4-3-3-3, fitter le Partenaire le plus souvent possible
2. Evaluation en Zar, valorisation des contrôles , des cartes clés, des mains 5-4-3-1. C'est la différence qui crée le Potentiel. Ouvertures fréquentes, interventions fréquentes, mais toujours basées sur la distribution.
3. Mettre l'adversaire au pied du mur dans ses décisions compétitives. Poser un problème aux adversaires chaque fois que cela est possible , en particulier par la prolongation de barrages
4. Barrages fréquents en 3ème position après deux passes, surtout Vert contre rouge
5. En TPP, quand notre camp est majoritaire(à partir de 9H beaux en répondant) les adversaires ne jouent pas gratuit. Ce principe est différent du principe du " camp en attaque" .
6. On possède un système . On connaît notre système. On relit souvent le système et ses principes. Si ce n'est pas dans "nos conventions", on ne le joue pas. On peut changer le système, mais plus tard. Pas à la table: *Principe N°4 des As de Dallas, System Violation.*
7. Le Partenaire n'a jamais la main parfaite, ne la lui donnons pas !
8. Prudence dans les situations de Misfit
9. Le Partenaire est notre meilleur ami et on doit le traiter comme tel. On ne peut pas gagner sans lui. Il faut que ce soit clair . Sinon, il ne peut donner le maximum.
10. Etre soi même. Ni Perroquet, ni Pantin ... Suivre les règles établies au sein du Partenariat mais penser par soi même et assumer.
11. Ne jouer aucune levée sans plan. Que ce soit en défense ou avec le Mort. *Principe N°2 No Win Defensive Play*
12. Show where you live
13. En attaque ou en défense : nos ouvertures, nos interventions, nos barrages doivent éclairer le Partenaire sur ce point .
14. Trier Juger Décider

Chaque fois que l'on se pose une question d'enchères ou de Flanc ou de Jeu de la carte. On trie (cà c'est possible parce que, ça c'est pas possible parce que) on juge (évaluation, jugement) et on prend sa décision .

15. Prendre des risques pour donner une bonne Entame, surtout en TPP

Conventions en Flanc

Dernière modification le 29/04/2013

A la Couleur

Entame

Pair-impair strict

Avec un nombre impair de cartes , la plus petite: R 8 5 9 8 6 8 5 4 3 2

Avec 2 cartes , la plus grosse : 8 2

Avec 4 cartes sans Honneur, la 2^{ème} en partant du haut : 9 8 7 4 10 6 4 2

Avec 4 cartes par un Honneur, la 3ème meilleure : R 7 4 2 D 8 4 2

NB : cette distinction n'est valable qu'à l'entame. En Flanc, chaque fois que cela est possible, pour marquer le compte, on fournit la 2^{ème} plus forte dans 4 cartes que la couleur comporte un honneur ou pas.

Avec des Honneurs en Séquence (2 Honneurs suffisent): la Tête de

séquence ARx Dvx V10x 109x RV10x RD9x D109x

Exception : AR sec , entame du Roi.

Sur l'entame de l'As

- Avec 3 petites cartes au Mort : **Appel - Refus** ou **Appel Direct** . Gros : j'en veux, Petit : j'en veux pas. On signale que l'on possède la Dame ou que l'on coupe
- Avec 2, 4, 5 cartes ou plus au Mort ou avec la Dame au Mort : **Pair Impair**
- Avec un singleton au Mort: **Appel de Préférence**
- Fournir tête de séquence avec 3Honneurs en séquence RDV, DV10, V109

Sur l'entame du Roi : toujours le compte

sauf : **3/4 petites cartes au Mort ou avec l'As au Mort**. Crainte que le

Déclarant ait laissé passer avec AValet ou avec le Valet *Réf Bessis*

Signalisation Page 104

- 3 petites cartes au Mort. Le PART doit appeler avec un Honneur 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)

Sur l'entame du Roi, on ne marque pas son Valet doubleton sauf V10 secs et 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 Pair Impair du 7.

Avec 109x, Entame du 10.

Défausse

Pair impair. Appel direct ou Refus direct en cas d'urgence.

En cours de Jeu

Attaque d'une nouvelle couleur en cours de jeu en petit prometteur. Le Signal que l'on utilisera le plus souvent (quand on ne pourra pas monter sur la carte du Partenaire) est le Pair-Impair pour renseigner le Partenaire sur le nombre de cartes restantes dans une couleur.

Face à des menaces de défausses, quand il devient urgent de prendre des plis ou face à un choix, on utilisera l'Appel - Refus. Ex : Le Partenaire encaisse un As en cours de jeu, on appelle (le Roi ou la coupe) avec une grosse carte dans cette couleur ou on refuse par une petite carte. (Appel Refus ou Appel Direct).

Quand le compte de la couleur est connu ou inutile, cartes préférentielles pour guider le Partenaire sur le choix de la couleur à retourner ou lui localiser l'emplacement de nos Honneurs..

Exemples de situations préférentielles : Sur l'entame de l'As, quand le Mort est singleton. Quand le Partenaire entame d'un singleton et que l'on ne peut prendre au premier tour, Quand on fait couper le Partenaire etc....

A Sans Atout

Entame

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

Quand le Partenaire a contré d'appel et les adversaires jouent, entame en 4^{ème} meilleure.

Exception : quand le Partenaire a ouvert d'1 ♣ et que les adversaires jouent SA, entame ♣ en 4^{ème} meilleure

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) il donne le compte en pair-impair. Sur l'Entame d'une grosse carte montrant ainsi l'absence d'Honneur dans la couleur, on donne le compte.

Sur l'Entame du Roi : parité ou déblocage. Sans Honneur 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.

Sur l'Entame de l'As ou la Dame ou Valet : 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

Sur l'entame de la Dame, petit appel, sauf Roi, Valet ou 10-9 au Mort

L'Entame de la Dame peut provenir de RDX ou RDXX, Entame du Roi demande le déblocage

Entame du Valet ou du 10, si le Mort n'a que des petits, mettre son Honneur,

et en rejouer si on reste maître. Dans tous les autres cas, petit appel

Défausse

Défausse en Pair impair. 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.

En Contre Attaque

Si la couleur a déjà été jouée, = PI 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.

Préférentielles quand le compte de la couleur est connu.

En fournissant à la couleur

Le Partenaire joue une couleur et je ne peux pas monter.

- Si le compte de la couleur n'est pas encore connue: **Pair Impair** .
C'est le renseignement le plus utile :savoir combien j'ai de cartes dans la couleur.
- Si le compte de la couleur est connu: **Appels de Préférence**.

Entame du Roi à SA. l'As est au mort , vous débloquent le Valet. le Déclarant laisse passer. Le Partenaire a donc R D 10 x x dans la couleur ; la composition de la couleur est connue. Quand le Partenaire rejoue la D♠ (sa plus forte), il indique une préférence pour la plus chère des couleurs restantes.

♠ A x
♠ R D 10 X X ♠ V 6 5
♥ A xx



Quand c'est le Déclarant qui joue : P-I dans la majorité des cas. P-I impair est obligatoire quand le Mort ou la main cachée possède une longue affranchissable sans rentrée extérieure.

A 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 Pair impair 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'entame de L'As est pour voir le MORT et décider du retour. La signalisation du PART = APPEL direct

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

N°0 Meilleure Mineure

Dernière modification : 31/08/2010

Meilleure Mineure, non pas la plus jolie mais la plus longue

Avec 3 ♣ et 3 ♦ On ouvre 1♣ toujours

3 ♦ et 2♣ 1♦ toujours

4♦ et 3♣ 1♦ mais

4♦ et 4♣ 1♦ mais

4♦ et 5♣ 1♣ mais

Ouverture d'un Bicolores Noirs 5♣+5♠

1♣ à partir de 18H

NB : ce n'est pas ce que préconise le SEF, mais c'est plus simple et plus réaliste

Ouverture d'une main 6-5

6ème est aussi la + chère = ouverture au palier de 1 dans la 6ème

6ème est la moins chère.

- Avec pas plus de 4 perdantes, on ouvre de la 6^{ème}

- plus de 4 perdantes, on ouvre de la plus chère (la plus courte)

MEILLEURE MINEURE

- avec de beaux ♣ et de vilains ♦ dans une main faible (12h+14H) on peut se laisser tenter par l'ouverture d'1♣.
- On n'ouvre d'1♦ avec 3 cartes qu'avec une main comportant 4♠ 4♥ 3♦ et 2. C'est la seule différence avec le système dit du ♦ 4ème.

Comment choisir entre 1♣ et 1♦ ? *Alain Levy -Le Bridgeur Novembre 2000*

Main n°1 ♠64 ♥ADV2 ♦10753 ♣RD3

En ouvrant la Main n°1 d'1♦ on risque de voir le Partenaire entamer à Carreau, de se retrouver avec une redemande peu satisfaisante dans la séquence 1♦ 2♣.

Ouvrez d'1♣ chaque fois que vous craignez de vous retrouver dans de ces deux cas

Main n° 2. ♠R104♥76 ♦D942 ♣AR63

Les risques d'ouvrir d'1♦ sont les mêmes, l'entame à ♣ est plus souhaitable, dans la séquence

1♦ 2♣ que dire ? 2♦ est à mettre à la poubelle, 2SA est mal joué avec deux petits cœurs

3♣ montre un Bicolore 5-4, il faut ouvrir d'1♣

Main n° 3. ♠D95 ♥7 ♦ARV6 ♣D9542

Vous avez ouvert d'1♣ et votre Partenaire répond 1♠ vous êtes contraint de répéter vos Trèfles honteusement. Non, c'est mal joué Ouvrez d'1♦ et redemandez à 2♣ :

⇒ vous avez décrit vos 9 cartes Mineures

⇒ l'entame à Carreau vous convient,

⇒ votre Partenaire serait trompé sur la qualité des ♣ si vous aviez ouvert et répété la couleur.

Que faut-il alerter ?

Main 1, écrire sur la feuille L'ouverture d'1♣ avec 3 cartes ne dénie pas 4♦

Main 2 rien

Main 3, au moment où vous dites 2♣, le PART alerte dit 5-4 ou 4-5 possible, mais pas avant

N°1 Ouverture d' 1Sans Atout et Développements

Dernière modification le 11/12/2014 Réf: Bessis Le Bridgeur 15 novembre 2006

1SA ?	
2 ♣	Stayman 4 paliers sauf main 4-3-3-3
2SA	8H, naturel, sans Maj
2♦ 2♥ 2♠* 3♣*	Texas Majeurs et Texas Mineurs
—4♣, 4♦, 3♠, 4♥	Splinters 6 cartes Maj + singleton = propo de chelem
—3♣, changt couleur après rectific du texas (même dans 3 cartes)	suivie
d'un contrôle si le PART dit 3SA ou de 4♥	= proposition de chelem
3♦ 3♥ 3♠	Propositions de Chelem, un H à protéger
4♦ *	5♥ + 5♠
4♥/♠ 6SA/7SA 22 H	Pour les jouer
4SA	Quantitatif
—5♣/♦/♥/♠= 4/5 cartes Maxi 6♣/♦==6 cartes Maxi	
5SA	Choisit ton Chelem, 20-21H
—6SAMini, 7SA Max,	
—6♣/♦/♥/♠ 4/5 cartes Maxi 7♣/♦ 6 cartes	

1SA-2♣; 2SA* Transfert Palier de 4 zone de Manche et palier de 3 zone de Chelem
 4♣ pour les ♥ et 4♦ pour les ♠ Zone Manche
 3♣ pour les ♥ et 3♦ pour les ♠ Zone Chelem
 3♥ et 3♠, NF

1SA-2♣; 2♦ ?		
2♥/2♠	5♥/5♠ et 6-8H NF	Misère dorée
3♥*	4♥ + 5♠ FM	Chassé Croisé
—3SA	4♠ = 6♠ + 4♥	Espoir Chelem
3♠*	4♠ + 5♥ FM	Chassé Croisé
—3SA	4♥ = 6♥ + 4♠	Espoir Chelem
4♥	6♥ + 4♠	sans espoir Chelem
4♠	6♠ + 4♥	sans espoir Chelem

1SA-2♣; 2♥ ?	
2♠	Encourageant NF 5♠ et 6-8H NF Misère dorée
2SA	Naturel
3♣, 3♦	Dénient le Fit
3♥	NF
3♠*	Fit F sans 5 ^{ème}
4♣*, 4♦*	Fitté, proposition de Chelem, belle 5 ^{ème} annexe
4SA	Quantitatif Non Fitté

1SA-2♣; 2♠ ?	
2SA	Peut cacher 5 Cœurs
3♣, 3♦	Dénient le Fit
3♥*	Fit F
3♠	Proposition NF
4♣*, 4♦*	Fitté, proposition de Chelem, belle couleur 5 ^{ème} annexe

4SA Quantitatif

1SA 2♠*

2SA* Fit 3ème et un gros H

3♣ ?

- 3♦ Bicolore Mineure 5-5 limité à la Manche
- 3♥* Singleton Pique
 - |—3SA tenue Pique
 - |—4♥ = 6♣ + 5♥ espoir de Chelem
 - |—4♣ pas tenue ♠, 3 cartes à ♣(+) sans 4/5 ♦
 - |—4♦ pas de tenue ♠, 5 cartes à Carreau
 - |—4♥ pas de tenue ♠, 4 beaux cœurs
 - |—3♠ l'As blanc à Pique
- 3♠* Singleton Cœur
- 3SA* Singleton ♦
- 4♥, 4♠ Bicolore 6♣ + 5♥ limité à la Manche,
- 4♣* Unicolore fort, + fort que 4SA, pas de Singleton
- 4♦* Unicolore fort à ♣, Singleton Carreau

1SA 3♣*

3♦

- 3♥* Singleton Pique
 - |—3SA
 - |—4♥ = 6♦ + 5♥ espoir de Chelem
- 3♠* Singleton Cœur
- 3SA* Singleton Trèfle
- 4♣ Bicolore Mineure 5♣ + 5♦ Proposition de Chelem
- 4♥, 4♠ Bicolore 6♦ + 5♥ limité à la Manche,

1SA - 2♦ - 3♥ 3SA = Proposition de chelem, nomme tes contrôles

Bicolores Majeurs

1SA 2♥

2♠ ?

- 3♥ Passe Faible, sans espoir de Manche
- 4♥ Zone Manche (Chelem si miracle)
- 3♥ Zone Chelem -5 perdantes
 - |—3♠ Fitté ♠
 - |—4 Min Fitté ♥
 - |—3 SA Mal Fitté

1SA 2♦

2♥ 2♠

Faible, Manche possible si Ouvreur bien Fitté (7/ 8 perdantes)

1SA 4♦*

Manche sans espoir de Chelem

Ouverture d'1SA 15H à 17H+ ne dénie pas une Maj 5ème, si 3 cartes dans l'autre majeure et zone, 15-16

- Pas d'ouverture d'1SA avec 15H et les 2 Maj, le risque de rater le fit Maj au palier de 2 est trop grand (Alain Lévy)
- On ouvre d'1 SA des mains 5-4-2-2 ou 6-3-2-2 avec des doubletons forts (au moins un des deux gardés) lorsqu'elles présentent des difficultés de redemande

STAYMAN

Stayman 4 paliers à partir de 8HL. Pas de Stayman avec une main 4-3-3-3

- *Transfert au Palier de 4 zone de Manche et transfert au palier de 3 zone de chelem*

1SA 2♣

2SA = les 2 Maj

⇒ 4♣ pour les ♥, 4♦ pour les ♠

⇒ 3♣/3♦ zone de chelem, transfert

⇒ 3♥ et 3♠ NF

- *Convention Chassé-Croisé avec un 5-4 et une main de Manche*

1SA 2♣

2♦ → 3♥ = 4♥ + 5♠ FM Chassé Croisé 5-4 majeure Main de Manche

→ 3♠ = 4♠ + 5♥ FM Chassé Croisé 5-4 majeure Main de Manche

Misère dorée

- *Avec 6/7H et une 5ème, main irrégulière*

1SA 2♣

2♦ → 2♥ = 5♥ et 6 ou 8H NF

→ 2♠ = 5♠ et 6 ou 8H NF

6-4 Majeur

Le Répondant a un 6-4 Majeur

Espoir de Chelem, sur une réponse à 2♦ = Chassé croisé et sur une réponse de 3SA, non fitté, il cite sa 6ème

1SA 2♣

2♦ 3♠

3SA 4♥ Chassé croisé

Pour imposer le Chelem, sur une réponse à 2♦ = Chassé croisé et sur une réponse de 3SA, non fitté, il cite sa 4ème

1SA 2♣

2♦ 3♠

3SA 4♠ Chassé croisé = Forcing, 6♥+4♠

Sans espoir de Chelem, sur une réponse à 2♦, il conclut à la Manche en annonçant sa 6ème

1SA 2♣

2♦ 4♥

PROPOSITION DE CHELEM APRES UN STAYMAN

1SA 2♣
2♥ ?

- ⇒ 3♣/3♦ naturel, dénie le fit
- ⇒ 3♥ NF
- ⇒ 3♠ artificiel, proposition de chelem sans couleur 5^{ème} annexe
- ⇒ 4♣/4♦ fitté, proposition de Chelem et belle couleur 5^{ème} annexe
- ⇒ 4SA quantitatif non fitté

- *Annonce d'une mineure après un Stayman*

L'annonce d'une Mine au palier de 3 montre en principe un singleton (une main 5-5 ou 5-4-3-1) L'Ouvreur annonce SA s'il couvre les singletons possibles de son Partenaire, Attention l'As blanc 3ème n'est pas une teneur favorable pour jouer SA, nomme ses forces dans l'ordre économique sinon.

- *Après la réponse d'une Majeure*

1SA 2♣
2♥ ?

- ⇒ 3♣/3♦ naturel, dénie le fit et montre une gêne dans l'autre Min

et l'Ouvreur ne doit se préoccuper que de sa tenue dans l'autre Min

♠AV3	♠R1074	1SA	2♣*	3♠= Je ne tiens pas les ♣
♥AR86	♥D92	2♥	3♦	4♦ = Trèfle était mon singleton et je n'ai
♦R94	♦A10875	3♠	4♦	pas un gros Jeu , sinon je dirai 4♣
♣V62	♣8	4♥	–	4♥= Proposition de joueur
				Passé= C'est bon de couper de la main
				courte.

PROPOSITION DE CHELEM SUR L'OUVERTURE D'1SA

Avec une belle couleur sixième sans singleton et un H à protéger

1 SA 3♦ /3♥ /3♠ Naturel, belle couleur sixième dans une main aux ambitions de chelem le contrat sera joué par le répondant. L'Ouvreur fitté avec un Honneur second ou troisième, sinon 3SA

Avec une belle couleur sixième et un singleton : Texas simple suivi du Splinter

1SA 2♦
2♥ 4♣* splinter

Avec une belle couleur sixième sans singleton rien à protéger

1SA 2♦
2♥ 3♣* changement de couleur (même dans 3 cartes)
suivie d'un contrôle si le Partenaire dit 3SA ou de 4♥

1SA 4SA quantitatif 16/17HL.

- Passe , si minimum
- 5♣ ou 5♦ 4 ou 5 cartes maximum de 1SA
- 6♣ ou 6♦ 6 cartes

- 1SA 5SA Enchère de Grand Chelem 20-21 H F, on jouera au moins un Chelem
- Minimum, l'Ouvreur dit 6SA .
 - Maximum , il dit 7SA ou cite une nouvelle couleur
 - ⇒ 6♣ ou 6♦ 4 ou 5 cartes
 - ⇒ 6♥ ou 6♠ 5 cartes
 - ⇒ 7♣ ou 7♦ 6 cartes
- 1SA 6SA 18-20 H , 7 SA 22H +

LES TEXAS MINEURS

2♠ pour les Trèfles et 3♣ pour les Carreaux

1SA 2♠

2SA rectification du Texas avec un fit 3ème et un gros H

Développements après un Texas Mineur (6-3-3-1 ou 5-4 ou 5-5 ou 6-4)

1SA 2♠*

3♣ ?

⇒ 3♦ Bicolore mineur 5-5 limité à la Manche

⇒ 3♥ Singleton Pique

⇒ 3♠ Singleton Cœur

⇒ 3SA Singleton ♦

Si sur l'annonce du singleton, 3SA chez l'Ouvreur, 4♥ ou 4♠, montre 6-5 mineur majeur espoir de Chelem

1SA 2♠*

3♣ 3♥*

3SA 4♥

⇒ 4♥/4♠ bicolore 6 mineur-5Maj limité à la manche, annonce de la mineure en Texas et Saut dans la Maj

⇒ 4♣ unicolore fort , plus fort que 4SA, pas de singleton

⇒ 4SA quantitatif

Modulation des redemandes de l'Ouvreur d'1SA après l'annonce du Singleton

1 SA 2♠*

3 ♣ 3♥*

?

- 3SA tenue à pique
- 4♣, pas de tenue ♠, au moins 3 cartes à ♣ sans 4/5 cartes à carreau
- 4♦, pas de tenue ♠, 5♦
- 4♥, pas de tenue ♠, 4 beaux ♥
- 4SA, pas de tenue pique, 4♦ 3♣ et un contrôle cœur, pour jouer dans le fit 4-4,

BICOLORES MINEURS 5♣ + 5♦ SUR OUVERTURE D'1SA

1SA 2♠

3♣ 3♦

♦ ⇒ Main de manche sans espoir de Chelem Texas de la moins chère suivi de

1SA 3♣

3♦ 4♣

Proposition de Chelem, Texas de la plus chère à 3♣ suivi de 4♣

LES TEXAS MAJEUR 2♦ 2♥

- Rectification du Texas avec 4 atouts , pas forcément main maxi
- *Développements après un Texas Maj et l'annonce d'une mineure au palier de 3*
Après un Texas Maj, l'annonce d'une Min au palier de 3 montre en principe un singleton (une main 5-5 ou 5-4-3-1) L'Ouvreur s'il n'a pas le Fit, annonce SA s'il couvre les singletons possibles de son Partenaire,
(Attention l'As blanc troisième n'est pas une teneur favorable pour jouer SA)nomme sa couleur forte, sinon.
Exceptionnellement, l'Ouvreur peut fitter la Mineure au palier de 4 avec 5 atouts et des contre indications pour jouer SA. Si le répondant n'est pas mini, on jouera un Chelem

♠R3	♠AD872	1SA	2♥*	4♣* justifiée par les 5
♥A72	♥5	2♠	3♣	cartes à trèfle et les deux
♦A84	♦R62	<u>4♣*</u>	4SA	As en face d'un des deux
♣RV1096	♣D854	5K	6♣	singletons.

ATTENTION AU PROBLEME DES CARREAUX

Après un Texas Maj suivi de la nomination des Carreaux au palier de 3, l'Ouvreur qui ne tient pas l'autre majeure doit donner un faux fit dans la première Maj.)

♠A5	♠R7642	1SA	2♥*
♥872	♥6	2♠	3♦
♦AV3	♦RD102	<u>3♠</u>	4♠
♣AR964	♣D83		

BICOLORES MAJEURS 5♠ + 5♥

Main faible, sans espoir de Manche

1SA 2♥

2♠ **pas**se Texas ♠ suivi de passe

Main faible, manche possible si Ouvreur bien fitté (7/ 8 perdantes)

1SA 2♦

2♥ 2♠ Texas ♥ suivi de 2 ♠

Main de manche sans espoir de chelem

1SA 4♦

Zone de chelem -5 perdantes

Dans cette séquence , l'Ouvreur

⇒ Fitté ♠ annonce 3 ♠

⇒ Fitté ♥ annonce le 1^{er} contrôle au palier de 4

⇒ Mal fitté, fait l'enchère de 3 SA

1SA 2♥

2♠ 3♥

N°2 Ouverture de 2SA et développements

Dernière modification 12/10/2010

Référence article Bessis Le Bridgeur octobre 2005 page 38

Mains régulières de 20 à 21H, sans Maj 5ème ou une Maj 5ème de mauvaise qualité ou mains comportant une mineure 6ème 6-3-2-2 de 18-19H, avec des doubletons gardés.

STAYMAN 4 PALIERS

2SA 3♣
?

-3♦ pas de Majeures

3♥*/3♠* Chassé croisé. Si l'Ouvreur est fitté Pique, il dit 3♠. Fitté ♥, il annonce un contrôle ou dit 4♥ avec de vilains cœurs et trop de points en mineures.

4♣/4♦ naturel = 5 en mineure + 1 Maj et propo chelem en mineure

-3♥ 3♠* proposition. de Chelem ou 4♣/4♦ naturel 5 cartes dénie le Fit

-3♠ 4♥* proposition. de Chelem ou 4♣/4♦ naturel 5 cartes dénie le Fit

-3SA

les 2 Maj 4♣*transfert pour les Cœurs et 4♦* pour les Piques

LES MINEURES APRES STAYMAN

2SA 3♣

3♦(♥)(♠) 4♣(♦)

Ces enchères sont tout à fait naturelles

Principe : quand sur la réponse de 3♦(♥)(♠) au stayman, le répondant nomme une mineure, l'enchère est naturelle (dénie le Fit) et proposition de chelem et montre 4 cartes dans une majeure (ou l'autre majeure si la réponse au stayman est 3C ou 3P) (pour justifier son Stayman) et au moins 5 cartes dans la mineure annoncée, ainsi qu'une ambition de chelem, bien sûr.

♠ X 5 3	2SA	3♣	
♥ A V 4 2	3♠		3SA
♦ 4	Tant pis pour le		
♣ D 9 6 5 4	singleton ♦. Vous n'avez pas les moyens de jouer 4 Sans-Atout		

♠ R 5	2SA	3♣
♥ R X 4 3	3♠	4♦
♦ A X 8 7 3		
♣ V 5		

Là, aucun problème de force. Cette enchère est obligatoire pour découvrir le bon contrat de 6 Carreaux en face de :

♠ A V 7 2
♥ A 5
♦ R D 9 6
♣ A D 8

Face à ces enchères, l'Ouvreur réagit en fonction de son fit dans la mineure. Comme précédemment, c'est 4SA qui est l'enchère la plus décourageante de sa part. S'il veut accepter la proposition de chelem, l'Ouvreur nomme naturellement(!) un contrôle.

2 exemples :

♠ R V 7 3	2SA	3♣	♠ A 7	2SA	3♣
♥ A R 9	3♠	4♦	♥ A V X 7	3♥	4♦
♦ V 7	4SA		♦ A V 7	4♥	
♣ A R V 5			♣ R D V 5		

Décourageant,
mais Nord peut continuer.

En route pour 6 Carreaux (au moins).

TEXAS MAJEURS ET RECTIFICATION FITTEE

Idée Directrice

Dans ce qui suit, l'on retient le principe suivant :

- ⇒ chaque fois que l'Ouvreur exprime clairement son Fit après un Texas majeur (rectification fittée) ou un Texas mineur, le Fit est considéré comme établi et prioritaire et toute nouvelle couleur annoncée est un contrôle
- ⇒ **chaque fois que l'Ouvreur dénie le Fit par sa redemande au Texas Majeur ou mineur, toute nouvelle couleur annoncée exprime un bicolore naturel et proposition de chelem.**

TEXAS MAJEURS ET RECTIFICATION FITTEE

2SA 3♦ pour les ♥
 3♥ pour les ♠ .

Redemandes de l'Ouvreur

3SA pas fitté 4♣/4♦ naturel 4 cartes au moins et ambition de Chelem. S'il n'est pas intéressé, l'Ouvreur dit 4SA, fitté dans la mineure du Répondant

il nomme un contrôle. et s'il revient dans la majeure du répondant, ia un GH second et pas fitté dans la mineure

3♥/3♠/ fitté

3♠* , comme sur tous les Fits coeur, demande de contrôle Pique

3SA * demande de contrôle Trèfle ou mauvais atouts. L'Ouvreur nomme en priorité le contrôle trèfle

4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠ . Contrôles. Le Répondant est capitaine du coup et demande

en priorité le contrôle suivant

4SA est BWD dans cette séquence

4♥/4♠ fitté et tous les contrôles, 4 atouts, main agréable pas 4-3-3-3

TEXAS MINEURS, MAINS DE CHELEM SI FIT OU MAIN FAIBLE POUR JOUER 5♣ OU 5♦

2SA 3♠ Texas ♣
 3SA pas fitté 4♣ F envie de chelem malgré le misfit
 4♦ bicolore mineur
 4SA quantitatif ou 5♣ Stop

2SA 3♠ Texas ♣
 4♣ fitté 4♦/4♥/4♠ contrôles ou 4SA BWD ou 5♣ Stop

2SA 4♣ Texas ♦
 4♦ fitté 4♥/♠/5♣ contrôles ou 4SA BWD ou 5♦ Stop
 4SA non fittée

Redemandes

Sur ces Texas , l'Ouvreur intéressé avec un gros H 3ème ou 2 H secs , rectifie le Texas, sinon il déclare 3SA. Sur le Texas à 4♣, l'Ouvreur non intéressé par les ♦ dit 4SA.

BICOLORES MAJEURS 5♥ + 5♠

2SA 3♥ = 5♥ + 5♠ proposition de Chelem
 3♠ fittée on oublie le bicolore et toute nouvelle couleur est un contrôle

2SA 3♥
 3SA non fittée 4♥ avec un 5+5 Maj espoir de Chelem
 L'Ouvreur fitté ♥ cite un contrôle ou freine, non fitté (mains 5-4-2-2 , avec 2-2 en Maj) par 4SA

2SA 4♦ = 5+5 Maj limité à la manche ou pouvant imposer le Chelem après fit avec tous les contrôles

BICOLORES MINEURS 5♣+5♦

2SA 3♠*
 3SA pas fitté 4♦*

l'Ouvreur agrée les ♦ en nommant un contrôle ou refuse les ♦ en disant 4SA

2SA 3♠*
 4♣ fitté On oublie alors le bicolore et toute couleur annoncée est un contrôle .
 Donc 4♦ est un contrôle dans cette séquence

Enchères à SA

- ⇒ 3SA 5 /11HL,
- ⇒ 4SA Quantitatif 12 HL,
- ⇒ 5 SA 16 HL choisi ton Chelem,
- ⇒ 6SA 13HL.

N°3 Les Fits Majeurs du Répondant

Dernière modification le 31/01/2015

LES SOUTIENS

Principe de base : Les soutiens à saut garantissent toujours un minimum de 4 atouts, et dénie la possession de 12 H.

1 ♠ ?

2 ♠ 3 cartes ou + , 6 /10 HLD NF

4 ♣/4 ♦/4 ♥ Vrai bicolore

3 ♠ 4 cartes ou + ,11/12 HLD NF 21-25 Zar

2SA* Fitté, avec 3 atouts seulement, F1 11/12HLD ou 11/12H ou 21-25 Zar

4 ♠ 4/5 cartes ou + ,13 /15 HLD plutôt tendance **Barrage**

3SA * Fitté 11/13H main régulière,4/5 atouts, pas de couleur annonçable

4 ♣* 4 ♦* 4 ♥* , Splinter, FM, chicane ou singleton. 13 /15/16 HLD, strictement limitée à la Manche, 4 / 5 atouts, **dénie une couleur 5ème annexe exploitable**

4 SA, BWD.

1 ♠ 2 ♠

4 ♣ Gros bicolore

2SA* FITTE 3 CARTES

1 ♠ 2SA*⇒ (F1)11/12HLD toutes distributions ou 11/13H main 4-3-3-3, 3 atouts sans couleur annexe cinquième

?

3 ♠ Stop, le Répondant propose 3SA avec 12/13H 4-3-3-3

3SA propose de jouer ce contrat

3 ♣/3 ♦ naturel, 17 H, espoir de Chelem,

3 ♥, naturel, recherche de la meilleure Manche sans exclure le Chelem

4 ♣/4 ♦/4 ♥ , **Splinter**, 6 ou 7 cartes à Pique, à deux doigts d'un 2 ♣ Fort indéterminé

N.B.

a) sur l'ouverture de 1 ♥ , l'enchère de 2SA ne dénie pas 4 cartes à Pique

1 ♥ 2SA*

3 ♠ devient l'annonce naturelle de 4 cartes à Pique pour rechercher la meilleure Manche

b) la séquence 1 ♥ 1 ♠

2 ♣ **3♥** est F, proposition de Chelem avec un gros H 3ème

Si on n'a pas de gros H 3ème, on passe par la 4ème Forcing

3SA*FITTE

1 ♥/♠ 3SA* Fitté .4 ou 5 cartes à cœur/Pique dans une main de 11/13 H sans belle couleur annexe .Convention qui permet de ne pas inventer l'enchère de 2 ♣ avec 3 ou 4 cartes (quand il faut différer le fit) et confère à la séquence 1 ♠ 4 ♠ le sens d'une enchère de Barrage 4333 ou 4432

DE SPLINTERS

Un **Splinter** (éclat, écharde, en anglais) est une enchère à saut indiquant :

- Un **fit d'au moins quatre cartes** dans la dernière couleur enchérie.
- La **courte** dans la couleur nommée.
- La valeur d'un **bon soutien au palier de la manche**.

1♥ ⇒ 3♠*, 4♣*, 4♦*

1♠ ⇒ 4♣*, 4♦*, 4♥*

Splinter du Répondant, fitté cœur,

Splinter du Répondant, fitté Pique

1♣ 1♥

1♠ 4♣

Splinter du Répondant fitté Pique, court à ♣

(Le splinter indique toujours le Fit pour la dernière couleur enchérie)

1♦ 1♠

4♣

Splinter de l'Ouvreur ,20/23 HLD, fitté Pique,

court à ♣(attention, on joue cette enchère illimitée)

1♦ 1♠

2♥ 2♠

4♣

Splinter de l'Ouvreur après un Bicolore cher,

fitté Pique, court à ♣

1♥ 1♠

2♠ 2SA

4♣ Splinter de l'Ouvreur , réponse à une enchère d'essai, singleton ♣

Splinter de l'Ouvreur , réponse à une enchère d'essai, singleton ♣

LES FITS MAJEURS FORCING

Sont Forcing : tous les Fits après changements de couleur au palier de 2

1♠ 2♣ 2♥ <u>3♥</u>	1♠ 2♣ 2♦ <u>3♠</u>	1♠ 2♣ 2♦ 2♥ 2SA <u>3♠</u>	1♠ 2♣ 2♠ <u>3♠</u> proposition de Chelem, plus fort que 4♠
-----------------------	-----------------------	---------------------------------	---

Tous les Fits différés après la 4^{ème} CF

1♥ 1♠ 2♣ 2♦ 2SA 3♥	La différence avec la séquence suivante, Forcing également est qu'elle exprime un beau soutien à l'atout (pas trois petites cartes)	1♣ 1♥ 1♠ 2♦ 3♣ 3♠
tous les double Fits	tous les Fits après une redemande forte de l'Ouvreur	

1♥ 1♠ 2♠ 3♥	1♥ 1♠ 2 SA 3♥	1♥ 2♣ 2SA 3♥	1♥ 1♠ 3♣ 3♥
----------------	------------------	-----------------	----------------

toutes les répétitions de couleurs après redemandes fortes

1♦ 1♥ 3♦ 3♥	1♣ 1♠ 2SA 3♠	1♥ 1♠ 3♣ 3♠
----------------	-----------------	----------------

toutes les répétitions de couleur après passage par 4^{ème} CF ou 3^{ème} Forcing

1♣ 1♥ 1♠ 2♦ 2SA 3♥	1♣ 1♠ 2♣ 2♦ 2SA 3♠
--------------------------	--------------------------

LE FIT CŒUR APRES LE DEBUT 1♥-1♠

1♥ 1♠
1SA 3♥ Fort et Forcing

1♥ 1♠
2♣/♦

2♥ préférence, 6-10H avec 2 cartes à Coeur 3♥ = FM, proposition de Chelem 3 cartes.

1♥ 1♠
2♠

3♥ est F (espoir de Chelem) 4♥ = conclusion

En résumé, sur l'ouverture d'1♥, on ne dit 1♠ (dans le cas où l'on est fitté Coeur) que si on peut exprimer un soutien Forcing ensuite, donc avec un main de Manche.

N°4 Les Soutiens majeurs de l'Ouvreur

Dernière modification le 9/05/2010

SOUTIENS MAJ DE L'OUVREUR DANS LE SILENCE ADVERSE

Nord	Sud
1 ♣	1 ♠
?	

1.1. LES BAREMES

Depuis l'introduction du 2 ♣ fort indéterminé, du Sans Atout 15-17H et des ouvertures à 12H, le bridge moderne est devenu plus agressif et les barèmes s'en ressentent.

Ainsi, notez bien que quand vous possédez une main régulière :

- de 12-14H, vous ouvrez au palier de 1 et fittez la Majeure du Répondant au palier de 2 ♠
- de 15-17H, vous ouvrez d'1SA
- de 18H -19H, vous ouvrez au palier de 1 et fittez la Majeure du Répondant au palier de 4 ♠

Le soutien au palier de 3 ♠ ne provient donc jamais d'une main régulière (avec laquelle on ouvre d'1SA) mais d'une main irrégulière de la zone 15-17H sans les conditions requises pour cette ouverture.

Main de Nord

♠ AD43 ♥ R64 ♦ 2 ♣ AD1096

1.2. LES SOUTIENS A LA MANCHE

Il est important de bien faire la distinction entre les mains régulières et semi-régulières et les mains irrégulières comportant un singleton ou une chicane et ce, afin de faciliter le jugement du répondant en vue d'un chelem.

Cas n°1 : les soutiens à la manche avec des mains régulières

Pour les mains de manche régulières de la zone de 18-19H, on peut se contenter d'une seule enchère, le soutien au palier de 4. on peut distinguer les mains 4-3-3-3 des mains 4-4-3-2 ou 5-4-2-2. Les mains 4-3-3-3 se traitent par l'enchère de 3SA* et les mains 4-4-3-2 ou 5-4-2-2 par l'enchère de 4 en majeure.

Cas n°2 : les mains irrégulières comportant un singleton ou une chicane

Les mains de manche avec une courte se traiteront par un *Splinter*, double saut dans la courte. C'est une enchère simple et facile à manier.

Nord	Sud
1 ♣	1 ♠
4 ♦ *	

Main de Nord

♠ D1073 ♥ AR32 ♦ 2 ♣ ARD6

Résumé : Soutiens Majeurs de l'Ouvreur

	Nord	Sud
	1♣	1♠
?		
2♠	Main de première zone, 12-14H	
3♠	Main <u>irrégulière</u> 17-19HLD, environ 15H, qui ne se prêtait pas à l'ouverture d'1SA. Soutien Non Forcing	
4♠	Main régulière, 18H-19H, 4-4-3-2 ou 5-4-2-2	
3SA*	Main régulière, 18H-19H, <u>exactement</u> 4-3-3-3	
4♥*ou 4♦*	<i>Splinter</i> , double saut dans une courte, singleton ou chicane, main de manche, à partir de 17H	
4♣*	<i>Auto fragment bid</i> , double saut dans la couleur d'ouverture, soutien de 4 cartes dans la Majeure du Répondant et une belle mineure 6ème d'ouverture dans une zone de 17-18H.	

2. SOUTIENS MAJ DE L'OUVREUR APRES UNE INTERVENTION

Les paliers des soutiens Majeurs seront fonction de la distribution. C'est une des clés de toute enchère en compétitive. Ils seront légèrement atténués en force. Ainsi, un soutien au palier de 3 montrera l'équivalent d'un soutien maximum au palier de 2 dans le silence adverse et une main irrégulière et un soutien au palier de 4 décrira une main irrégulière qui n'aurait justifiée qu'un soutien au palier de 3 dans le silence adverse.

S	O	N	E		⇒ Soutien à 3♠	⇒ Soutien à 4♠
1♣	1♥	1♠	2♥		♠ RD97	♠ AR87
?					♥ 6	♥ 10
					♦ 1083	♦ V76
					♣ ARV97	♣ ADV96

2.1. LES SOUTIENS A LA MANCHE AVEC DES MAINS FORTES

Cas n°1 : les soutiens à la manche avec des mains régulières

Avec des mains Forcing de Manche et régulières, il faut contrer d'abord et fitter ensuite.

S	O	N	E	Main de Sud
1♦	1♥	1♠	1♠	♠ V5
X	1♥			♥ RD84
⇒				♦ AD107
				♣ AD4

Il faut noter que l'enchère de 3SA indiquant un fit et une main 5-4-2-2 n'existe plus après une intervention.

Cas n°2 : les soutiens à la manche avec des mains irrégulières

Avec des mains Forcing de Manche, il faut utiliser le Splinter (limitées à la Manche) ou le Cue-Bid (mains très fortes) :

- **Le Splinter**, Cue-bid à saut de la couleur adverse, main *moyenne* d'environ 18 HLD et courte (singleton, chicane) dans la couleur adverse.

S	O	N	E	Main de Sud
1♣	-	1♠	2♥	♠R 10 8 2
4♥* ⇒				♥2
				♦AR102
				♣AR62

- **Le Cue-bid simple** garantit un fit de 4 cartes, une main irrégulière et une main illimitée, sans toutefois garantir le contrôle de la couleur adverse. Ce sera l'enchère *la plus forte*.

S	O	N	E	2 Mains de Sud
1♦		1♥	1♠	♠ - ♠V52
2♠* ⇒	Ne promet pas le contrôle Pique et trop fort pour un Splinter			♥RV74 ♥AD104
				♦AR1097 ♦A
				♣ADV6 ♣ARV106

2.2. LES EFFETS D'ENTRAINEMENT

Si le palier de l'intervention ne permet pas de soutenir au palier de 2, on acceptera de soutenir à un palier plus haut que ce que vaut réellement le jeu mais l'on n'effectuera jamais un décalage de 2 zones.

Résumé : Soutiens Majeurs de l'Ouvreur après interventions

Nord	Est	Sud	Ouest
1♣	-	1♠	2♥

?

- 2♠ Main plate, 12-14H
- 3♠ Main excentrée, 14 (13 beaux)-16H, il faut prévenir le Partenaire que l'on possède un jeu distribué.
- 4♠ Main excentrée avec laquelle on se serait contenté d'un soutien à 3 dans le silence adverse, 16-19H
- X Main régulière et fittée de 18-19H, suivie du soutien à 4♠
- 4♥* Splinter, Main *moyenne* d'environ 18 HLD, singleton ou chicane dans l'intervention
- 3♥* 20 HLD et plus, enchère la plus forte

N° 5 Les Enchères D'essai

Dernière modification 16/08/09

QUAND UTILISER L'ENCHERE D'ESSAI ?

- Avec une main régulière 5-3-3-2
effort de manche de 15-16 à 17 -18Het déclaration de la manche à partir de 18 H
- Avec une main irrégulière
passe avec 7 perdantes,
effort avec 6 perdantes,
manche avec 5 perdantes,
explorerez le Chelem avec 4 perdantes.

COMMENT ?

ENCHERES D'ESSAI NATURELLES

Les enchères d'essai naturelles 3 ♣/♦/♥ = mains bicolores aux ambitions limitées à la manche. Le Répondant,

- ultra-positif ,2 couvrantes, voire plus, :Singleton et 4 atouts, saute à la manche même avec un jeu Mini en points
- ultra-négatif (zéro couvrante dans la couleur, 3 petites cartes, Valet 3ème, voire 4 petites cartes. revient au palier de 3 sauf super Maxi par ailleurs (2 As, par exemple).
- ni beau, ni vilain (une couvrante) : Un doubleton, accepte la manche s'il possède au moins une autre couvrante certaine dans un jeu non Mini.

2 Commentaires

le Répondant peut nommer une force dans une couleur intermédiaire. L'Ouvreur avisera. l'enchère d'essai est effectuée dans l'autre Maj: il est possible de découvrir un contrat dans cette Maj, le fit 4-4 ou 5-4 pouvant s'avérer très supérieur au fit 5-3. Le Répondant qui détiendrait au moins 4 cartes dans la couleur de l'essai devra soutenir cette dernière s'il accepte la proposition de manche faite. L'Ouvreur choisit alors le contrat qui lui semble le meilleur.

ENCHERE D'ESSAI GENERALISE: 2SA

PRINCIPE

Avec une main de Chelem, l'exploration ne se fait jamais par une enchère d'essai naturelle.

S N
1♠ 2♠
2SA

le Répondant:

- Mini, dit 3♠ Sinon, annonce ses "forces" au palier de 3.
- Avec un jeu 4-3-3-3 sans concentration d'H, annonce 3SA pour montrer à l'Ouvreur que sa main n'apporte pas de plus value de coupe.
- 4 atouts et aucune force particulière, saut direct à la manche, suggérant ainsi un bon fit.
- Maxi sans concentration d'H mais avec un singleton, saut dans la couleur du singleton. Cette enchère, qui a tendance à montrer 4 atouts, pourra être très utile à l'Ouvreur s'il envisageait un Chelem et qu'il possédait des perdantes dans la couleur du singleton du PART.

. Quand il entend son PART nommer une force au palier de 3, l'Ouvreur peut conclure à la manche si le renseignement obtenu est positif ou revenir dans la couleur commune au palier de 3 si la force annoncée tombe mal. Après cette enchère NF, le Répondant peut passer sur 3♠, mais peut également nommer la manche soit si sa main est super Maxi, soit si la force annoncée est constituée par l'As blanc, auquel cas elle ne peut mal tomber.

Quand le PART fait un effort et que vous avez deux As, vous devez aller à la manche.

. Enfin, il peut vouloir continuer l'exploration, le plus souvent en vue d'un Chelem. Pour cela, il annoncera une autre couleur (en principe longue) pour permettre à son PART de se décrire en appréciant toute la valeur de ses honneurs.

À chaque occasion, le retour dans la couleur commune au palier Mini est toujours un coup de frein.

LE CAS PARTICULIER DES GROS BICOLORES

Passer par 2SA et nommer les Carreaux (éventuellement deux fois) par la suite. Cette façon de procéder est un peu moins explicite pour le Répondant mais permet d'en apprendre un peu plus sur sa main.

LE CAS PARTICULIER DE L'ENCHERE D'ESSAI DANS L'AUTRE MAJEURE

Peut cacher une enchère de Chelem

1♠ 2♠

3♥ avec 4 cartes à Coeur, doit dire 4♥

Pour mémoire

Enchères d'essai de l'Ouvreur en face d'une réponse Mini (16 Zar) : 31-35 ZAR

Enchère d'essai du Répondant en face d'une Ouverture de 26 Zar : 21-25 ZAR

N°5bis Enchères d'Essai du Répondant

Dernière modification 11/12/2014

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	pas	1♠	-
2♠		2SA	

3♣ = 4153 ou 4144 force à ♣ court à ♥
3♥ = 4351 ou 4441 force à Cœur, court à Trèfle
3SA = 4333 toujours 3 cartes dans la couleur d'ouverture
3♠ = REG, honneurs dispersés
4♠ = REG Honneurs concentrés K+ atout
3♦ = 4252 cinq cartes à Carreau résidu 2-2
4♦ = Belle couleur, 6-4
4♣ et 4♥ = splinter 4(3)5(1) ou 4441 sans contrôle du résidu

Cas particuliers

Quand le Fit est à Coeur, Quand l'Ouvreur est singleton Pique, il ne peut sauter à 4♠ Il dit alors **4♥ Ne pas oublier**

Dans la séquence

1♥ 1♠
2♠ 2SA
?

3♥ répétition de la couleur, belle couleur Maxi
3♠ Mini
3SA Maxi
3♣/3♦ force dans le résidu
4♣/4♦ singleton

Principe : distinguer les enchères pour proposer la manche de celles pour proposer le Chelem

Pour la manche → toutes les enchères au palier de 3 dans une couleur

3♣ 3♦ 3♥ (3♠ Barrage) demandent un complément dans la couleur, un H, ou un doubleton, conviennent pour jouer la manche

Pour le Chelem → l'enchère de 2SA est FM c'est un essai pour le Chelem

Développements :

1♦ - 1♠

2♠ 2SA

?

Description des mains irrégulières :

- avec une force dans le résidu de 3 cartes

Avec un 5431 ou 4441 on pratique une sorte de fragment-bid.

On indique une force dans la couleur 3^{ème} (As ou Roi) et cela implique une courte dans la dernière

Exemple

♠ RV87 ♥ AD5 ♦ DV972 ♣ 6
3♥ = 4351 force à Cœur, court à Trèfle

⇒ sans force dans le résidu, on fait un splinter

♠ RV87 ♥ V105 ♦ AR972 ♣ 6
4♣ = courte sans gros H dans le résidu

♠ D642	♠ AR763
♥ 7	♥ 75
♦ ADV87	♦ R42
♣ R74	♣ A106

1♦ - 1♠
2♠ - 2SA 2SA 14H mais 16HLD et que des cartes utiles (sai- t-on jamais ?)
3♣ - 3♠(F) 3♣ = GH et courte à Cœur 3♠ demande de description supplémentaire
4♦ - 4SA 4♦ = concentration d'honneurs source de levées
5♣ - 5♦ 5♦ = question à la Dame d'atout
6♠

Exemple intéressant de l'utilité de la convention dans Jouer Bridge n°13 page 30 « Qui est coupable ? »

♠ D965	♠ ARV74
♥ AD64	♥ V73
♦ 104	♦ RD
♣ A75	♣ RV2

1♣ - 1♠
2♠ - 2SA
3♠ - 4♠ Mon PART n'a ni 5 cartes à ♣, ni courte, il est Mini de la première zone, j'ai 7 perdantes (33 Zar), il ne peut apporter 6 couvrantes. Le Chelem ne doit jamais être demandé. Ce mauvais Chelem a été demandé dans l'exemple de Levy. EST malgré le 3♠ de l'Ouvreur a continué à 4K, ce qui montre une grosse main et demande à l'Ouvreur qui a déjà dit qu'il était Mini, de nommer le contrôle suivant..

N°6 La 4^{ème} Couleur Forcing

Dernière Modification 09/09/10

- ⇒ **PRINCIPE 1** : La 4^{ème} CF est auto-forcing. Le Répondant garantit un 3^{ème} tour d'enchères, sauf si l'Ouvreur a déclaré la manche.
- **PRINCIPE 2** : Il est possible de s'arrêter avant la manche si, et seulement si, la troisième enchère du Répondant est inférieur ou égale au palier de 2SA (sauf exception, séquence de bicolore cher à 2C voir dernier paragraphe)
 - **PRINCIPE 3** : L'Ouvreur peut être amené à faire *une troisième enchère mensongère*, tant en force qu'en distribution, lorsque son expression est collée à la quatrième couleur et ce, uniquement dans cette situation. Ce principe du « moins mauvais mensonge » ne s'applique qu'aux que sur les quatrièmes couleurs économiques. Après un bicolore cher ou un changement de couleur 2 sur 1, ce principe ne s'applique plus.

REDEMANDES DE L'OUVREUR

Renseignements à donner dans l'ordre :

1. Soutien de la majeure du Répondant
2. Enchère à Sans atout
3. Répétition d'une des couleurs
4. Soutien de la quatrième couleur

N° 1 : SOUTIEN DE LA MAJEURE DU REpondant

1 ♦ 1 ♥

1 ♠ 2 ♣

L'Ouvreur, avec trois cartes indique son soutien avec la force de sa main. Le Répondant n'ayant pas promis 5 cartes à ♥, il est interdit de sauter à 4 ♥.

⇒ Zone 12H-14H soutien sans saut à 2 ♥

⇒ Zone 15H-17, zone de l'ouverture de 1SA, soutien à saut 3 ♥

A partir de 18H, l'Ouvreur :

c1 Avec une main irrégulière, aura précisé sa force par un saut à 2 ♠,

c2 Avec une main régulière de 18-19H, utilise LE 2SA MINI MAXI. L'Ouvreur répond 2SA et sur une conclusion à 3SA, il dit 4 ♥.

Attention, le soutien à 2 ♥ peut être fait avec 2 cartes, selon le principe « du moins mauvais mensonge » (cf principe 3)

1 ♣ 1 ♥

1 ♠ 2 ♦

Que dire d'autre pour l'Ouvreur que 2 ♥ ? (couleur collée à 2 ♦, voir principe 3) avec cette main :

♠D974 ♥D5 ♦732 ♣ARV9

mais attention la séquence suivante garantit 3 cartes à ♥ car la couleur n'est pas collée à la couleur ♣

1 ♦ 1 ♥

1 ♠ 2 ♣

2 ♥

N° 2 : ENCHERE A SANS ATOUT

- Zone 12H-14H Enchère de **2SA**, tenue dans la 4^{ème} C fixée au minimum à V10x, pas 3 cartes dans la Maj du Répondant, pas 5-5, ni 6-4 même avec une tenue
- Zone 15H-17H saut à **3SA** = distribution irrégulière , ce qui explique la non ouverture 1SA
- Zone 18H-19H Exprimée par le **2SA Mini-maxi**
- sur une conclusion à 3SA, l'Ouvreur dira 4SA
- sur une enchère forte du répondant, l'Ouvreur prendra le capitanat vers le Chelem

N° 3 : REPETITION DE LA PREMIERE COULEUR

- sans saut = Enchère fourre tout, qui peut couvrir une zone large.

1♥ 1♠
2♣ 2♦
2♥

♠R5
♥AD875
♦85
♣ARV3

Avec cette main de 18HL, dire 2♥. 3♥ promettrait 6 cartes. L'ambiguïté de la zone devra être levée au tour suivant.

1♦ 1♥
1♠ 2♣
2♦

♠ARV5
♥A10
♦AD95
♣654

NB : le principe du "moins mauvais mensonge " couleur collée à la 4^{ème}, doit être appliquée aussi dans la répétition de la couleur Que dire ? 2♦, (couleur collée), le moins mauvais mensonge. Si le Répondant dit 3SA, on dira 4SA.

- avec saut = Enchère promet 6 cartes; donc distribution 6-4 ou 7-4

N° 4 : REPETITION DE LA DEUXIEME COULEUR

L' Enchère garantit 5 cartes, la distribution 5-5 ou 6-5, FM mains excentrées.

1♦ 1♠
2♣ 2♦
3♣

Pas de répétition de la deuxième couleur avec la main ci-dessous, trop faible. Il vaut mieux dire 2♥ et si 2SA ou 2♠ du répondant, 3♣

♠7	♠7
♥AV1064	♥AR976
♦85	♦D5
♣ARV83	♣D8642

N° 5 : SOUTIEN DE LA 4EME COULEUR

- Réservée aux mains de 2^{ème} zone 15H et plus, sauf dans le cas où la 4^{ème} couleur est à cœur, la découverte du Fit 4-4 à cœur étant prioritaire (et dans ce cas, le Fit montre toujours 4 cartes)
- Enchère naturelle, 4 cartes, tolérance pour l'As 3^{ème} blanc, Singleton ou Chicane dans la première couleur du répondant

1 ♦ 1 ♥
1 ♠ 2 ♣
3 ♣

♠AR98
♥7
♦RD95
♣A1086

1 ♦ 1 ♥
1 ♠ 2 ♣
2SA

♠RV96
♥9
♦AD75
♣R1074
13 H seulement

L' ATTITUDE DU REpondant- 3^{EME} ENCHERE

PRINCIPE 1 : le répondant ne passe pas

PRINCIPE II : dès que la 3^{ème} enchère du répondant dépasse le palier de 2SA, la séquence est

FM. (Exception, la séquence de bicolore cher suivante :

1 ♣ 1 ♦

1 ♠ 2 ♥

2 ♠ 2SA l'Ouvreur répète ses Piques 5^{ème} et il a une main forte (il a ouvert d'1 ♣)

II. 1 Les enchères NF du Répondant

• 2 ♥

1 ♦ 1 ♥
1 ♠ 2 ♣
2 ♦ 2 ♥
♠R9
♥AD984
♦D83
♣652

b) 2 ♠

1 ♥ 1 ♠
2 ♣ 2 ♦
2 ♥ 2 ♠

soit répétition de la
couleur du répondant
1 ♦ 1 ♥

c) 2SA

1 ♣ 1 ♥
1 ♠ 2 ♦
2 ♥ 2SA

Enchère précise; garantit une
tenue dans la 4^{ème} couleur et
donc par inférence montre 5

5 ou 6 cartes à cœur de qualité insuffisante pour justifier une répétition à saut directement sur l'enchère d'1♠, et pas d'arrêt à trèfle

1♠ 2♣
2♥ 2♠
soit 11H, pas d'arrêt dans la dernière couleur et trois cartes

cartes dans la majeure l'Ouvreur qui peut n'avoir que 2 cartes à cœur peut passer, dire 3SA (2 cartes à cœur et non minimum) ou 4♥.

II. 2 Les enchères F du Répondant

⇒ le soutien d'une des deux couleurs de l'Ouvreur

<p>1♦ 1♥ 1♠ 2♣ 2♥ 3♠ ♠AD76 ♥A987 ♦R32 ♣A8</p>	<p>1♥ 1♠ 2♣ 2♦ 2♣ 4♣</p>	<p>1♥ 1♠ 2♣ 2♦ 2♥ 3♥ ♠A9754 ♥RD42 ♦A3 ♣R8</p>	<p>1♥ 1♠ 2♣ 2♦ 2SA 3♣ ♠AV865 ♥8 ♦A76 ♣AD94</p>
---	----------------------------------	---	--

⇒ Le Fit dans la majeure du répondant est trouvé

c) La répétition de la majeure du répondant avec un saut, toujours 6 cartes

d) La répétition de la quatrième couleur
Le répondant veut en savoir plus

1♦ 1♥
1♠ 2♣
2♥ 3♥

1♥ 1♠
2♣ 2♦
2♥ 3♠

1♣ 1♥
1♠ 2♦
2♥ 3♦

♠R4
♥ADV75
♦AR6
♣V106

♠RD9864
♥6
♦A64
♣DV3

Le répondant veut un arrêt Carreau, ou voir la confirmation des trois cartes de l'Ouvreur.

L'Ouvreur dira,

⇒ 3♥, avec 3 cartes à cœur, sans arrêt Carreau

⇒ 3SA, avec 3 cartes à cœur et l'arrêt

⇒ 3♠ avec deux cartes à cœur sans arrêt carreau

LES SEQUENCES PARTICULIERES

III. 1 4^{EME} COULEUR FORCING A 1♠

1♣ 1♦

1♥ 1♠

⇒ Forcing 1 tour , conventionnelle , Peut se faire à partir de 7/8H , N'est pas auto forcing

⇒ L'Ouvreur enchérit, en priorité, en face d'une enchère naturelle à Pique

A) sans 4 cartes à Pique, 11H minimum , auto forcing, absence d'enchères naturelles	b) avec 4 cartes à pique entre 7/11H, priorité à la majeure 4 ^{ème} avec les risque de passer sous silence la présence d'une longueur 5 ^{ème} à carreau	Mais ici , on nommera les carreaux d'abord (27 Zar)	c) avec 4 cartes à pique et plus de 12H
♠963 ♥A7 ♦RD1072 ♣A85	♠RD96 ♥V5 ♦D8763 ♣74	♠A964 ♥84 ♦RD10965 ♣5	♠A964 ♥84 ♦RD10965 ♣5

L'Ouvreur répond comme s'il avait 4 cartes à Pique. Mais comme l'enchère d'1♠ n'est pas auto forcing, l'Ouvreur doit préciser sa force

Zone 1 : 12-14 ou Zone 2 : 15-17(18), irrégulier ou Zone 3 : 18-19, régulier

⇒ avec 4 cartes à ♠

Zone 1 : 2♠

Zone 2 : 3♠

♠RDV2 ♥A984 ♦6 ♣AD75

Zone 3

Enchère conventionnelle de 3♥

1♣ 1♦

1♥ 1♠

3♥

Main régulière , 4 cartes à pique, 18/19H

⇒ enchère à Sans Atout

1SA 12-14, distribution régulière , sans vraiment promettre une tenue Pique (à éviter avec deux petits Pique)

♠963 ♥ADV4 ♦V65 ♣RD7

Mais plutôt 2♦ avec

♠95 ♥A1063 ♦RV8 ♣AD87

2SA 15-17 Irréguliers, vraie tenue à Pique

3SA 18/19H , régulier tenue à pique

⇒ répétition des Trèfles

sans saut : ouverture moyenne, 5 ou 6 cartes

♠A74 ♥R1094 ♦8 ♣AD963
 à saut :Bicolore 6-4 14/17H
 ♠94 ♥AR85 ♦10 ♣AR10874

⇒ soutien des Carreaux

sans saut : ouverture moyenne, 3 cartes, singleton ou chicane pique ou 2 petits piques

♠9 ♥AR76 ♦AD4 ♣V9753

à saut :Soit régulière, 18-19, 2 petits piques soit irrégulière 15-48 et 5-4-4-0 ou 5-4-3-1

♠4 ♥AR52 ♦AD9 ♣A9864

⇒ la répétition des cœurs

Sans saut, 6-5 fort

♠4 ♥AV653 ♦7 ♣ARD965

à saut, on l'a vu, enchère conventionnelle

Enchère conventionnelle de 3♥

1♣ 1♦

1♥ 1♠

3♥

Main régulière , 4 cartes à pique, 18/19H

Le Répondant

⇒ peut passer

1♣ 1♦

1♥ 1♠

1SA ou sur 2SA ou sur 2♣/ 2♦/ 2♥/ 2♠/ 3♣

b)les enchères Non Forcing

2♣ / 2♦ / 2SA

Ex

1♣ 1♦

1♥ 1♠

2♣ 2♦ NF

Remarque , la séquence

1♣ 1♦

1♥ 1♠

2♠ 2SA est naturelle , sans 4 cartes à Pique, ce n'est pas une enchère d'essai.

c) Toutes les enchères du Répondant au palier de 3 , après la quatrième couleur à 1♠, sont Fortes et Forcing

1♣ 1♦	1♣ 1♦	1♣ 1♦	1♣ 1♦	1♣ 1♦
1♥ 1♠	1♥ 1♠	1♥ 1♠	1♥ 1♠	1♥ 1♠
2SA 3♦	2♣ 3♣	2♦ 3♦	2♥ 3♥	2♠ 3♠

Remarque: avec un 6-5 Carreau Pique, le répondant saute à 2♠ sur 1♥ puis les répète au palier de 3

1♣ 1♦

1♥ 2♠

3♣ 3♠

II SEQUENCE DE BICOLORE CHER

1♣ 1♦

1♠ 2♥ 4^{ème} couleur exprimée par un Bicolore cher .Forcing de Manche

C'est l'exception au Principe 2 qu'il est possible de s'arrêter avant la manche quand la 3^{ème} enchère du Répondant est égal ou inférieure à 2SA

1♣ 1♦

1♠ 2♥

2♠ 2SA Forcing (2♠ étant l'expression d'un 5-5 fort), l'enchère plus faible dans cette séquence Forcing sera 3SA (principe de la vitesse d'atteinte dans une séquence Forcing de Manche)

Le principe du moins mauvais mensonge par la couleur collée ne s'applique pas après un bicolore cher ou une séquence de changement de couleur 2 sur un

1♥ 2♣ 2♦ 2♠ 2SA garantit une tenue Pique	1♥ 2♣ 2♦ 2♠ 3♦ toujours 5-5	1♥ 2♣ 2♦ 2♠ 3♣ 3 cartes ou un H second	1♥ 2♣ 2♦ 2♠ 3♥ faute de mieux	1♣ 1♦ 1♥ 1♠ 2♠ 3♠
1♥ 1♠ 2♦ 3♣ 3SA garantit une tenue trèfle	1♥ 1♠ 2♦ 3♣ 3♦ toujours 5-5	1♥ 1♠ 2♦ 3♣ 3♥ faute de mieux	1♥ 1♠ 2♦ 3♣ 3♠ 3 cartes	
1♠ 2♦ 2♥ 3♣ 3SA garantit une tenue trèfle	1♠ 2♦ 2♥ 3♣ 3♥ toujours 5-5	1♠ 2♦ 2♥ 3♣ 3♠ faute de mieux	1♠ 2♦ 2♥ 3♣ 3♦ 3 cartes ou H second	

N°7 La 3^{ème} Couleur Forcing (1)

Dernière Modification 21/06/2010

Références : articles de Lévy dans le Bridgeur 15/12/2003, 15 janvier 2004

1♣ 1♥ 2♣ 2♦	1♣ 1♠ 2♣ 2♦ (dénie 4 cœurs)	1♦ 1♠ 2♦ 2♥
----------------	--------------------------------	----------------

La 3^{ème}CF ne s'appliquent qu'aux 3 séquences ci-dessus : répétition de la Min et 3^{ème} couleur collée à l'ouverture. La 3^{ème}CF est une enchère conventionnelle qui ne doit jamais prendre lieu et place d'une enchère naturelle ou semi-naturelle satisfaisante.

Principe 1 : La 3^{ème}CF n'est pas **Auto Forcing** . L'Ouvreur , à sa 3^{ème} enchère doit **préciser sa zone**

Principe 2 : Main de l'Ouvreur divisée en 2 zones A = 11/13H , B= 13/16H¹

Principe 3 : La 3^{ème} enchère du Répondant est FM (exception voir 3.2.4 3^{ème} séquence)

Principe 4 : Dans le séquence n°2, l'enchère de 2♦ dénie formellement 4 cartes à Coeur

Principe 5 : Après la 3^{ème}CF , seuls les soutiens de la Maj du Répondant sans saut, l'enchère de 2SA et la répétition de la Min d'ouverture sont **NF**.

Principe 6 : Les tenues dans les couleurs artificielles ne sont affirmées qu'à PARTir de la 3^{ème} enchère du Répondant

1.

I ENCHERES DE L'OUVREUR DE LA ZONE A : 11/13H

Renseignements à donner dans l'ordre :

1. Soutien sans saut de la Maj du Répondant : prioritaire². **NF**
2. 2 SA : pas de soutien dans la 1^{ère} couleur, tenue dans les **2 couleurs non nommées NF**
3. Répétition de la Min d'ouverture : toujours au moins sixième **NF**
4. Soutien de la 3^{ème} couleur à 2♥ : voir ci dessous 3. B

Si le Répondant reparle sur une 3^{ème} enchère de l'Ouvreur de la Zone A, c'est FM (Principe 3)

II ENCHERES DE L'OUVREUR DE LA ZONE B : 13+/16H. FM

- ⇒ Soutien Maj du Répondant à saut, garantit 3 cartes main le plus souvent irrégulière (Ex 1)
- ⇒ 3SA : pas de soutien de la 1^{ère} couleur, garantit une tenue **des 2 couleurs non nommées**, irrégulière (zone de la non ouverture d'1 SA) . Ex n°2
- ⇒ Soutien 3^{ème} couleur à 2♦ ,4 cartes, FM, main 6-4 ou 5-4-3-1, dénie fit de la Maj (Ex 3)
- ⇒ Soutien 3^{ème} couleur à 2♥, FM , peut provenir d'une main Zone A, priorité à la découverte du Fit. Attention ce soutien est prioritaire sur le fit dans la Maj du Répondant.

¹ .A 13H, l'Ouvreur juge ses cartes et décide dans quelle zone il se trouve

² 2. Je propose de ne jamais le faire dans 2 cartes pour éviter plus tard toute ambiguïté.

N° 1		N° 2		N° 3	
1♣ 1♠	♠R107	1♦ 1♠	♠5	1♣ 1♠	♠R3
2♣ 2♦	♥AV5	2♦ 2♥	♥AV7	2♣ 2♦	♥9
3♠	♦7	3 SA	♦RD9872	3♦	♦AV105
	♣AD9654		♣RD8		♣AR10653

⇒ La 4^{ème} couleur chère, FM. Zone B, sans enchère naturelle, sans rien promettre, ni dénier dans la couleur.

Ex N°4	Ouvreur	Ex N°5	Ouvreur
1♦ 1♠	♠5	1♣ 1♥	♠AR5
2♦ 2♥	♥AR5	2♣ 2♦	♥74
3♣	♦AD98532	2♠	♦96
	♣V2		♣AR8753

⇒ La 4^{ème} couleur économique, **une seule séquence** (voir Ex n°6, n°7), pas FM, ambiguë en zone, nombre de cœurs aléatoire, aucune enchère naturelle disponible

Ex N°6	Description naturelle	Ex N°7 Avec une tenue Carreau
1♣ 1♠	♠V	♠R6
2♣ 2♦	♥AR95	♥95
2♥	♦76	♦A63
	♣RV7643	♣AR8753

III L'ATTITUDE DU REpondant QUAND L'Ouvreur A MONTRE UNE MAIN ZONE A

Si le Répondant reparle sur une 3^{ème} enchère de l'Ouvreur de la Zone A, la séquence est FM

3.1.1 LE REpondant REPARLE SUR LE SOUTIEN MAJEUR AU PALIER DE 2.

- ⇒ Il conclut à la Manche
- ⇒ exprime un Fit de façon Forcing pour proposer le Chelem (Ex n° 8),
- ⇒ cite une autre couleur déniait 5 cartes dans sa Maj, cite une Force pour jouer SA (Ex n°9),
- ⇒ exprime un Fit dans la Min d'ouverture.

N°8 : Fit de façon Forcing	N°9 4 ^{ème} couleur, Recherche de SA
1♣ 1♠	1♦ 1♠
2♣ 2♦	2♦ 2♥
2♠ 3♠	2♠ 3♣
♠AD8754	♠AD94
♥AR6	♥765
♦95	♦V5
♣R4	♣RD94

LE REpondant REPARLE SUR L'ENCHERE DE 2SA

- Il enchérit à 3SA
- répète sa Maj avec 6 cartes,
- fitte la Min d'ouverture.

Ex n°10		L'exception : le Répondant répète la troisième couleur sur l'enchère de 2SA. Il montre un 5-5 qui ne peut pas imposer la Manche (NF) par un saut à direct
1♦ 1♠	♠AV874	
2♦ 2♥	♥RD963	3♥
2SA 3♥	♦103	NB : 28 Zar, on aurait imposé la Manche dans cet exemple de Lévy page 29
	♣7	

3.1.3A LE REpondant REPARLE SUR LA REPETITION DE LA MIN A TREFLE DE L'OUVREUR

Il dit 3SA, cite une couleur qu'il tient (déniant une tenue dans la couleur non nommée), fitte la Min d'ouverture, proposition de Chelem, répète sa Maj 6^{ème}

3.1.3B LE REpondant REPARLE SUR LA REPETITION DE LA MIN A CARREAU DE L'OUVREUR

Même principe que pour les Trèfles, mais attention au problème des Carreaux Ex n° 11 et voir (Mémo 123)

Ex n° 11		3♥ serait affirmatif. Il manque une case d'où l'enchère de 3♠, soit Pb à cœur, soit naturelle à Pique. L'Ouvreur dira 3SA avec la tenue.
1♦ 1♠	♠AR75	
2♦ 2♥	♥976	
3♦ ?	♦V104	
	♣RD4	

III B ATTITUDE DU REpondant QUAND L'OUVREUR A MONTRE UNE MAIN ZONE B

3.2.1 L'OUVREUR A SOUTENU LA MAJ DU REpondant AU PALIER DE 3.

Le Répondant peut

- ⇒ Conclure à la Manche en Maj (Ex 12),
- ⇒ Citer un contrôle (Ex 13),
- ⇒ Fitter la Min d'ouverture (affirmation du Fit en mineur et c'est en mineur qu'on jouera) Ex n° 14,
- ⇒ dire 3SA. Attention dans cette Séquence à garder à l'enchère de 3SA son sens naturel (le Répondant peut ne pas avoir 5 cartes en Majs)

N°12 :	N°13	N°14
1♣ 1♠	♠AD9874	1♣ 1♥
2♣ 2♦	♥97	2♣ 2♦
3♠ 4♠	♦AR108	3♥ 4♣
	♣D	
♠AD975		♠A72
♥96		♥RV96
♦A1087		♦A105
♣83		♣R108

3.2.2 L'OUVREUR SAUTE A 3SA (MAIN IRREGULIERE)

Le Répondant peut passer, faire une enchère quantitative à 4SA, citer un contrôle

3.2.3 L'OUVREUR FITTE LA 3EME COULEUR (SOUTIEN NATUREL, FM)

Pour le Fit à cœur, ambiguë en force, si l'Ouvreur veut continuer pour le Chelem, il cite un contrôle ou utilise (sans contrôle Trèfle) l'enchère de 5 en Maj.

3.2.4 L'OUVREUR A UTILISE LA 4EME COULEUR (FM)

Cette Enchère est ni affirmative, ni interrogative, s'utilise sans enchère naturelle.

Première Séquence

1♣ 1♥

2♣	2♦
2♠	

Le Répondant peut

- ⇒ dire 3SA (Ex n°15),
- ⇒ 2SA (Ex n°16) selon le principe de la vitesse d'atteinte,
- ⇒ affirmer une tenue dans une seule couleur gardée, exprimant ainsi un pb de tenue dans l'autre (Ex n° 17)
- ⇒ fitter la Min d'ouverture (Ex 18),
- ⇒ répéter sa couleur 6^{ème} (Ex 19)

N°15 :			N°16			N°17		
1♣	1♥	♠ R107	1♣	1♥	♠ RD6	1♣	1♥	♠ AV7
2♣	2♦	♥ AD864	2♣	2♦	♥ RD873	2♣	2♦	♥ AR1083
2♠	<u>3SA</u>	♦ DV62	2♠	<u>2SA</u>	♦ A86	2♠	<u>3♠</u>	♦ 965
		♣ 9			♣ V8			♣ 108
N°18 :			N°19					
1♣	1♥	♠ 2	1♣	1♥	♠ 86			
2♣	2♦	♥ A97653	2♣	2♦	♥ RD10875			
2♠	<u>3♣</u>	♦ AD4	2♠	3♥	♦ AD4			
		♣ RD5			♣ V7			

2^{ème} Séquence

1♦	1♠
2♦	2♥
3♣	

Même processus : Dans l'Ex 20, 3♥ ne rallonge pas forcément la Maj et montre une Force à Cœur. Sans espace pour montrer l'arrêt Trèfle, le Répondant peut dire 3♦ sans véritable soutien (Ex 24) l'Ouvreur doit nommer un arrêt cœur.

N°20 :			N°21		
1♦	1♠	♠ AD764	1♦	1♠	♠ RD76
2♦	2♥	♥ AR6	2♦	2♥	♥ 632
3♣	3♥	♦ 106	3♣	3♦	♦ V5
		♣ 953			♣ AD98

3^{ème} Séquence

1♣	1♠
2♣	2♦
2♥	

Rappel : Enchère ambiguë en Zone, non FM. L'enchère de 2♦ dénie 4 cartes à cœur.

Le Répondant dispose de deux enchères NF (zone 10/11H),

- ⇒ l'enchère de 2♠ (Ex 22)
- ⇒ l'enchère de 2SA (Ex 23) Arrêt dans les rouges

N°22 :			N°23		
1♣	1♠	♠ RDV9	1♣	1♠	♠ AV653

2♣ 2♦	♥RV8	2♣ 2♦	♥D86
2♥ 2♠	♦974	2♥ 2SA	♦R1074
	♣107		♣9

Toute autre réponse est FM

La 3^{ème} Couleur Naturelle (2)

Dernière Modification 12/10/2010

Références : articles de Lévy dans le Bridgeur 15/12/2003, 15 janvier 2004

- A. En situation de 3^{ème} couleur Forcing
- B. Après un changement de couleur 1 sur 1
- C. Après un changement de couleur 2 sur 1

EN SITUATION DE 3^{EME} COULEUR FORCING

A. SEQUENCE 1

1♣ 1♠ **Cette séquence montre un vrai Bicolore de 5♠ + 4♥**, espoir de Manche , au
 2♣ 2♥ moins 9H. F1 En corrolaire, le saut à 3♥ montre un 5-5 FM.

l'Ouvreur précise sa force et sa distribution.

- 2♠, NF, fitté Pique, Zone A ou 3♠, zone B, FM
- 2SA, NF, zone A, garde à Carreau, ou 3SA Zone B
- 3♣, Zone A, NF
- 3♦, Zone B, FM, ni 3 Pique, ni 4 cœurs, ni arrêt Carreau
- 3♥, fitté, ambiguë en force, FM ou 4♥, fitté, mauvaise main en vue d'un Chelem
- 4♦, Splinter avec 4 cartes à cœur
- Toute nouvelle enchère du Répondant est **FM**, (Ex n°1 et 2) sauf la répétition des Cœurs, qui montre un 5-5 encourageant (Ex n°3)

N° 1		N° 2		N° 3	
1♣ 1♠	FM	1♣ 1♠	FM	1♣ 1♠	NF
2♣ 2♥		2♣ 2♥		2♣ 2♥	
2♠ 2SA		2♠ 3♠		2SA 3♥	

A. SEQUENCE 2

1♣ 1♥ FM. Cette séquence est réservée aux mains du Répondant qui ont exactement 4
 2♣ 2♠ cartes à cœur et une force à Pique

N° 4		N° 5	
1♣ 1♥	♠V76	1♣ 1♥	♠R65
2♣ 2♠	♥10	2♣ 2♠	♥102
2SA	♦AD8	4♣	♦4
	♣RDV642		♣ARD7632

Pas besoin de sauter à 3SA, la séquence est FM et il faut laisser de l'espace au Répondant pour se décrire 4♣ proposition de Chelem.

A. SEQUENCE 3

- 1♦ 1♠ FM. Cette enchère promet 5 cartes à Pique et une Force à Trèfle. Dans cette séquence, L'Ouvreur dit 3♠, fitté, 3SA, avec une tenue cœur, 3♦ faute de mieux, 3♥, coopératif, demande d'arrêt cœur

En corollaire la séquence

- 1♦ 1♠
2♦ 2♥
2♠ 3♣ dénie 5 cartes à Pique

B. ETUDE DE 3 SEQUENCES SEMI NATURELLES, APRES UN CHANGEMENT DE COULEUR 1 SUR 1

B. Séquence 1

- | | |
|-----------|--|
| 1♣ 1♦ | FM. Utilisée soit pour décrire un vrai Bicolore, soit pour rechercher un arrêt dans la dernière couleur, soit pour nommer les Trèfles en situation Forcing |
| 2♣ 2♥ /2♠ | |

L'Ouvreur donne la priorité à l'enchère de 2SA avec une tenue dans l'autre Maj
Ex 6, répète ses Trèfles (Ex n° 7), donne un soutien à Carreau (N°8), indique un complément d'Honneurs à Cœur (N°9), utilise la 4^{ème} couleur (n°9).

- 1♣ 1♦
2♣ 2♥

N° 6	N° 7	N° 8	N° 9	N° 10
♠DV7	♠62	♠A7	♠76	♠V97
♥108	♥V53	♥107	♥AR7	♥RD5
♦D4	♦R3	♦R107	♦V9	♦R
♣AR9842	♣ARD765	♣AR9654	♣RD9874	♣DV8543
2SA	3♣	3♦	3♥	2♠

B.Séquence 2

- | | |
|-----------|--|
| 1♦ 1♥ | La 3 ^{ème} couleur va servir de tremplin à une séquence FM. Le Répondant choisit entre 2♠ ou 3♣ selon la localisation de ses Honneurs. Le Répondant peut chercher un Fit cœur (N° 11) ou un arrêt dans la 3ème couleur (Ex n° 12) ou l'expression d'un fit retardé à ♦. (Ex N°13) |
| 2♦ 2♠ /3♣ | |

Exemple :

- 1♦ 1♥
2♦ 3♣
3♥

Attention à l'ambiguïté de la séquence n° 12

Si le Répondant n'a pas 5 cartes à cœur et recherchait une tenue Pique, il doit dire 3♠ et l'Ouvreur doit en priorité dire SA avec une tenue Pique. Si maintenant, le Répondant reparle, il montre un fit cœur et 3♠ était contrôle anticipé.

N° 11	N° 12	N° 13
-------	-------	-------

♠V72	♠V72	1♦	1♥	1♦	1♥	♠V6
♥AR1084	♥AR108	2♦	3♣	2♦	3♣	♥AD85
♦95	♦95	3♥	<u>3♠</u>	3♥	4♦	♦AV7
♣RD6	♣RD63					♣R1094

B. Séquence 3

1♥ 1♠ Attention, dans cette Séquence 3♥ est NF, propositionnel. Le Fit cœur étant découvert dès qu'on a 2 cartes, on ne recherchera le fit Pique ou SA qu'avec singleton ou chicane cœur.
 2♥ 3♣/3♦

Les séquences d'expression de Fit différé à cœur sont " des entreprises périlleuses" et le Répondant doit exprimer CLAIEMENT ses ambitions :

- Par un saut au palier de 5 sans contrôle dans la dernière couleur (14)
- Par une enchère de contrôle anticipé (15)
- Par un BWD (16) Selon le principe qu'après l'enchère naturelle d'une Maj au palier de 3, 4SA est BWD.
- Par un soutien différé au palier de 3 (17)
-

N° 14		N° 15		N° 16		N° 17	
1♥	1♠	♠A1096	1♥ 1♠	♠V10976	1♥ 1♠	♠ARD65	1♥ 1♠
2♥	3♦	♥AD7	2♥ 3♦	♥RD	2♥ 3♦	♥DV7	2♥ 3♣
3♥	<u>5♥</u>	♦AR53	3♥ 4♣	♦A7	3♥ <u>4SA</u>	♦AR97	3♦ 3♥
		♣95		♣AR63		♣4	

L'expression claire des ambitions évite les malentendus : (N° 18) où le Répondant conclut à 4♥ faute de mieux après avoir cherché à jouer SA et non pas à retarder l'expression de son Fit cœur.

N° 18		
1♥	1♠	♠A9865
2♥	3♦	♥V
3♥	<u>4♥</u>	♦AR63
		♣853

Dans la Séquence

1♦ 1♥/♠

2♦ 2SA peut comporter 5 cartes en Majs et l'Ouvreur devra en tenir compte s'il veut jouer la Manche.

Δ. APRES UN CHANGEMENT DE COULEUR 2 SUR 1

D. Séquence 1

1♦ 2♣

2♦ (voir Mémo 116)

D. Séquence 2

1 ♥ 2 ♦
 2 ♥ 2 ♠/3 ♣

Si le Répondant dit 2 ♠, Comme dans la séquence précédente, l'Ouvreur avec 4 cartes à Pique sans arrêt Trèfle dit 3SA et 4 cartes à Pique avec un arrêt Trèfle , saute à 3SA

D. Séquence 3 (voir Mémo 116)

1 ♠ 2 ♥
 2 ♠ 3 ♣/3 ♦

Si l'Ouvreur est fitté cœur et faible , il dit d'abord 2 ♠. Si le Répondant dit 2SA , il dit 3 ♥ NF et si le Répondant dit 3 ♥, il passe.

Quand le Répondant dit 3 ♣/3 ♦ , la séquence étant FM, l'expression du soutien faible à cœur devient 4 ♥ , l'enchère de 3 ♥ devient soit Fit avec un H second (20) soit fit de 3 petites cartes. (21)

N° 19		N° 20		N° 21	
1 ♠ 2 ♥	♠RDV75	1 ♠ 2 ♥	♠AV1063	1 ♠ 2 ♥	♠ARD84
2 ♠ 3 ♦	♥V85	2 ♠ 3 ♦	♥R5	2 ♠ 3 ♦	♥984
4 ♥	♦R95	3 ♥	♦RD5	3 ♥	♦106
	♣D8		♣V105		♣A V 4

N° 8 Drury 2♣ Fitté 3^{ème} ou 4^{ème} position

Source Lévy : article 2SA extension du drury et cours , article Lévy Bridgeur 15 juin 2008 Dernière modification 11/12/2014

En réponse à une ouverture Majeure en 3^{ème} ou 4^{ème} avec le Fit

Nord Est Sud Ouest

passee passee 1♠ passee

?

2♠ Même zone de 6-10HLD , 3 atouts ou 4 dans une main 4-3-3-3

3♠ Barrage, distribué, faible (maxi 8H) 4 atouts

- 4♠ Barrage, distribué, 5 atouts, faible
- 4♣/4♦/4♥ Splinter
- 3♣ 6 cartes à trèfle, non fitté
- ⇒ 3♦/3♥ Enchères de rencontres, fittées 4 atouts et belle cinquième
- ⇒ 2♣ _10H/11H ou 11/12 HLD **Toujours fittée 3 atouts** suivi d'un soutien simple si l'Ouvreur n'a pas montré une main forte ou d'un soutien au Palier de 3 en Jump, fittée 4 atouts
- ⇒ 2 SA 4 / 5 atouts avec singleton , 11/HLD et plus. Relais à 3♣ pour connaître le singleton: 3♦/3♥/3♠ (3♠ = singleton ♣) sur l'Ouverture d'1♥ et le relais à 3♣, 3♥=singleton ♣)

Attitude de l'Ouvreur sur le 2♣ Drury

Priorités de l'Ouvreur s'arrêter au palier de 2 sans espoir de manche, déclarer la manche sans dévoiler sa distribution avec une main sans espoir de chelem, retrouver si possible, un soutien 4-4 dans l'autre majeure , envisager un chelem avec un bicolore de troisième zone ou avec un unicolore puissant mais qui ne correspond pas à une ouverture de 2♣ Fort indéterminé. *Nord Est Sud Ouest*

passee passee 1♠ passee

2♣

- **Toute autre redemande que 2♦ promet une ambition de chelem**, à l'exception de la répétition de la Majeure d'ouverture , 6 cartes et mauvaise ouverture, NF
 passee passee 1♠ passee
 2♣ - 2♠ NF
- **Toute seconde couleur annoncée par l'Ouvreur montre des ambitions de chelems : 2♥ 3♣ 3♦**
 ⇒ Si le Répondant possède aussi 4♥ il doit les annoncer sur 2♦
 passee passee 1♠ passee
 2♣ - 2♦
 2♥
- Avec un bel unicolore, l'Ouvreur répète sa couleur avec un saut (uniquement, espoir de chelem)
- L'Ouvreur dit 2SA en redemande 15-17H main régulière pour poser 3SA

1. Sans espoir de chelem, l'Ouvreur répond toujours 2♦,

Sauf mains de 11H et 6 cartes en Majeure, mauvaise ouverture ou l'Ouvreur répète sa Maj au palier de 2 (NF). Sur la réponse du Répondant, Il précise ensuite ses objectifs : passe ou enchère d'essai ou saut à la manche

Nord	Est	Sud	Ouest	
-	-	1♠	-	♠ A V 9 7 6
	2♣*	-		♥ R 7 5
2♦*	-	2♠	-	♦ D 9 6 5
Passe				♣ 8

Nord	Est	Sud	Ouest	
-	-	1♠	-	♠ R D 7 5 4
	2♣*	-		♥ A 7
2♦*	-			♦ 9 4
2♠ essai	-	3♣ Enchère		♣ R V 3 2

On ne gagnera pas souvent la manche si le répondant n'a pas les moyens de la nommer sur 3♣.

2. Annonce d'une nouvelle couleur toujours naturelle , 16H mini et ambitions de chelem, en particulier dans le cas de la découverte d'un fit dans la 2ième couleur.

Nord	Est	Sud	Ouest	
-	-	1♥	-	♠ 3
2♣	-	2♠/3♣/3♦		♥ A R 8 6 5
				♦ A 8 5
				♣ R D V 3

Le chelem n'est souvent possible que dans une deuxième couleur. L'Ouvreur nomme cette deuxième couleur en bicolore cher, elle montre 4 cartes

Nord	Est	Sud	Ouest
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣	Passe	3♣	

2 enchères dénie le Fit :

- 3♥ pas fitté Trèfle et maxi
- 4♥ pas fitté Trèfle et mini

3 enchères sont fittés :

- 3SA fitté et mauvais atouts (au mieux la Dame blanche 4ème)
- 4♣ enchère la plus forte
- 3♦/3♠ fitté et contrôle

Sur 3SA 4♣ est BWD à l'atout trèfle

Exemple Donne 9- série 2

♠AR1074 Passe passe 1♠ passe

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA*	1 SA*	1 ♠	1 SA*
3♣ Quel est ton singleton ?			
• 3♦/3♥ singleton Carreau, Cœur			
• 3♠ singleton Trèfle			
4♠ Cela ne m'intéresse pas			
3 SA Nomme tes contrôles			
> 4♠, sans contrôle d'As ou de Roi dans ses 2 couleurs résiduelles.			
> 4♦, quand il contrôle les 2 autres couleurs.			
> 4♥ couleur résiduelle contrôlée par l'As ou R, sans contrôle de l'autre .			

6. Modifications entraînées par le Drury

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	1 SA	1 ♠	1 SA
?			

- ⇒ 1 SA peut aller jusqu'à 11H dans les mains misfittées. (Enchère à alerter). Si l'Ouvreur reparle sur 1 SA il a l'ouverture. Dès que l'Ouvreur a 14H, avec une main régulière, il doit faire un effort pour tenir compte du fait que l'enchère d'1 SA peut aller jusqu'à 11 H et citer un bicolore dans sa plus belle mineure, 3ème ou 4ème. Sur cette enchère, si le répondant a 11H il dit 2 SA.
- ⇒ Un Ouvreur en troisième qui a ouvert faible, ne reparle pas sur 1SA avec un 5-4
- ⇒ Exceptions, l'Ouvreur peut reparler avec un 5-5. Si le répondant dit 2SA, il dira 3 dans sa seconde couleur et ce sera un arrêt
- 2♥ Changements de couleur 2 sur 1 NF, belle couleur de 5 cartes avec 9/10H et dénie 3 cartes dans la Maj d'ouverture.

7. Intervention du N° 4 après l'Ouverture

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	1 SA	1♥	1♠ / 2♣ etc
?			

Nord :

Contre Spoutnik généralisé soit appel aux couleurs non nommées soit Drury. ne dénie ni ne garantit le Fit. Face au contre, l'Ouvreur donne le plein de sa main.

- 2♠ Cue-Bid Fitté, 4 atouts, Valeur maxi du Drury
- 3♦/3♣ Rencontres Enchères de rencontres, Fittées, belle couleur 5ème
- 3♥/4♥ Barrages Soutiens à saut, faibles et distribués, 4/5 atouts.
- 2♦ ou 2♣ Misfittés changement de couleur au palier de 2 misfittés, couleur 5 ou 6ème à partir de 8h.

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

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

8. Intervention après un 2♣ Drury

Si le N° 2 intervient après le 2♣ Drury L'Ouvreur doit se manifester avec une valeur d'ouverture et passer avec un jeu minimum

<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
Passe	Passe	1♠	pas
2♣	2♦/2♥	2♠	enchère libre, 6 cartes

<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
Passe	Passe	1♠	pas
2♣	X	2♦	enchère libre, naturel, bonne ouverture (pas, si Sud n'a pas d'ouverture)

<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
Passe	Passe	1♥	pas
2♣	X	X X (bonne ouverture)	

<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
Passe	Passe	1♥	pas
2♣	2♠	Passe	4♠

Nord Passe car l'Ouvreur a passé sur 2♠ et n'a donc pas l'ouverture

NB : Le contre du Drury est un contre d'entame

9. Contre d'appel du n° 4 après l'ouverture

<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
Passe	Passe	1♠	X
?			

- ⇒ 2 SA Truscott, 4 atouts
- ⇒ 1 SA va jusqu'à 11H.
- ⇒ 2♣ 2♦ 2♥ changement de couleur au palier de 2 NF 5 ou 6 carte
- ⇒ 3♣ 3♦ Rencontre changement de couleur au palier de 3, fit de 4 cartes et belle cinquième 11/12dhs.
- ⇒ Surcontre 10 H ou plus. Ne garantit pas le Fit et **demande la parole**.

Si sur le Surcontre, le N°2 parle, l'Ouvreur passe s'il a un jeu faible ou rien de spécial à annoncer et ne parle qu'avec l'ouverture

Si, le N° 2 ne se manifeste pas, l'Ouvreur ne doit pas laisser la parole à son Partenaire s'il est faible. Il répète sa couleur avec 6 cartes, ou développe son bicolore, annonce 1SA avec jeu faible (convention Bessis).

L'Ouvreur laisse la parole à son Partenaire avec l'Ouverture.

N° 9 Troisième enchère de l'Ouvreur

Dernière modification le 10/02/2011

Références. Bessis Le Bridgeur P.13 15 décembre 2001 - Le Bridgeur 15 mai 2001 - Le Bridgeur P.13 15 décembre 2001 et Le Bridgeur Mars 2005. Lévy : Le Bridgeur 15 mai 2003 Bessis Le bridgeur 15 mai 2005

1 ♦	1 ♥
1 ♠	1SA

- 2♣* 3 cartes à cœur , main irrégulière faible ou main régulière de 18/19H
- 2♦ répétition de la couleur au palier le plus bas. Meilleur contrat que 1SA
- 2♥ 15/17 H NF 5- 4- 3- 1 ou 6-4-6-0 forcément irrégulière
- 2♠ NF Bicolore fort avec 5 Piques
- 2SA NF 15/17H irréguliers
- 3SA 18/19H Reg sans trois cartes à cœur
- 3♦ 6-4 fort F
- 3♣ 5- 4- 4- 0 ou 4-4-4-1 F
- 3♥ 17/18 H 5- 4- 3- 1 F

séquence

1 ♦ 1 ♥
1 ♠ 1SA

LES ENCHERES FAIBLES

- 2♦ répétition de la couleur au palier le plus bas. Meilleur contrat que 1SA

LES ENCHERES AMBIGUËS

- 2♣ 3 cartes à cœur, main irrégulière faible ou main régulière de 18/19H.
Le PART considère qu'il s'agit d'une enchère provenant d'un jeu faible et annonce le contrat qu'il veut jouer dans cette éventualité. Avec 5 cartes à cœur dit 2♥, sinon, il choisit entre 2♠, 2SA ou 3♦.
L'Ouvreur, avec une main faible passe,
l'Ouvreur avec une main régulière de 18 :19H dit 3SA

N° 1	Sud	N° 2	Sud
1 ♦ 1 ♥	♠V2	1 ♣ 1 ♥	♠103
1 ♠ 1SA	♥R1074	1 ♠ 1SA	♥10854
2♣* 2♥	3	2♦* 3♣	♦R742
	♦842		♣RV6
	♣AV5		

N° 3	Sud	N° 4	Sud
1 ♣ 1 ♥	♠R104	1 ♦ 1 ♥	♠742
1 ♠ 1SA	♥D752	1 ♠ 1SA	♥RD95
2 ♦* 2 ♠	♦V943	2 ♣* 2 ♥	♦D5
	♣D5		♣V1042

Si l'Ouvreur est faible, il passe, sinon, il poursuit le dialogue (en général par 3SA) et le Répondant avise

N	S	NORD	N	S	N	S
1 ♦ 1 ♥		♠RD72	1 ♦ 1 ♥		♠RD72	♠106
1 ♠ 1SA		♥R94	1 ♠ 1SA		♥R94	♥DV653
2 ♣* 2 ♦		♦AD105	2 ♣* 2 ♥		♦AD105	♦R73
3SA		♣A5	3SA 4♥		♣A5	♣862

Si l'Ouvreur a 18/19H , 3 cartes à cœur mais un doubleton Trèfle, il reparlera sur la réponse faible du Répondant , après la 4^{ème} couleur, par 3♥ et non 3SA

N	S	NORD	S
1 ♦ 1 ♥		♠AR85	♠D10
1 ♠ 1SA		♥A105	♥RV93
2 ♣* 2 ♦		♦AR104	♦D852
3♥ 3SA		♣84	♣V62

N°10 Bicolores économiques de l'Ouvreur

Dernière modification : 31/01/2015 Source: Michel Bessis Le Bridgeur 15 mars 2001 page 48
Alain Lévy Le Bridgeur 15 avril 2003 Bessis Le bridgeur 15 mai 2005

Le bicolore économique promet une main zonée de 12H à 18/19HL . Enchère NF.

1♠ 1SA
2♣ ?

•2♠ de 5 à 10H , 2 cartes à Pique

⇒ 2SA 10H ,2 cartes à Pique, 3 cartes à Trèfle dans la seconde couleur du bicolore et des tenues dans les couleurs non nommées

⇒ 3♣ 2 cartes à Pique et 4 Trèfles dans la seconde couleur du bicolore 8 à 10H il se doit de faire un effort et de soutenir au palier de 3♣ .

⇒ **Passé** 5 à 7H zone faible, singleton dans la couleur d'ouverture à Pique et 3 ou 4 cartes à ♣ dans la seconde couleur du bicolore de l'Ouvreur ou , très faible, 2 cartes à Pique et 4 cartes à ♣.

⇒ 2♥ 6 cartes , faible

⇒ 1♠ 1SA

2♦ 3♥, 3♠, 3SA

: Enchères impossibles, maximum, mains super fittées à Carreau, gros H dans la couleur du saut ; 3SA = enchère de rencontre Force à ♣

EXEMPLES D'ENCHERES IMPOSSIBLES

♠ARD108	♠5	♠ADV103	♠R5	♠AD963	♠10
♥R102	♥A873	♥A2	♥743	♥D2	♥RV4
♦D874	♦V9652	♦95	♦1082	♦DV6	♦852
♣D	♣A54	♣R753	♣AD1084	♣R532	♣A109764
1♠	1SA	1♠	1SA	1♠	1SA
2♦	3♥*	2♣	3♠*	2♣	3♥*
5♦		4♠		3SA	

A retenir

1.Cas particulier (Excellence par 4) ♦

1♥ 1♠

2♦ ? avec la main ci-dessous, seule enchère 2♥.

♠ARxx♥X♦XX♣XXXXXX

NB : 6 points de Misfit Zar !

2. Sur l'annonce d'un bicolore économique de l'Ouvreur et une enchère à 2SA du Répondant,

⇒ répétition de la 1ère couleur de l'Ouvreur = F

⇒ et répétition de la seconde couleur =NF

⇒ **Annonce de la 4^{ème} couleur promet un beau 5-5 (Ex 1)**

⇒ Le SOUTIEN différé de la première couleur du Répondant répondu au Palier de 1 est Forcing 5 (voir exemple 2)

⇒

♠10	⇒	1	♠R107	1♥	1♠
♥AV964	♥	1♠	♥AD963	2♣	2SA
⇒	2♣	2SA	⇒	⇒	3♠
A5	3♦		5		
♣RDV63			♣AR72		

⇒

Bicolores chers de l'Ouvreur (1)

Dernière modification : 03/09/2010

Un bicolore est cher quand l'Ouvreur à son second tour d'enchère dépasse le palier de répétition simple de sa première couleur. L'enchère promet de 18HL à 23HL, est F1 pour le Répondant, auto-forcing pour l'Ouvreur mais Non FM.

1♣ 1♠ / 1SA
2♦ / 2♥

La distribution de base est de 5 cartes dans la 1ère couleur, 4 dans l'autre, avec 2 exceptions : 4-4-4-1 ou 6-3-3-1 unicolore inadapté à l'ouverture de 2T FI

Réponses

⇒ Le soutien direct d'une des 2 couleurs de l'Ouvreur est FM.

-soutien direct d'une couleur majeure

Ex: 1♦ passe 1♠ passe

2♥ passe ?

⇒ 3♥, fit de 4 cartes à partir de 8 à 10HLD, le Répondant déclare 3♥ (jamais 4, pour ne pas tomber dans les 3 cartes de l'Ouvreur, parfois obligé de faire un faux bicolore cher avec un unicolore 6ème trop fort pour la répétition de la couleur au palier de 3.

⇒ 4♥, la séquence : 1♦ passe 1♠ passe
 2♥ passe 4♥

promet un bicolore 5-5 limité à la manche de 5-8H

-soutien direct d'une couleur mineure

⇒ 3♦, 9H minimum, complément correct à l'atout, au moins 1 H 3^{ème} ou 4 cartes

⇒ 4♦, espoir de Chelem, main irrégulière de 14HLD ou plus puissant complément à l'atout (4 cartes avec au moins 1 H), points concentrés dans les 2 couleurs nommées.

⇒ L'enchère **directe de 3 SA**, main régulière, 10 / 11H, sans fit, sans 5 cartes dans la Maj de réponse, solides tenues dans les 2 couleurs non nommées par l'Ouvreur.

⇒ La **4ème couleur non nommée**, FM, 8H et plus, dénie toute enchère naturelle satisfaisante. En priorité demande de tenues dans cette couleur.

• 2♠ répétition de la Maj au moins 5ème au palier de 2, 6/7H minimum illimitée en points; prioritaire, mais passe après l'expression du Fit dans une deux couleurs de l'Ouvreur avec une main positive. L'emploi de la 4^{ème} couleur dénie une majeure 5ème.

Avec une main très faible, il vaut mieux dire 2SA modérateur (Lévy Le bridgeur 15/01/06)

• 3♠ répétition avec un saut de la Maj au palier de 3, 6 cartes ou + belle couleur au minimum par 2 des 3 gros H, 11HL ou plus.

⇒ 4♠ répétition de la Maj au palier de 4, 7cartes, main très faible.

⇒ **2SA Relais mini-maxi dit "modérateur"**

L'enchère n'est pas uniquement utilisée pour des mains faibles de 5 à 7H mais peut couvrir d'autres situations: jeux réguliers inférieurs ou supérieurs à 10/11H zone qui correspond à l'enchère précise de 3SA.

avec 8/9H, une main régulière et des tenues dans la couleur non nommée.

avec 12H ou plus et des tenues dans la couleur non nommée, le Répondant transite d'abord par 2SA* et produit l'enchère quantitative de 4SA, proposition de Chelem pour 6SA (33HL et +); l'Ouvreur avec au moins 19H demandera le Chelem ou sinon il passera.

TROISIEME ENCHERE DU REpondANT APRES UNE REDEMANDE A 2SA

1♦ 1♠

2♥ 2SA*

3♦ ?

⇒ *passé* main 5 à 7H, le Répondant passe sur la redemande de l'Ouvreur avec une préférence faible dans la couleur d'ouverture.

⇒ 3♥ (*fitté faible*) fitte la seconde couleur au palier de 3 avec 4 cartes à l'atout et une force maximale de 7/8HLD.

⇒ 3♠ Majeure 6ème faible (voir article Lévy page 36 15/01/06)

TROISIEME ENCHERE DE L'Ouvreur SUR UNE ENCHERE FAIBLE OU AMBIGUË DU REpondANT

Le Répondant répète sa Maj

1♦ 1♠

2♥ 2♠

Aucune enchère naturelle de l'Ouvreur n'est FM .

⇒ 3♠ préférence, 2 cartes à Pique, 5-4-2-2, rien à Trèfle

⇒ 3♦ ni fit , ni tenue dans la couleur non nommée :avec 17/18H (zone faible

⇒ 2SA pas de fit , mais tenue dans la couleur non nommée avec 17/18 H

Deux enchères annoncent la Manche

• 4♠ fit de 3 cartes à Pique main minimale

⇒ 3SA pas de fit , mais belle tenue dans la couleur non nommée avec 19H et + (zone forte)

Deux enchères sont FM:

• 3♣ * 4ème couleur , pas de tenue dans la couleur non nommée avec 19H et + (zone forte) ou main forte et fittée Pique

⇒ 4♣ * saut dans la 4ème couleur , splinter, court à Trèfle, maxi et fittée Pique

Si l'Ouvreur reparle, toute 3^{ème} enchère du Répondant est FM

Le Répondant produit l'enchère relais de 2SA*

1♦ 1♠

2♥ 2SA*

• 3♦ ni fit , ni tenue dans la couleur non nommée: avec 17/18H (zone faible

• 3♣ * ni fit , ni tenue dans la couleur non nommée avec 19H et plus (zone forte)

• 3SA pas de fit , tenue dans la couleur non nommée , 19H et plus (zone forte)

LES BICOLORE CHERS APRES UNE REPONSE 2 SUR 1

1♥ 2♦

2♠

• Le Bicolore cher se situe dans une zone légèrement atténuée (16H)

Le Bicolore à Saut après une réponse 2 sur 1 promet un 5-5; en conséquence le bicolore économique après 2 sur 1 peut cacher une main forte.

Bicolores à saut de l'Ouvreur

⇒

Le bicolore à saut promet une main zonée entre 19HL et 23HL ; l'Ouvreur au second tour d'enchère annonce sa 2ème couleur avec un saut en dépassant le palier économique de sa 1ère couleur. Enchère FM ; toutes les enchères en dessous de la manche sont impératives .

1♦ 1♠

3♣

- Le choix de la meilleure enchère est lié au principe d'économie.
- Pas de 2SA modérateur sur un bicolore à saut. 2SA est une enchère naturelle avec arrêt dans la dernière couleur dans une zone indéterminée.
- ⇒ 3♦ , soutien de la première couleur, ambiguë, simple préférence ou soutien positif, à privilégier dès que l'on détient 3 cartes par un H ou 4 cartes.
- ⇒ 3♥, 4^{ème} couleur, aucun surcroît de force. Enchère tampon, à la recherche de Sans atout.
- ⇒ 3♠, la répétition de la majeure, peut se faire avec 5 cartes convenables
- ⇒ 3SA ; plutôt décourageant, vraie tenue à C
- ⇒ 4♣, impose le fit Trèfle, ambitions de chelem
- ⇒ 4♦ , soutien à Saut, garantit 4 beaux atouts et des points de contrôles
- ⇒ 4SA, quantitatif valeur d'ouverture

Ex n°1 Ouest	EST	Ex n°2 Ouest	EST	Ex n°3 Ouest	EST
♠AR6	♠V542	♠RV72	♠D63	♠-	♠9643
♥-	♥D83	♥A	♥V102	♥V9	♥A1086
♦AV643	⇒	♦R1	⇒	⇒	⇒
♣ADV105	095	DV8	R10654	ARV965	D108
	♣R7	♣ARD106	♣85	♣AR853	♣94
1♦	1♠	1♣	1♦	1♦	1♥
3♣	3♦ ne garantit pas le fit	2♠	3♥ ne garantit pas un jeu fort	3♣	3♦ ne garantit pas un 4♦ jeu fort
3♠	4♦ confirme le fit	3♦	5♦	4♣	
4♥		4♦		4♠ effort de chelem sans contrôle coeur	6♦
5♥	5♣				
	6♦				
Bessis Le Bridgeur 15 02 95		Bessis Le Bridgeur		Delmouly 15 juillet 2003	

N°11 Le Problème des Carreaux

Dernière modification le : 28/06/2010

Référence : Bessis Courrier des lecteurs Le Bridgeur 15 avril 2000 et N° 752 15 juin 2002. Desmoulins Le Bridgeur 2008

Un problème d'espace qui se retrouve dans un certain nombre de séquences où les Carreaux sont nommés au palier de 3. La solution technique est toujours la même, se servir des enchères disponibles au palier de 3 pour nommer des tenues, l'une d'entre elles étant ambiguë.

I. SEQUENCE

1♠ 2♦

3♦ ?

Avec le fit ♦, on a un problème d'espace quand on a l'arrêt ♣ sans l'arrêt ♥. Ce n'est pas le cas avec les Trèfles :

1♠ 2♣

3♣ ⇒ pas de problème d'espace avec les Trèfles

- 3♥ naturel, tenue à Coeur
- 3♦ naturel, tenue à Carreau
- 3♠ Fit différé

⇒ Avec les Carreaux, la solution technique est de donner à l'enchère de 3♠ (Alertée*) un double sens, soit fit différé, soit absence d'arrêt cœur.

- L'Ouvreur assume en 1er qu'on lui demande l'arrêt Coeur et avec celui ci, il dit 3SA.

♠AD965	♠83	1♠ 2♦
♥RD4	♥103	3♦ 3♠
♦D1096	♦ARV52	3SA
♣2	♣AD95	

- A défaut, il annonce un contrôle ou dit 4♠.

♠AR762	♠83	1♠ 2♦
♥83	♥104	3♦ 3♠
♦D1053	♦ARV62	4♣ 5♦
♣R3	♣AD94	

Sur 3SA, si le répondant avait un vrai fit Pique, il fait une enchère au palier de 4.

♠AD965	♠RV72	1♠ 2♦
♥RD4	♥73	3♦ 3♠
♦D1096	♦ARV54	3SA 4♣
♣2	♣A5	4♥ 4SA
		5♣ 6♠

Attention à la séquence

1♠ 2♦

3♦ 3♠

3SA : ici, simple affirmation de l'arrêt Coeur et non pas demande de contrôle Trèfle comme dans les autres séquences de Fit différé

2. SEQUENCE

1♥ 2♦

3♦ ?

Quelle redemande avec ?

♠ 9 5 2

♥ V 3

♦ R V 8 7 5

♣ A R 4

Attention, pas 3♠, **L'enchère ne demande pas l'arrêt dans la couleur mais l'affirme !**

En situation de « Carreaux impossibles », le « fit » au palier de 3 dans la majeure du Partenaire est bivalent. Il indique :

- . Soit un problème d'arrêt dans l'autre majeure pour jouer 3 Sans-Atout.
- . Soit, classiquement, un vrai fit et des ambitions de chelem.

1	2	3	4
♠ A D	♠ 2	♠ A R X	♠ 9 6 3
♥ 8 2	♥ R D 8 4	♥ V 3	♥ V 3
♦ R X 8 5 2	♦ A D V 9 8 4	♦ A V 8 5 2	♦ A V 8 5 2
♣ R X 7 4	♣ 5 2	♣ 9 6 3	♣ A R X

. Main 1

Vous tenez bien les ♣ et les ♠, nommez donc le contrat que vous voulez jouer : 3SA.

. Main 2

Fit à Cœur et un chelem très possible... Fitez à 3♥, tout simplement ! Avec un jeu fitté à Cœur banal, on saute à 4♥.

. Main 3

Vous tenez les ♠, mais pas les ♣. Nommez la couleur que vous tenez : 3♠.

. Main 4

Vous ne pouvez ni dire 3SA, faute d'arrêt Pique, ni dire 3♠ qui aurait la signification exactement opposée (« Je tiens les piques et pas les Trèfles »). La seule enchère possible est donc...3♥ !

Voici les développements sur notre séquence.

1♥ 2♦

3♦ ?

. 3♥ -> Bivalent ! Pas de fit ♥, arrêt à Trèfle sans arrêt à Pique ou bien fit ♥ avec ambitions de chelem.

. 3♠ -> Pas de fit ♥, arrêt à Pique sans arrêt à Trèfle.

. 3SA -> Pas de fit ♥, arrêt à Trèfle et arrêt à Pique.

Sans fit à Cœur, ni arrêt à Trèfle, ni arrêt à Pique, les chances de gagner 3 Sans-Atout sont faibles. Orientez-vous immédiatement vers un contrat à la couleur.

REACTION DE L'OUVREUR

L'Ouvreur pare au plus pressé, et nommer prioritairement les Sans-Atout avec L'arrêt manquant.

♠ R D 5
♥ A D 9 6 3
♦ D 8 5 2
♣ 6

1♥ 2♦
3♦ 3♥
3SA

L'arrêt ♠! Si le problème de Nord était de découvrir l'arrêt ♠, le tour est joué. Et s'il possédait un vrai fit à Cœur, rien ne l'empêche maintenant d'annoncer un contrôle sur 3SA.

♠ 8 4
♥ R 9 2
♦ A R V 5 2
♣ A 8 4

1♥ 2♦
3♦ 3♥
3SA 4♣

Nord doit connaître la présence du contrôle ♠ et des deux H à Cœur pour déclarer un excellent chelem (à Carreau, bien sûr !).

Sans cet arrêt, l'Ouvreur peut demander une coopération à son Partenaire dans la couleur par l'enchère de 3♠.

♠ V 8 4
♥ A R 8 5 3
♦ R D 9 6
♣ 3

1♥ 2♦
3♦ 3♥
3♠

Demande de complément ♠. Cette enchère ne montre a priori pas un contrôle dans la couleur mais demande au Partenaire de dire 3SA s'il possède un honneur à ♠, voire 3 petites cartes. Vous atteindrez ainsi la seule manche jouable s'il possède :

♠ 9 6 5
♥ 7 2
♦ A V X 5 2
♣ A R 6

3. REPETITION DE LA COULEUR DE L'OUVREUR AVEC UN SAUT

1♦ 1♠
3♦ ?

-3♥ force à cœur. L'Ouvreur, dit

- 3♠ avec 3 cartes à Pique. Si le répondant n'a que 4 cartes à Pique et qu'il cherchait donc un arrêt Trèfle, il dit 3SA montrant donc 4 cartes à Pique seulement sans arrêt Trèfle.
- 3SA avec un arrêt Trèfle.
- 4♦ sans 3 cartes à ♠ et sans arrêt Trèfle

-3♠ **Attention, enchère à triple sens**, compte tenu du manque d'espace pour annoncer des tenues pour jouer SA (connu sous le nom de *problème des carreaux*)

- soit 5 cartes à Pique
- soit 5/4 cartes à Pique sans arrêt cœur
- soit 4/5 cartes à Pique sans arrêt cœur, ni Trèfle
 - l'Ouvreur dit 3SA s'il peut, sinon 4♠ (3 cartes)

1♦ 1♥
3♦ 3♥

⇒ 3♥ ambiguë : soit 4♥ et l'arrêt ♣ (sans l'arrêt ♠) soit 5 cartes à cœur

?

- 3♠ l'Ouvreur avec 3 cartes à cœur et l'arrêt Pique dit 3♠
- 4♥ avec 3 cartes à cœur sans l'arrêt Pique dit 4♥,
- 3SA arrêt Pique sans 3 cartes à cœur
- 4♦ pas 3 cartes à Cœur et pas d'arrêt Pique

4. 3^{EME} COULEUR FORCING. LE REpondant REPARLE SUR LA REPETITION DE LA MINEURE A CARREAU DE L'OUVREUR

1♦ 1♠ ♠AR75
2♦ 2♥ ♥976
3♦ ? ♦V104
 ♣RD4

3♥ serait affirmatif. Il manque une case
⇒ d'ou l'enchère de 3♠ = soit un problème à Cœur, soit naturelle à Pique.
L'Ouvreur dira 3SA avec la tenue cœur.

5. SUR OUVERTURE D'1SA ET TEXAS

Ex n°1

Ex n°2

1 SA 2♥
 2♠ 3♦
3♠
 Ambigue

1 SA 2♦
 2♥ 3♦
3♥
 Ambigue

1. Absence de tenue ♥ ou Fit de 3 ou cartes à ♠
 2 Absence de tenue ♠ ou 3 cartes à ♥

6. SUR FIT DIFFERE A SAUT

Ex n°1
 1♦ 1♥
 1 SA 3♦
3♥
 Ambigue

Ex n°2
 1♦ 1♠
 1 SA 3♦
3♠
 Ambigue

Soit absence de tenue de contrôle Pique Soit 3 cartes dans la Maj.

Soit absence de contrôle Coeur soit 3 cartes en Maj.

N° 12 2♦ Forcing de Manche

Dernière mise à jour le 31/09/2010

CONDITIONS D'OUVERTURES

La Manche moins une pour les unicolores, 9 levées de jeu en Maj, (9,5 en mineure), mains REG ou semi REG à partir de 24HL, rarement franchement bicolores sauf si on craint un passe après ouverture de 1 ou avec 2 perdantes, des levées de défense, donc environ 15/16H minimum.

REPONSES CLASSIQUES AU 2♦ FM :

- 2♥ ⇒ pas d'As, pas 2 Rois, de 0 à 7 points H
- 2♠ ⇒ un As majeur (si 4♣ de l'Ouvreur, quel est ton As ?) 4♥ A♥, 4♦ A♠
- 2SA ⇒ pas d'As, 2 Rois ou 8 H et +, **pas de singleton** sauf 4-4-4-1 ou 5-4-3-1 avec H sec
- 3♣ ⇒ A♣
- 3♦ ⇒ A♦
- 3♥ /3♠ ⇒ 6 cartes par deux gros H
- 3SA ⇒ 2 As
- Peu fréquent
- 4x ⇒ 3 As, 4 dans la couleur de l'As manquant :
- 4SA ⇒ 4 As

La redemande de l'Ouvreur à 4SA, demande des **Rois**, on y répond en 14-30

REPONSES DE 2♥ OU DE 2♠

Redemandes de l'Ouvreur par une couleur

2♦ 2♥
4♠ /5♣/5♦/5♥

⇒ les manches ou Chelems annoncées avec **un saut** sont des arrêts stricts = manque 2 As dans la ligne. Le Répondant ne peut déroger qu'avec le fit et une chicane qu'il annonce au Palier voulu

2♦ 2♥
4♥ 4♠*

⇒ toute couleur annoncée est au minimum 5ème, l'Ouvreur peut dire 2SA avec un 4-4-4-1)

- sur 2♠, l'Ouvreur avec 5♥ dira plutôt 2SA que 3♥, (sauf 5 très belles cartes) pour des raisons d'économies de palier. Corollaire : si une redemande à 2SA est possible, le fait que l'Ouvreur redemande à 3 en majeure montre 6 cartes

- 2♦ 2♠
4♣ ? Quel est ton As Majeur ?

- ⇒ 4♥ A♥
- ⇒ 4♦ A♠

Enchères du Répondant fitté dans la couleur de l'Ouvreur par 3 cartes ou plus

2♦ 2♥
2♠ ?

- ⇒ 2SA suivi du fit à la manche, main nulle
- ⇒ 4♠, petit quelque chose (Dame, doubleton, beau fit) .L'enchère dénie un Roi et un singleton
- ⇒ 4♣/4♦/4♥, Saut dans une couleur, splinter, fit de 4 cartes, dénie un Roi annexe
- ⇒ 3♣/3♦/3♥, beau fit, annonce d'une couleur 5ème annexe suivie du fit à saut.
- ⇒ 3♠ beau fit, sans couleur 5^{ème} annexe, enchère de fit au palier de 3

Enchères du Répondant en l'absence de fit

L'annonce « sans saut » d'une nouvelle couleur garantit au moins 5 cartes et un minimum de 3/4H . L'enchère la plus décourageante sera 2SA qui peut cacher un jeu nul et misfitté.

Redemandes de l'Ouvreur par 2SA, main régulière, 24H et +

mêmes développements qu'après ouverture de 2SA : Stayman, Chassé-croisé, Texas Maj /Min

REPONSES DE 2SA OU DE 3♣/3♦/3♥/3♠/3SA REDEMANDES DE L'OUVREUR SANS SAUT

Toute couleur annoncée par l'Ouvreur est au minimum 5ème . En l'absence de fit, le Répondant décrit naturellement son jeu, sachant que l'annonce « sans saut » d'une nouvelle couleur garantit toujours au moins 5 cartes.

Redemandes de l'Ouvreur à saut

les redemandes à saut de l'Ouvreur à la manche sont des arrêts stricts : il manque 2 As

Redemande de l'Ouvreur à 3SA

La redemande à 3SA est Forcing jusqu'à 4SA, (donc la redemande à 4SA est un arrêt strict)

2♦ 3♣
3SA ?

- 4♣ Stayman
 - le chassé croisé, si sur 4♣ réponse de 4♦, 4♥ = 5♠ et 4♥ ou 4♠ 5♥ + 4♠
 - 4♦ et 4♥ Texas 4♠ Texas ♣, 5♣, Texas ♦
 - 4SA plus rien à dire

⇒ Pas de modulation de force de l'Ouvreur sur la redemande à 3SA (illimitée)

⇒ Une réponse de 3AS est F de petit Chelem sauf si l'Ouvreur saute à la manche

Ex : 2♦ 3SA 2♦ 3 SA
4♥ Forcing 5♣/5♦/5♥/5♠ Arrêt

N° 13

Répétition de la couleur de l'Ouvreur avec un Saut

Dernière modification le 09/09/2010

1 ♦ 1 ♠

3 ♦

La redemande à saut promet 17/19HL , 7 levées de jeu, **couleur convenable par 3 H .**

Le répondant peut

- Passer avec 5/6 H, toute **autre enchère devient FM**. Le répondant doit parler sans conditions à partir de 9H. Entre 6 et 9 h, il faut évaluer les chances de réussir le contrat de 3SA.

1 ♦ 1 ♠
3 ♦ ?

- 3♥ , force à cœur. L'Ouvreur, dit
- 3♠ avec 3 cartes à Pique . Si le répondant n'a que 4 cartes à Pique et qu'il cherchait donc un arrêt Trèfle, il dit 3SA montrant donc 4 cartes à Pique seulement sans arrêt Trèfle.
- 3SA avec un arrêt Trèfle.
- 4♦ sans 3 cartes à Pique et sans arrêt Trèfle
- 3♠ **Attention, enchère à triple sens**, compte tenu du manque d'espace pour annoncer des tenues pour jouer SA (connu sous le nom de *problème des carreaux*)
- soit 5 cartes à Pique
- soit 5/4 cartes à Pique sans arrêt cœur
- soit 4/5 cartes à Pique sans arrêt Cœur , ni Trèfle
 - l'Ouvreur dit 3SA s'il peut, sinon 4 ♠ (3 cartes)
- 3SA/4♥/4♠ enchères limitées à la manche
- 4♦ soutien Forcing, agrée le Fit et propose le chelem
- 4♣ bicolore 5-5 puissant, ce n'est pas un contrôle pour jouer un chelem à ♦ car pour cela il faut d'abord dire 4♦

1 ♦ 1 ♥
3 ♦

- 3♠ arrêt Pique, sans 5 cartes à Cœur
- 3♥ ambiguë : soit 4 cartes à Cœur et l'arrêt Trèfle (sans l'arrêt Pique) soit 5 cartes à Cœur
 - l'Ouvreur avec 3 cartes à cœur et l'arrêt pique dit 3♠, avec 3 cartes à Cœur sans l'arrêt Pique dit 4♥ ,
 - 3SA , arrêt Pique sans 3 cartes à Cœur
 - 4♦ , pas 3 cartes à Cœur et pas d'arrêt Pique

Références :

Bessis Le Bridgeur 15 avril 2000 -

Bessis Le Bridgeur 15 juin 2002

N° 14 Ouverture de 2♣ Fort indéterminé

Source 2Faible et dépendances de Michel Bessis Dernière modification le 03/09/2010

2♣FI, F1, regroupe des mains fortes de distribution diverses :

- ⇒ régulière, 22 /23H, possible avec une solide Maj 5ème par 3 H
- ⇒ semi- régulière de type 5-4-2-2 avec des mineures.
- unicolore, belle couleur Maj 6ème ou plus, au moins 3 H, 20 à 23 HL ou 8 LDJ, donc, pas plus de 5 perdantes et jamais avec l'autre Maj4^{ème}.
- **Acol en mineur**, belle couleur mineure 7ème, 20 /23 HL (14-18H) au moins 8,5/9 LDJ jamais avec une Maj 4ème. **Acol** 2♣ et redemande à 3♣/3♦
- Acol en Maj, 7 cartes en Maj, belle couleur, 8 LDJ et environ 14H/18H
 - mains 6-3-2-2 20H-21, assimilées à des mains régulières, redemandes à 2SA. NB, les mains fortes 6-3-3-1 avec une mineure 6ème s'ouvrent de 1 et bicolore cher
 - éventuellement 5-4-3-1 (H sec) trop forte pour être ouverte de 1
 - "Super 4", mains d'ouverture de 4♥ ou 4♠ avec 2 As "Super 4" et au plus une levée extérieure, la main que l'on ne peut ouvrir de 4♥. Si plus fort, ouvrir de 2♣ et redemande à 3
 - Super ouverture de 3SA, mineur 7^{ème} affranchie, des arrêts presque partout
- puissant bicolore Maj 5-5 ou +, 9/10 levées de jeu, H concentrés dans les couleurs du bicolore. 2♣ et redemande à
 - ⇒ 4♣ bicolore Maj et contrôle Trèfle ou
 - ⇒ 4♦ bicolore Maj dénie le contrôle Trèfle. Si le répondant veut jouer un Chelem, il dit 4♦ avec le contrôle ♦ et 5♦ pour le demander.

REPONSES A L'OUVERTURE DE 2♣

⇒ 2♦, relais

REDEMANDE DE L'OUVREUR PAR 2 SA SUITE AU RELAIS 2♦ :

2♣ 2♦ :

2SA REG 22-23H.

⇒ : 3SA 3/4H à 9HL 4SA (10HL) 5SA 6SA (11HL)

Toutes les Enchères comme sur l'ouverture de 2SA (voir ouverture de 2SA

2. REDEMANDES DE L'OUVREUR PAR 2♥ OU 2♠.

Enchères du Répondant

2♣* 2♦*

2♥ ?

- Passe de 0 à 2 / 3HL
- 2SA* relais F, non fitté par 3 cartes, sans enchère naturelle, force illimitée : 3 / 4HL minimum sans limite supérieure.
- 3SA Exactly 8 / 9 H, non fitté, sans 5ème, arrêts dans les autres couleurs, NF

- 4♥ Fitté 3 cartes ou +, 5/6 à 10 HLD, conclusion NF.
- 3♥ Fitté 3/4 cartes, minimum de 11HLD, Forcing, proposition de Chelem ; soutien au palier de 3 plus fort qu'au palier de 4. Dénie une belle 5ème annexe dont il faut privilégier l'annonce avant le fit et espoir de Chelem. le Fit sera annoncé ensuite de façon naturelle ou par un contrôle implicite
- 3♠ / 4♣ / 4♦ / Splinter F, enchère à saut, singleton ou chicane dans la couleur annoncée, fittée par au moins 4 cartes.
- changements de couleur sans saut, 2♠ , 3♣ , 3♦ 8HL et plus, 5 cartes minimum ,

3. REDEMANDES DE L'OUVREUR PAR 3♣ / 3♦

Unicolores en mineures , belle couleur 7ème Réponses souvent orientées pour jouer un contrat à SA. . Pour pouvoir vérifier que le camp possède les arrêts nécessaires, l'annonce des forces en majeures avec 3 cartes sera possible. L'Ouvreur, avec un fit de 3 cartes en majeure ne fittera pas, sauf si le contrat de 3SA lui semble exclu et si le Répondant n'avait que 3 cartes dans cette Maj, il reviendra dans la mineure commune. (Référence Bessis 2 Faible et dépendances Page 80).

4. REDEMANDE PAR 4♣/4♦ PUISSANT BICOLORE MAJ 5 - 5, FORCING DE MANCHE

4♣ avec contrôle ♣ et 4♦ avec contrôle Carreau sans contrôle Trèfle.

Défense contre les interventions

Toutes les enchères naturelles sont privilégiées sur une intervention, il n'y a plus de relais obligatoire. Après un contre, le surcontre montre du jeu sans arrêt Trèfle

N° 15 Ouverture de 2 Majeur faible

Dernière modification le 03/092010

Source : 2 faible et dépendances de Michel Bessis

6 à 10H. On ne descend pas en dessous de 6H. Si V, la couleur est solide, jouable en face d'un singleton. Pas 2 As. Pas 4 cartes dans l'autre Maj, *exactement* 6 cartes ni 5, bien sûr, ni 7 car la connaissance du nombre d'atouts détenus par la ligne est capitale pour le répondant, particulièrement pour décider d'une défense Main unicolore. Pas de chicane On peut adoucir ses restrictions en décidant de ne jamais transgresser 2 de ces contre indications à la fois. Respect des lois 500-800.

2♥ passe ?

⇒ les **soutiens** sont des conclusions

⇒ 3♥ niveau de 3: pur prolongement du barrage

⇒ 4♥ niveau de 4 : prolongement du barrage, manche en attaque ou au nombre d'atouts (loi de Vergne) l'Ouvreur ne reparle plus.

- **Changements de couleur** =F1 2♠/3♣/3♦

Après un changement de couleur. priorité au fit. L'Ouvreur fitté 3 cartes doit soutenir. Dans le cas contraire, si ouverture convenable, il peut annoncer une force annexe de façon naturelle, pour éventuellement trouver 3 SA. si ouverture faible, il répète sa Maj, et la situation est NF.

⇒ Toute demande de manche est un arrêt. 3 SA/ 5♣/ 5♦

- **2SA** est un relais sur lequel l'Ouvreur se décrit:

sur 2 SA, la seule enchère NF de l'Ouvreur est la répétition de la Maj d'ouverture.

Sur toute autre réponse, la situation devient **FM**.

- Il répète sa couleur si l'ouverture est minimale
- Il annonce une couleur dans laquelle se situe une force annexe, un As ou un R.
- Il dit 3SA avec une couleur pleine en Maj (ARDXXX).
- Il annonce un singleton par un saut au palier de 4 *ex* : 2♥ 2SA 4♣ (4♥ décrit un singleton ♠ (Le répondant décide. L'annonce **d'une nouvelle couleur est F**.

NB Si le répondant a à la fois une force annexe et un singleton, priorité à l'annonce de la force annexe.

INTERVENTIONS

Tous les X après une ouverture de 2 Maj faible sont punitifs.

en cas d'intervention du N°2 par une couleur

Contre = Punitif, 2SA= F, Changement de couleur à saut (sauf la Manche)= F, belle couleur et fitté Enchères de rencontre Changement de couleur = **F**

en cas de contre du N°2

2SA = F, Changement de couleur = F, Changement de couleur à saut (sauf la manche)= F, belle couleur et fitté Enchères de rencontre, Surcontre =au moins 15H=

2SA MINI CUE-BID

⇒ En réponse au contre d'appel et dans le silence adverse, le Partenaire doit préciser la forme et la force de sa main. A cause du manque d'espace, le Répondant est très gêné pour annoncer et différencier les mains faibles, moyennes Forcing de manche ou avec un espoir de chelem.

Pour pallier ce problème, on a créé une convention nommée 2SA mini-cue-bid. Utilisée de 8H à 11H, cette enchère alertée, Forcing pour un tour, décrit un espoir de manche, mais ne garantit pas de tenue adverse.

Sans enchères naturelles le Répondant transite par l'enchère de 2SA* mini-cue-bid, qui demande au Contreur de se décrire.

⇒ main avec l'autre majeure 5ème, mais trop faible pour imposer la manche.

♠ 6 2 ♥ R V 9 8 2 ♦ R 2 ♣ V 9 7 2 ⇒ 2SA* mini cue-bid

⇒ main avec l'autre majeure quatrième.

♠ 6 2 ♥ R V 9 8 ♦ A 4 2 ♣ V 10 7 2 ⇒ 2SA* mini cue-bid

⇒ main sans majeure 4ème et sans tenue dans la couleur d'ouverture.

♠ 3 2 ♥ R V 9 ♦ R 9 4 2 ♣ R 10 8 3 ⇒ 2SA* mini cue-bid

Il existe plusieurs systèmes de réponses à ce 2SA* mini cue-bid ; voir ci-dessous un système facile à mémoriser (à mettre au point avec le Partenaire).

Ex : Ouverture de 2♠, contre d'appel, passe et 2SA Mini-cue-bid.

1) Réponses du contreur au mini cue-bid

⇒ 3♣ = je n'ai pas l'autre majeure au moins quatrième. (j'ai au moins 16/17H)

♠ 3 2 ♥ R V 9 ♦ R D V 2 ♣ A R 8 3 ⇒ 3♣*

⇒ 3♦ = j'ai l'autre majeure quatrième. (contre classique)

♠ 7 ♥ A D V 9 ♦ R D 2 ♣ R 8 3 2 ⇒ 3♦*

⇒ 3♥ ou 3♠ = j'ai l'autre majeure cinquième. (contre classique)

♠ 7 ♥ D V 10 8 3 ♦ R D 2 ♣ A 8 3 2 ⇒ 3♥*

⇒ les enchères à saut 4♣ - 4♦ - 4♥ - 4♠ promettent une couleur 6^{ème} ou plus.

⇒ avec 18H et plus = Cue - Bid toutes distributions confondues.

N° 16 Barème des Redemandes à 2SA de l'Ouvreur après réponse au palier de 1

Dernière modification le 08/07/2011

Source : Bessis Courrier des lecteurs Le Bridgeur 15 juin 2004 et 2002

1. Main régulière de l'Ouvreur avec une Maj 5^{ème}

O	E
1♥	1♠
?	

- 12-14H redemande à 1SA
- 15-16H redemande par un faux bicolore économique 2♣ ou 2♦ si le Partenaire revient à 2♥, l'Ouvreur dit 2SA ou 2♠ selon qu'il possède 3 cartes à pique ou non
- **17/18H , c'est l'exception**, redemande à 2SA
- 19H-20H, 3SA (sans 3 cartes à Pique) sinon 3♣ ou 3♦

2. Séquence

O	E
1♥/1♠	1SA
?	

- 15-16H redemande par un faux bicolore économique 2♣ ou 2♦ si le Partenaire revient à 2♥/2♠ l'Ouvreur dit 2SA
- **17/18H , c'est l'exception**, redemande à 2SA
- 19H-20H, 3SA (NB sans 3 cartes à Cœur, dans la séquence 1♠ 1SA ; sinon 3♣ ou 3♦)

3. Séquence 1♦ 1SA

	?
O	E
1♦	1SA
?	

- 2 SA montre une main de 16/17H qui n'a pu être ouverte d'1SA
- 3SA montre 18/19H réguliers.

N° 18 1 ♦ 2 ♣

Dernière modifi 29/11/2012

(version Bessis La séquence du Mois 15 novembre 2001 Le Bridgeur)

- Toutes les redemandes de l'Ouvreur autre que 2 ♦ sont FM
- Les deux seules séquences NF

1 ♦ 2 ♣
2 ♦ 2SA

1 ♦ 2 ♣
2 ♦ 3 ♣

Redemande de l'Ouvreur

- 2SA .

La redemande à 2SA étant FM, on exige des tenues dans les majeures, le minimum est une majeure bien tenue et l'autre au moins 3 petites cartes. Avec une main faible , régulière et 5 carreaux convenables , il faut répéter les carreaux.

Elle correspond à :

- des mains régulières de 12-14H,
- des mains 4-4-4-1 de 12-14 ou
- des mains de 18 / 19H régulières (**Convention mini maxi**). Avec ce dernier type de main, l'Ouvreur montrera sa force en prenant la direction des opérations sur une autre enchère que 3SA et reparlera sur 3SA en disant 4SA ou 4 ♣ pour montrer un H troisième

•

1 ♦ 2 ♣
2SA 3SA
4SA (18/19)

1 ♦ 2 ♣
2SA 3SA
4 ♣ (18/19) 3 cartes à Trèfle par un gros H

- 3SA , quand on joue la convention de 2SA mini maxi, l'enchère promet 15/17 irréguliers, ouverture d'1SA impossible **Ex :**

♠A1052

♥RDV2

♦RD94

♣7

- 2♥ /2 ♠ , bicolores chers, zone légèrement atténuée (16H)
- 3♣ soutien des Trèfles, 4 cartes, main irrégulière 5/4 ou éventuellement main plate et faible 4-4-3-2 sans tenue dans les Maj

Développements après la Redemande de l'Ouvreur à 2SA

1 ♦ 2 ♣
2SA ?

Le répondant est rassuré sur les Maj et toutes les enchères sont naturelles.
Les annonces de Maj sont toujours dans 4 cartes et naturelles.

- 3♥ /3♠, 4 cartes, naturelles.
- 3♣, 6 cartes, enchère forte
- 3♦, Fit FM

Développements après la Redemande de l'Ouvreur à 2♦

1♦	2♣
2♦	?

- 3♣, 6 cartes, Attention, enchère NF
- 3♦ Fit FM

Les problèmes de tenues dans les Maj, ne sont pas résolues et le répondant pourra annoncer des Maj de 3 cartes pour indiquer une force et donc une absence de tenue dans la dernière couleur.

L'Ouvreur devra donc en tenir compte et ne pas fitter avec 4 cartes au palier de 4.

- 2♥/♠

Il existe une convention pour montrer un fit majeur de l'Ouvreur et l'arrêt dans la dernière couleur, l'Ouvreur doit TOUJOURS prioritairement exprimer son fit

- **IL FITTE** avec 4 cartes dans la majeure sans l'arrêt dans la dernière couleur

1♦	2♣	♠98	= 4 cartes dans la Maj sans l'arrêt
2♦	2♥	♥AV32	
3♥		♦RD1062 ♣R3	

- **2SA** sans 4 cartes à Pique, avec l'arrêt coeur

1♦	2♣	♠1098	• = l'arrêt coeur sans 4 cartes à pique
2♦	2♠	♥AD3	
2SA		♦AR764 ♣83	

- **3SA** avec un saut avec un fit de 4 cartes et l'arrêt dans la dernière couleur

1♦	2♣	♠R1072	= fitté 4 cartes et l'arrêt coeur
2♦	2♠	♥AD3	
3SA		♦RD1062 ♣5	

- **l'autre majeure**, soit l'enchère de 3♥ sur 2♠ " est toujours la description d'une distribution 6♦ et 4♥ et non une enchère fourre-tout" (Levy- le Bridgeur page 29 -15 avril 2002)

1♦	2♣	♠10	Levy page 29 15/12/2000
2♦	2♠	♥AV94	
<u>3♥</u>		♦RDV852 ♣R3	

- l'enchère de 2♠ sur 2♥ est soit naturel 6-4 (main A) ou un enchère "à suivre", plus juste qu'enchère à Sans atout (main B)

	A	B
1♦ 2♣	♠A1072	♠1052
2♦ 2♥	♥2	♥AV3
<u>2♠</u>	♦RDV852 ♣R3	♦AR1082 ♣87

- 3♠, splinter, 4 cartes à cœur, singleton pique et support trèfle.

1♦ 2♣	♠5
2♦ 2♥	♥A1096
<u>3♠</u>	♦RD1043 ♣A102

•

Dans un article d'avril 2002 (Rubrique les entames,) Levy attire l'attention sur la séquence

1♦ 2♣

2♦ 2♠

3♠ 3SA

si 3♠ montre 4 cartes sans l'arrêt cœur, pourquoi le répondant ne conclue -t-il pas à 4♠ ? .

Parce qu'il n'a pas 4 cartes et qu'il montrait une tenue Pique sans tenue cœur. Pourquoi n'a t-il pas dit directement 3SA, parce que sa tenue cœur n'est pas suffisante ou qu'il est trop fort

♠RD6

♥A97

♦5

♣AD9763

N° 19 Développements après 2SA à saut

Références : Lévy : Le Bridgeur 15 mai 2003 Bessis Le Bridgeur 15 mai 2001

Bessis Le Bridgeur P.13 15 décembre 2001 Alex

Dernière modification le 11/07/2011

La redemande à saut à 2 SA promet 18/19H réguliers et dénie 4 cartes à Pique.

Système de croisement des mineurs

1 ♣/♦ 1 ♥
2 SA

- Passe
- 3SA/4♥/5♣/5♦/6SA/7SA pour les jouer
- 4SA quantitatif 14H ou 5SA Forcing de Chelem
- 3♣/3♦F, Fit de la mineure d'ouverture recherche meilleure manche ou proposition de chelem à trèfle
- 3♣/3♦F, autre mineure que la mineure d'ouverture, relais croisement des mineures pour rallonger les coeurs
- 3♥, 6 cartes, espoir de Chelem. Sur 3♥ l'Ouvreur dit
3SA pas d'H à Coeur
3♠/4♣/4♦/4♥ H à Coeur
- 3♠ bicolore 5-4 Naturel FM
- 4♣ beau bicolore 5-5
- 4♥ 6 cartes par d'espoir de Chelem

1 ♣/♦ 1 ♠
2 SA

- Passe
- 3SA/4♠/5♣/5♦/6SA/7SA pour les jouer
- 4SA quantitatif 14H ou 5SA Forcing de Chelem
- 3♣/3♦F, recherche meilleure manche ou proposition de chelem à trèfle
- 3♣/3♦F, autre mineure que la mineure d'ouverture, relais croisement des mineures pour rallonger les coeurs
- 3♥, naturel, 5 Piques et 4/5 coeurs dans une main de manche ou Chelem.
L'Ouvreur:
 - 3♠ Fitté Pique
 - 4♥ Fitté Coeur
 - 4♣/4♦ Fitté cœur, beau jeu
 - 3SA, sans fit
- 3♠, 6 cartes, espoir de Chelem. Sur 3♠ l'Ouvreur dit
3SA pas d'H à Pique
4♣/4♦/4♥ H à Pique
- 4♣ beau bicolore 5-5
- 4♥ bicolore 5-5 strictement limité à la manche

1 ♥
2 SA

1 ♠
?

- passe
- 3SA/4♥/4♠/5♣/5♦/6SA/7SA pour les jouer
- 4SA quantitatif 14H ou 5SA Forcing de Chelem
- 3♣* Relais. Demande à l'Ouvreur de répondre
3♠ = 3 cartes dans la Maj. Le Répondant peut alors passer ou continuer (FM)
- 3♥ F
- 4♥ strictement limité à la manche
- 3♠, 6 cartes, espoir de Chelem. Sur 3♠ l'Ouvreur dit
- 3SA, pas d'H à Pique
- nomination d'un contrôle, avec un H à Pique
- 4♠, un H à pique mais un jeu inintéressant
- 4♣ 6 cartes, aucun espoir de Chelem
- 4♣ beau bicolore 5-5

N° 20 Ouverture de Barrage

Dernière modification le 25/02/2014

Références : Article de Bessis Les Ouvertures de Barrages- Réponses aux ouvertures de Barrages- Le Bridgeur Novembre et décembre 2002

On distingue les enchères **Non vulnérables des enchères Vulnérables.**

- Non Vulnérables , les Barrages peuvent être très défensifs pour gêner. Plus de conditions de 2 des trois principaux H pour les Barrages en Min.

Sur ouverture de 3♣ (uniquement) en 1^{ère} et 2^{ème} position, le Partenaire qui veut demander la qualité de la couleur pour jouer SA peut dire 3♦ , réponse 3SA belle couleur (2 des trois GH) et sinon 4T

- Vulnérables, les Barrages sont plus solides (jouables en face d'un singleton.)et constructifs en Min (2 des 3 principaux H exigés en 1ère et 2ème position)

Respect de la règle 5-6-7 (soit 5 levées de jeu à V favorable, 6 à V égale et 7 à V défavorable) ou Règle des 500-800, à V défavorable on accepte de concéder 500 contre des adversaires NV soit 2 de chute contré sur un Barrage au palier de 3.

En 3^{ème} position, surtout NV, agressivité dans les Barrages

3♥ et 3♠, belle couleur 7 ème (en 3^{ème} position, à vulnérabilité favorable, être offensif, on peut ouvrir de 3 des 6 Maj-4 mineur très faibles)

3♣ ou 3♦	7 cartes, <u>variations selon Vulnérabilité</u>
3♥ et 3♠	7 ème <u>variations selon Vulnérabilité</u>
3SA	Min 7ème affranchie sans contrôle annexe
4♣ ou 4♦	8 cartes quelconques
4♥ et 4♠	8 cartes dénie 2 As en 1ère et 2ème position
4SA	Bicolore mineur violent 6-6 ou 6-5
5♣ ou 5♦	belle couleur 8ème/9 ^{ème} trop riche pour être ouvert de 4

3♣	3♥ 3♠	6 cartes. F
	3 SA/ 4♥ /4 ♠ /5 ♣/ 5 ♦	Manches pour les jouer
	<u>4♦</u> Propo de Chelem, demande de citer contrôle ds l'ordre	
	—4♥	contrôle ♥
	—4♠	contrôle ♠
	—4 SA	contrôle Carreau
	—5♣	Pas de contrôle

3♦	3♥ 3♠	6 cartes. F
	3 SA/ 4♥ /4 ♠ /5 ♣/ 5 ♦	Manches pour les jouer
	<u>4♣</u> Propo de Chelem, demande citer contrôle ds l'ordre	
	—4♥	contrôle ♥
	—4♠	contrôle ♠
	—4 SA	contrôle Trèfle
	—5♦	Pas de contrôle

3 ♥ 3SA pour les jouer
 3♠/4♣/4♦ FM, 6 cartes, F
 4♠/5♣/5♦ Saut nouvelle couleur=Interrogative réponse par
Réponses à l'interrogative Pique par palier
 |—4SA pas de contrôle Pique
 |—5♣ Roi ou Singleton
 |—5♦ As ou chicane

3 ♠ 3SA pour les jouer
 4♣/4♦ FM, 6 cartes, F
 4♥ pour les jouer
 5♥/5♣/5♦ Interrogative réponse par Palier

Sur ouverture de 4♥ ou 4♠

4♥ 4♠ /5♣ /5♦ Interrogatives à la couleur
 5♥ Joséphine adapté , Chelem si pas + 1 perdante
 à l'atout face Singleton du PART

3SA 4♣ le Part rectifiera dans la Min
 5♣ la Manche et les 2 Mineures jouables
 4♦ Proposition de Chelem , Quel est ton Singleton?
 |—4♥ Singleton Cœur
 |—4♠ Singleton Pique
 |—4SA pas de Singleton
 |—5♣ Singleton dans l'autre Min

Bicolores après une ouverture de Barrage

3♣ 4♣ 5♥ + 5♦
 3♣ 4♦ 5♥ + 5♠
 3♦ 4♦: 5♥ + 5♠
 3SA 4♣ 5♥ + 5♦ Assimile l'ouverture à une ouverture de 3♣
 3SA 4♦ 5♥ + 5♠ Assimile l'ouverture à une ouverture de 3♣
 3♥ 4♥: 5♠ + 5 Mineur et 4SA pour connaître la Min
 3♠ 4♠: 5♥ + 5 Mineur et 4SA pour connaître la Min

Exemple donné par Bessis dans le Courrier des lecteurs du Bridgeur

Ouest	Est	S	O	N	E
♠42	♠R	3♠	4♠	Passé	4SA
♥ARD64	♥V53		5♣		6♣
♦-	♦A953				
♣RDV842	♣A10763				

N °21 Le Roudi 3 Réponses

Dernière modification 15/11/2013

Résumé

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♥ 5+4 NF
- |—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 4P avec 6 cartes et 2P avec une main 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

- Le Roudi est un Relais 2♣ du Répondant à partir de 9 beaux H /11h Mini pour demander à l'Ouvreur de préciser la nature de son ouverture sur une séquence
- le Roudi est utilisé aussi après un Contre
- la Séquence 1♣/♦ -1♥/1♠ ; 1SA-2SA est naturelle
- le canapé faible à Trèfle s'exprime par le Roudi suivi de l'enchère de 3♣ (stop)
- Un unicolore de 6 cartes en majeur s'exprime par
 - l'enchère directe de 3♥/♠ = proposition de chelem
 - Roudi, suivi de
 - sur une réponse de 2♦
 - 3♥/♠ = propositionnel
 - sur une réponse de 2♥/♠
 - 4♥/♠ pour la manche
- 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

N°22 Soutien d'une mineure par l'Ouvreur après un changement de couleur 2 sur 1 du Répondant

Source Article de Levy 3K, juin 2013 Le Bridgeur

Les séquences concernées sont 1♥ 2♣/2♦ ou 1♠ 2♣/2♦

1♥ 2♦ <u>3♦</u>	♠ 10 ♥ AV874 ♦ AR98 ♣ 1032	Le soutien à 3♦ garantit quatre atouts dans une zone de 12 à <u>16H</u> . Il FM
--------------------	-------------------------------------	---

Après une ouverture majeure, la redemande à 2SA, classiquement 15-17H, peut cacher un mini-maxi, 18-20H, avec un soutien de trois ou quatre cartes dans la mineure du répondant.

1♥ 2♦ 2SA 3SA <u>4♦</u>	♠ R3 ♥ RD875 ♦ AD96 ♣ A2	2SA suit sur 3SA du soutien à <u>4♦</u> montre une main 5-4-2-2 de 18-20H 4 cartes à Carreau
-------------------------------	-----------------------------------	---

1♥ 2♦ 2SA 3SA <u>4SA</u>	♠ R32 ♥ AR874 ♦ AD10 ♣ D52	2SA suit sur 3SA de 4SA montre une main 5-3-3-2 3 de 18-20H avec 3 cartes à Carreau
--------------------------------	-------------------------------------	--

Les Splinters promettent une distribution 5-5 et dénie le contrôle de la couleur résiduelle.

1♥ 2♦ <u>4♣</u>	♠ 107 ♥ AR874 ♦ AD1054 ♣ 6	4♣ = Splinter, distribution 5♥+5♦, singleton ou chicane trèfle, <u>résidu Pique non contrôlé</u>
--------------------	-------------------------------------	--

1♥ 2♦ <u>3♠</u>	♠ 9 ♥ AR874 ♦ AD1054 ♣ 83	3♠ Splinter, distribution 5♥+5♦, singleton ou chicane Pique, <u>résidu trèfle non contrôlé</u>
--------------------	------------------------------------	--

Le soutien de la mineure avec saut au palier de 4, 4♦, garantit une distribution 5-5 d'une valeur de deuxième zone, avec le contrôle des deux couleurs courtes.

<p>1 ♥ 2♦ <u>4♦</u></p>	<p>♠ AV10 ♥ RD965 ♦ AR108 ♣ 9</p>	<p>4♦, distribution 5♥+5♦, les deux couleurs résiduelles Trèfle et Pique contrôlées 4♥ et 5♦ Coup de frein et 4SA BWD pour le répondant</p>
------------------------------	--	---

À partir de 17H, l'Ouvreur doit différer l'expression de son soutien, remplacée par un "faux bicolore cher

<p>1 ♥ 2♦ 2♠, 2SA <u>4♦</u></p>	<p>♠RV8 ♥AR874 ♦AD105 ♣8</p>	<p>2♠, faux bicolore cher dans sa couleur résiduelle la plus longue/ L'Ouvreur exprimera son Fit carreau ultérieurement après avec un saut</p>
---	---	--

Les sauts impossibles audessus du Splinter sont des BWD d'exclusion à l'atout Carreau

<p>1 ♥♦ 2♦ <u>4♠*</u></p>	<p>♠ - ♥ RDV98 ♦ AD1064 ♣ RD3</p>	<p>Les sauts impossibles audessus du Splinter sont des BWD d'exclusion à l'atout Carreau</p>
--------------------------------	--	--

<p>1 ♥ 2♦ <u>5♣*</u></p>	<p>♠RD8 ♥RDV98 ♦AD1064 ♣</p>	<p>Les sauts impossibles audessus du Splinter sont des BWD d'exclusion à l'atout Carreau</p>
-------------------------------	---	--

Séquence 1♠ 2♥

Dernière Modification 10/12/2014 Référence : cours de BA

Point important : bien noter que

1♠ 2♥

4♣/♦ = jeu pas fort et 4 cartes clés exactement (les cartes clés de la séquence sont ♠ ARD de Pique ♥ARD de coeur et A♣ et A♦)

et

1♠ 2♥

4♥ pas fort, 4 cartes et **dépourvue de contrôles mineurs**

1♠ 2♥
?

L'EXPRESSION DU FIT À COEUR

I - LE SOUTIEN SIMPLE

PRINCIPE 1 : Le soutien simple, 3♥, promet une main honorable

Conséquence : Avec un jeu faible, il faut commencer par répéter les Piques avant de fitter à Cœur

PRINCIPE 2 : Le soutien simple ne doit pas être choisi si l'ouvreur a une main trop forte

Conséquence : Avec un jeu très fort, il ne faut soutenir à 3♥ que si l'on a de quoi faire un Blackwood au tour suivant.

II - LES AUTRES FAÇONS DE SOUTENIR

- Le saut à 4♥ montre une main faible comportant quatre atouts et dépourvue (presque toujours) de contrôle extérieur.
- Les enchères de 4♣ et 4♦ sont des **splinters** montrant quatre atouts, un singleton, une main correcte et exactement quatre cartes clés.
- Avec un fit de trois cartes et une main régulière forte,
 - annoncer 2SA puis 4♥ avec un jeu de 15 à 17 H,
 - annoncer 2SA puis un contrôle avec une main de 18/19 H
- Avec une main irrégulière forte et un fit de trois cartes (ou quatre cartes si un splinter est impossible),
 - faire un faux bicolore cher (3♣, 3♦) puis fitter,
 - dire 3♥ et faire suivre d'un Blackwood si la main le permet.

Séquences

1♠ 2♥
2♠ 2SA
3♥ NF trois cartes et main faible

1♠ 2♥
2♠ ?

2SA Naturel et NF

3♦ Naturel, au moins 4 cartes à Carreau

3♥ Naturel, 6 cartes, NF

3♠ Fit différé Forcing

3SA /4♥/4♠ pour les jouer

4♣/4♦ fit Forcing Splinter

3♣* relais pour obtenir un renseignement supplémentaire sur la main de l'Ouvreur ou disposer de la place nécessaire pour décrire 6 cartes à coeur, Forcing

1♠ 2♥
2♠ 3♣
?

3♥ un GH second

4♥ trois cartes et minimum

3♠ 6 cartes

3SA arrêt trèfle et Carreau et rien de plus à dire

3♦* demande au Répondant de se décrire

1♠ 2♥
2♠ 3♣
3♦* ?

3♥ 6 cartes

3♠ 2H à Piques, 2 cartes, pas d'arrêt trèfle

3SA pour les jouer

PARTIE II
Enchères de
Chelem

N° 1 Le BWD : Quand 4SA est il BWD ?

Dernière modification 15/06/2010

Règle N°1

4SA n'est jamais un BWD lorsqu'il suit directement une enchère à Sans-atout.

2SA 4SA
5♦ 6♦

4SA est classiquement quantitatif ; la réponse de 5♦ n'indique pas un nombre d'As : c'est une réponse positive avec 4 cartes à ♦ sans 4 cartes à ♣, ce qui permet de retrouver un fit Mineur et jouer un Chelem en Mineur, plus sûr qu'à Sans-atout.

Règle N°2

4SA n'est pas un BWD si aucun fit n'a été exprimé ou sous-entendu.

1SA 2♦
2♥ 4SA

Même après un Texas, 4SA est quantitatif

1♣ 1♥
1♠ 4SA

4SA n'est pas un BWD avec fit implicite Pique, mais montre un jeu régulier de 19-20H, main qui serait autrement très difficile à décrire, alors qu'avec un fit Pique, on a tout le temps de s'exprimer de manière forcing (4ème couleur, fragment-bid, Splinter,...).

Règle N°3

Dès que le fit existe, 4SA est un BWD

1♠ 2♦
2♥ 3♠
4SA

Règle N°4

La règle 1 est prioritaire sur la règle 3

1♦ 1♥
1♠ 3♦
3SA 4SA

4SA n'est pas un BWD malgré le fit Carreau, car il suit directement une enchère à Sans-Atout.

Ou

1SA 3♠
3SA 4SA
Quantitatif

NB Sauf dans les séquences où 3SA n'est pas naturel et exprime de mauvais atouts.

1♠ 2♣
2♦ 3♠
3SA 4SA BWD

Règle N°5

Lorsque le joueur qui dit 4SA fait précéder son enchère d'une enchère au palier de 4, il fait un BWD.

.
1♦ 1♥
1♠ 3♦
3SA 4♣
4♥ 4SA

Avec le même début que la séquence précédente, 4SA devient un BWD après l'enchère de contrôle à 4♣.

Règle N°6

4SA est toujours BWD après **l'enchère naturelle d'une Majeure au palier de 3**

1♥ 1♠
2♥ 3♦
3♥ 4SA
ou
1♥ 1♠
3♥ 4SA

voir Lévy Le bridgeur page 36 15 janvier 2004

Règle N°7

4SA après une intervention

Sauf

1♥ 4♠ 4SA
1♠ 4♥ 4SA **les deux exceptions ou 4SA est BWD**, sinon 4SA après une intervention n'est jamais BWD quand le fit n'a pas été exprimé mais l'expression d'un bicolore mineur

N° 2 Le BWD 5 clés 14-30

Dernière modification : 15/06/2010

5 As = 4 AS et le Roi d'atout. On ne demande pas le Chelem s'il manque 2 clés. Avantage évident: On ne demande pas le Chelem avec As et Roi d'atout manquant. A utiliser qu'en cas de Fit, sinon, on utilise le 14-30 sur 4 As normal

En cas de double fit, atout= première couleur annoncée par celui qui pose le BWD.

LES REPONSES

- ⇒ 5♣ 1 ou 4 clés
 - ⇒ 5♦ 3 ou 0 clés
 - ⇒ 5♥ 2 clés sans la Dame d'atout
 - ⇒ 5♠ 2 clés avec la Dame d'atout
 - ⇒ 5SA 2 clés et une chicane utile
 - ⇒ 6x **1 ou 3 clés** et une chicane utile nommée si possible.
- NB : si la couleur de la chicane est supérieure à la couleur d'atout, on saute directement dans la couleur d'atout.

QUESTION A LA DAME D'ATOUT

Après la réponse au BWD, l'enchère au dessus (sauf retour à l'atout et 5SA) est une question à la Dame d'atout.

Les réponses

Négative: retour au plus bas palier dans la couleur commune

Positive: nomination d'un Roi annexe économiquement

Avec un Roi dont l'annonce dépasse le palier de 6 à l'atout , on dit 5SA

Sans Roi annexe mais avec la Dame d'atout, quand on aurait pu annoncer économiquement les Rois, on dit 5SA

NB: Réponse positive: Présence de la Dame d'atout ou présence d'une dixième atout. On n'a pas la Dame d'atout mais on la prend.

Ex Dossier Hors série N°2 page Atout Carreau :

4SA 5♣

5♥ question à la Dame d'atout

•5♠ Dame et le Roi de ♠

•5SA la Dame et le Roi de ♥

•6♦ (retour à l'atout commun) pas la Dame

•6♣ La Dame et le Roi de ♣

Ex à l'atout Pique :

4SA 5♦

5♥ question à la Dame d'atout Réponses :

5♠, retour à l'atout, pas la Dame d'atout

5SA, la Dame d'atout et des valeurs non nommées dans les couleurs secondaires

6♣, Dame d'atout et Roi de ♣

6♦, Dame d'atout et Roi de ♦

6♥, dame d'atout et Roi de ♥

6♠, Dame d'atout, pas de Roi

N° 3 5 Sans Atout

Dernière modification le 28/06/2010

Enchère de Grand Chelem.

5SA est une proposition de Grand Chelem.

L'enchère se fait si on possède les 5 clés. Le Partenaire, s'il a dans son jeu des valeurs qu'il n'a pu exprimer au cours de la séquence, enchérit le grand Chelem, sinon il répond ses rois en baron sur 3 Rois seulement, le Roi d'atout ayant déjà été cherché.

Quand l'atout est agréé

5SA directement est un Joséphine

le 5SA Joséphine ?

- **Le BWD n'a pas été posé :** 5 SA demande au PART de nommer le grand Chelem s'il détient 2 des 3 gros H d'atout. Sinon il doit revenir au palier de 6 dans l'atout commun.
- **Le BWD a été posé:** 5SA après le BWD est une proposition de Grand Chelem.. Le "Joséphine" s'effectuera donc par le biais d'une enchère au palier de 6 dans la moins chère des couleurs non ambiguës.

En réponse à un Joséphine, et en possession d'un seul des 2 gros H d'atout, le joueur **s'il possède un atout de plus que prévu**, nomme une couleur intermédiaire au palier de 6 s'il dispose de l'espace nécessaire.

Ex 1♠ 2♦
2♥ 3♠ Fit F
4♣ (contrôle) 4SA (BWD)
5♦ (3 As) 6♣ (Joséphine)
6♦ (1 seul gros H et 6 atouts)

Quand l'atout n'est pas agréé

5SA est « choisit ton grand Chelem ». C'est en général des mains tricolores ou bicolores ou l'Ouvreur a exprimé une main très forte.

Réponses des Rois en baron (=dans l'ordre)

A la demande des Rois, atout agréé ou non, on répond toujours les rois en baron et non le nombre de rois : *Exception : demande des rois après un 2K FM, on répond en 14-30*

- 6♣ j'ai le R♣, le Partenaire peut dire 6♦ as-tu le Roi de Carreau ?
- 6♦ j'ai le Roi de Carreau sans le R♣

Avec zéro rois, on revient dans l'atout commun

Quand le palier de l'enchère n'a pas permis de dire 4SA, 5SA est demande de grand Chelem.

N°4 L'enchère de 5 en majeure

Dernière modification le 09/09/2010

1. SANS INTERVENTION

⇒ Enchère au poids, dans les séquences ou son auteur ne peut prendre le capitanat et essaie d'indiquer un jeu positif.

Ouest Est

2♦ 3♣

3♥ 5♥

Main d'Est ♠D5 ♥D1072 ♦853 ♣A976

• Demande un contrôle manquant quand tous les contrôles ont été nommés, sauf un, qui n'a été dénié par le Partenaire

Ouest Est

1♠ 2♣

2♦ 3♠

4♣ 4♦

5♠

L'enchère de 3♠ promettant un gros H à l'atout, il ne manque à Ouest que le contrôle cœur. Cette enchère oblige le Partenaire à déclarer le petit chelem s'il possède ce contrôle cœur. La question est précise. Prise capitanat

Main d'Ouest ♠ADV65 ♥84 ♦AD104 ♣A3

⇒ Demande de qualité d'atout quand, soit

a) tous les contrôles ont été nommés

b) aucun contrôle n'a été nommé

c) tous les contrôles ont été nommés sauf un qui a été dénié par le Partenaire

a) Ouest Est

1♠ 2♣

2SA 3♠

4♣ 4♦

4♥ 5♠

Main d'EST ♠V86 ♥A53 ♦A3 ♣AD1062

b) Ouest Est

1♦ 1♠

2♣ 4♠

5♠

Main d'Ouest ♠85 ♥A10 ♦A10653 ♣ARD4

Pour ne pas avoir répondu 4♠ directement sur 1♦, Est doit posséder un gros honneur extérieur à ses 7 piques. Ouest veut bien jouer un chelem, s'il n'y a pas deux perdantes à l'atout.

c)Ouest Est

1♠ 2♣
2♦ 3♠
4♣ 4♥
5♠

Main d'Ouest ♠RV532 ♥A5 ♦RD104 ♣A5

Ouest apprend qu'il manque l'A♦ .Il faut donc que son Partenaire possède AR♠ pour que le chelem soit de bonne qualité.

Cas particulier

Lors qu'aucun contrôle n'a été nommé, un joueur peut produire l'enchère de 5 en majeure alors qu'il ne peut être possible qu'il déteigne tous les contrôles. le 5 en majeure veut alors demander les contrôles

Nord Sud

2SA 3♥

3♠ (fitté) 5♠

Main de Sud ♠AR109876 ♥D5 ♦84 ♣72

ou

Nord Sud

1♦ 1♠

3♠ 5♠

6♠

Main de Nord ♠D976 ♥4 ♦AR985 ♣AD9

Main de Sud ♠ARV1052 ♥108 ♦DV4 ♣V7

5 en Majeure peut être utilisé après une ouverture de Barrage en Majeure pour demander la qualité de l'atout (voir Mémo 215)

II. APRES INTERVENTION

- Si le contrôle de la couleur adverse a été exprimé dans la séquence, l'enchère de 5 en majeure demande la qualité de l'atout
- Si le contrôle de la couleur adverse n'a pas été exprimé, l'enchère de 5 en majeure demande le contrôle.

Ex (Levy-Les entames-15 mai 2004)

Main d'Ouest ♠AV987 ♥86 ♦ARD6 ♣AD

Sud Ouest Nord Est

1♥ contre passe 4♠

passe 5♠

a)5♠= demande de contrôle Coeur.

b)5♥ = Cue-Bid au palier de 5, demande la qualité de l'atout .

Voir exemple

France Pologne

S O N E

1K 1♥ 4♠ passe

5♥

Demande la qualité de l'atout pour jouer 6

Main de Nord

ARD8752
V8
10
1095
Main de Sud
V4
AR1096
985
872

Compléments avec les Piques

4♥ contre passe 5♠
= Effort de Chelem sans contrôle cœur

4♥ contre passe 4SA
passe 5T(K) passe 5♠

= Effort de Chelem avec contrôle cœur

Intervention sur un BWD

dernière modification 6/12/2012

Memo technique : C O P A I N

C = CONTRE 3-0 clés
(ou XX si l'intervention est un contre)

P = Passe 1-4 clés

Le palier qui suit immédiatement 2 clés sans la Dame d'atout

Le palier au dessus 2 clés et la Dame d'atout

Le BWD exclusion.A Lévy

Nouveau venu dans l'arsenal des enchères de chelem, il permet, dans certaines conditions, de poser une question aux nombres de cartes clés, en dehors de l'As dans la couleur de la chicane. Revenons un peu en arrière, à partir d'un exemple caricatural :

Vous ouvrez de 1♠ avec :

♠ A D V 8 6 5

♥ R D V 3

♦

♣ R D 2

Après un début de séquence :

Sud Ouest Nord Est

1♠ — 2♣ —

2♥ — 3♠

Le chelem (le grand chelem même) vous tend les bras et vous disposez de tous les contrôles et d'un matériel suffisant pour prendre le capitaneat et poser le BWD. Mais la question est inappropriée. Vous ne voulez pas simplement connaître le nombre de cartes clés mais savoir quelles sont ces cartes clés.

Bien sûr, si la réponse est quatre cartes clés (5♦), vous pouvez conclure à 7SA et mettre les cartes dans l'étui (quatre ou une mais une carte clé est une alternative impossible), Toutefois, dans les deux autres cas, deux ou trois cartes clés, vous êtes « à la devine » :

. Deux cartes clés, 5♥ : il faut s'arrêter au palier de 5 si l'une de ces cartes est l'As de Carreau, jouer le petit chelem, sinon.

. Trois cartes clés, 5♣ : le grand chelem à Pique est sur table en face du Roi de Pique, de l'As de Trèfle et de l'As de Cœur, Il faut se contenter du petit chelem si l'une de ces cartes est l'As de Carreau.

Il faut donc s'y prendre autrement, Le procédé usuel n'est pas facile à maîtriser, il consiste à suivre le classique processus des contrôles au palier de 4 puis à dépasser le palier de la manche par une enchère de contrôle au palier de 5, éventuellement synonyme de l'expression d'une chicane dans cette couleur. Ainsi :

Sud Ouest Nord Est

1♠ - 2♣ -

2♥ - 3♠ -

4♣ - 4♦ -

4♥ - 4♠ -

5♦

Dans cette séquence, 5♦ exprime clairement une chicane à Carreau. Le développement des enchères demande alors un bon jugement des cartes du répondant en face d'une main de l'Ouvreur assez bien définie.

deux règles pour vous aider :

Règle 1

Avec une seule carte clé en dehors de la couleur de la chicane, on revient à la couleur d'atout au palier de 5.

Règle 2

Toute nouvelle nomination d'un contrôle garantit le contrôle du premier tour.

Les experts ayant constaté que toute cette démarche, très lourde et parfois imprécise, revenait à nommer ses cartes clés utiles, ont franchi le pas et inventé le BWD exclusion, qui s'exprime par un saut impossible dans la couleur de la chicane. La main ci-dessus est idéale pour prendre le capitanat et poser une question directe sur le nombre de cartes clés en dehors de l'As de Carreau. Les réponses sont identiques, 30, 41, 2, 2 plus la Dame d'atout, par palier à partir de 5♦ :

Sud Ouest Nord Est

1♠ - 2♣ -

2♥ - 3♠ -

5♦ - 5♥ 3 ou 0 cartes clés, sans compter l'As de Carreau,
5♠ 4 ou 1 cartes clés,
5SA 2 cartes clés,
6♣ 2 cartes clés plus la Dame d'atout.

Et l'Ouvreur peut conclure en comptant sur ses doigts :

- 7♠ sur 5♥.
- Passe sur 5♠.
- 6♠ sur 5SA.

Le BWD exclusion, basé sur le principe de « question-réponse », ne pose aucun problème de compréhension ou d'imagination ni même de mémorisation, puisqu'il reproduit exactement la même technique que le BWD aux cinq cartes clés mais avec un décalage de la question et donc des réponses, La seule difficulté est de le reconnaître.

Règle

Le BWD d'exclusion s'exprime toujours par une enchère de contrôle à saut, au-dessus du palier de la manche.

Cette règle permet de ne pas confondre contrôle, Splinter et BWD exclusion, Exemples :

Sud Ouest Nord Est

1♥ - 1♠ -

3♠ - 4♣ (*) -

(*) contrôle

Une enchère de contrôle classique, avec un matériel suffisant pour envisager un chelem et, probablement, la nécessité de découvrir le contrôle à Carreau :

♠ A V 9 7 6 5

♥ D 4

♦ 8 6

♣ A D 3

Sud Ovest Nord Est

1♦ - 1♠ -
2♠ - 4♣ (*) -
(* Splinter

L'expression d'une courte à Trèfle, singleton ou chicane, à la recherche d'une concordance d'honneurs parfaite.

Dans une zone 13-15DH, le message transmis est « chelem si miracle » (au-dessus, à partir de 16DH, le répondant passe par un relais forçant de manche à 2SA pour passer au scanner la main de l'Ouvreur) :

♠ A V X 8 7
♥ A 8 5 2
♦ R X 3
♣ 9

Sud Ovest Nord Est

1♥ - 1♠ -
2♠/3♠ - 5♣ (*) -
(* BWD exclusion

Une chicane à Trèfle et tous les éléments pour prendre le capitamat, en posant une question précise sur le nombre de cartes clés utiles :

♠ R D 9 7 6 5
♥ A R X 6 2
♦ R 3
♣

Remarques importantes :

Cette définition ne peut pas s'appliquer en situation de soutien mineur. S'exprimer au-dessus du palier de la manche revient à imposer le chelem. Les enchères de contrôle avec saut restent possibles mais ce sont des Splinters. **Il n'y a pas de BWD exclusion en situation de soutien mineur.** Exemple :

Sud Ovest Nord Est

1♥ - 2♣ -
2♦ - 3♣ -
4♠ (*)

(* Splinter

La répétition (non forçant) des Trèfles par le répondant a explosé la puissance du jeu du déclarant. De son point de vue, la manche est sûre mais un chelem n'est pas à exclure, 4♣ serait une proposition de manche et 5♣ une conclusion. Le Splinter décrit une main du type :

♠ 4
♥ A R 9 6 5
♦ A D X 2
♣ R V 7

Le BWD exclusion peut se faire dans une couleur nommée par le Partenaire, à condition qu'il n'y ait aucun doute sur la signification de l'enchère. Toute confusion

serait synonyme de catastrophe. Pour donner plus de force à cette réserve, je vais l'exprimer différemment : s'il y a le moindre doute, l'enchère de saut à la manche dans une couleur nommée par le Partenaire doit être comprise comme une enchère naturelle. Reprenons notre premier exemple, en inversant les Trèfles et les Carreaux :

♠ A D V 8 6 5
 ♥ R D V 3
 ♦ R D 2
 ♣

Sud Ovest Nord Est

1♠ — 2♣ —
 2♥ — 3♠ -
 5♣

L'Ouvreur veut connaître les cartes clés en dehors de l'As de Trèfle, le BWD exclusion est la bonne question, le répondant n'a aucun doute, il est impossible de vouloir jouer 5 Trèfles au lieu de 4 Piques.

Une autre séquence :

Sud Ovest Nord Est

1♣ — 1♠ —
 3♠ — 5♣

Ici encore, l'enchère de 5♣ ne peut pas être naturelle. Elle est donc un BWD exclusion, avec par exemple :

♠ A V 8 7 6 4
 ♥ R D V X 5
 ♦ A 2
 ♣

Treize levées en face du Roi de Pique et de l'As de Cœur.

Mais :

Sud Ovest Nord Est

1♦ - 1♠ -
 2♣ - 2♥ -
 2♠ - 5♦

Vous ne comprenez rien aux enchères de votre Partenaire. Pourquoi n'a-t'il pas dit 3♦ sur 2♣, ou 3♦ sur 2♠ ?

Vous avez donc un doute sur l'enchère brutale de 5♦. Ce doute suffit pour l'interpréter comme une enchère naturelle. On peut supposer que le répondant envisageait le contrat de 3 Sans-Atout quand il a employé la quatrième couleur à 2♥ puis conclu à 5♦, en l'absence de tenue Cœur et sans espoir de chelem. Il n'y a eu aucune confirmation de la découverte d'un soutien à Pique.

Partie III
Enchères
compétitives

N°5 Fits majeurs en compétitives, Splinter, Cuebids, Rencontre

Dernière modification le 6/12/2012

Principe n° 1 : Priorité à la découverte des double fits.

Le Bridge est avant tout une jeu de levées. Privilégiez les enchères de Rencontre, enchères à saut fittées, montrant à la fois une belle couleur au moins 5ème commandée par deux gros Honneurs et un Fit de 4 cartes ou plus. Ces enchères permettent de déceler les double Fits, lesquels constituent une des clés des surenchères en situations compétitives.

N	E	S	O	⇒ Main A Nord	⇒ Main B Nord
1♥	1♠	4♣*	5♦	♠ D5	♠ RD87
				♥ A10763	♥ AD762
				♦ A98	♦ R109
				♣ RV10	♣ 7

Avec la main A , après l'enchère de Rencontre de Sud, Nord surenchérit à 5♥ , assuré du double Fit Coeur Trèfle et de ne pas perdre 3 levées entre les Piques et les Carreaux.

Avec la main B, Nord contrera pour dissuader Sud de surenchérit.

Principe n° 2 : En enchères compétitives , il est important de clarifiez la valeur des Fits Majeurs.

Modulez vos Fits majeurs en donnant le maximum d'informations sur votre main . Précisez avec votre Partenaire la valeur des différents soutiens .

Après une intervention

1♥ 1♠ ?

- 2♥ 6-10 HLD, ¾ atouts
- 3♥ 11-12 HLD, 4 atouts, pas 12 H. *Attention c'est un soutien constructif et non un barrage avec 2-3 H.*
- 4♥ 13-15HLD, 4/5 atouts, pas 12H
- 2♠* Cue-bid, 12H et +, 4 atouts, dénie une belle couleur annonçable. Place le camp en attaque
- 3♠* Splinter , cue-bid à saut de la couleur d'intervention, 9/11H, 4 atouts, singleton ou chicane à Pique , dénie une belle couleur annexe
- X Contre d'appel , peut préparer un Fit de 3 atouts (11HLD minimum sans limite supérieure) sans couleur annonçable
- 2♣/2♦ Enchère naturelle, 5 cartes, 11H et +. L'annonce ultérieure du Fit Coeur est Forcing
- 3♣/3♦ *barrages.*
- 4♣/♦ Enchère Rencontre, double saut dans dans la couleur 5ème ou 6ème, 4 atouts, 9/11H +

Après un Contre

1♥ X ?

- 2♥ 6-10 HLD, ¾ atouts
- 3♥ 4 atouts, pur barrage, 3-7H, singleton.
- 4♥ 5 atouts, faible, singleton obligatoire
- 2♠ enchère à saut, barrage
- 2♣/2♦ Enchère naturelle, 5/6 cartes, NF, déniement 10H
- 3♣/3♦ *Rencontre*
- 4♣/♦ Super Rencontre, double saut dans la couleur 5ème ou 6ème, 5 atouts, 9/11H +, 10 cartes entre les 2 couleurs
- 2SA, Truscott, 4 atouts, vrai « 3♥ » 8-9H (11-12 HLD)
- 3SA Super Truscott, 4 atouts, valeur de la manche au moins 10H, (13-15 HLD)
- XX, soit fitté, soit 10H et plus

En réponse à une Intervention

1♥ 1♠ passe ?

- 2♠ 6-10 HLD, ¾ atouts
- 3♠ 4 atouts, pur barrage, 3-7H, singleton.
- 4♠ 5 atouts, faible, singleton obligatoire
- 2♥ Cue-Bid, pas forcément fitté
- 2♣/2♦ Enchère naturelle, 6 cartes, NF, déniement 10H
- 3♣/3♦ *Rencontre*
- 4♣/♦ Super Rencontre, double saut ds la couleur 5ème ou 6ème, 5 atouts, 9/11H +, 10 cartes entre les 2 couleurs
- 3♥, Cue-Bid à saut, 4 atouts, 9H et plus 11-13HLD
- 4♥ splinter, 4 atouts, fort fit

Principe n° 3 : il faut maîtriser les 2 utilisations les plus courantes du Cue-Bid simple après une ouverture

1. Sur une ouverture Mineure, le Cue-bid s'emploie soit pour rechercher un arrêt dans la couleur d'intervention pour jouer SA (Main A), soit pour exprimer une main fortement fittée dans la Mineure d'ouverture. (Main B). L'Ouvreur donne la priorité à l'annonce de SA dès qu'il détient un arrêt. Le Répondant fait suivre cette annonce de SA d'un Fit mineur différé s'il recherche le Chelem dans cette couleur.

N	E	S	O	⇒ Main A Sud	⇒ Main B Sud
1♣	1♥	2♥*		♠ R103	♠ A62
				♥ V64	♥ R5
Enchère Auto forcing, 11H+				♦ A742	♦ D103
				♣ RD3	♣ ARV64

2. Sur une ouverture Majeure, le Cue-bid direct de l'intervention montre un fit de 4 cartes garantit la manche et dénie une bonne couleur 5ème. Face à ce Cue-Bid, sans le silence adverse, l'Ouvreur doit encourager ou décourager son Partenaire.

N	E	S	O	⇒ Main Nord
1♥	1♠	2♠*		♠ 86
				♥ AD1093
				♦ AV105
				♣ R5

- Pour le décourager, la seule enchère est le retour dans la majeure au palier de 4♥
- Pour l'encourager, dans la perspective d'un chelem, l'Ouvreur se décrit naturellement

2SA	régulier avec	ou	sans	l'arrêt
3♣				naturel
3♦				naturel
3♥		six		cartes
3♠,4♣,	4♦	splinter,	six	cartes à
4♥	minimum.			cœur

Le Cue-Bid direct étant fitté, pour rechercher un arrêt pour jouer 3SA, le Répondant doit d'abord contrer Spoutnik et faire suivre ce contre d'un Cue-bid.(voir Note n°17 2.3)

Principe n° 4 : Splinters et des enchères de Rencontre , pour ne plus se tromper !

- **Splinters.** En réponse à l'ouverture après une intervention du N°2 ou en réponse à une intervention du Partenaire, il n'y a de Splinter que sur la couleur adverse

N	E	S	O	⇒ Sud
1♥	1♠	3♠*		Splinter, court dans la couleur
				d'intervention , Fitté coeur par 4 cartes,
				9/11H
N	E	S	O	⇒ Ouest
1♥	2♣	—	<u>4♥*</u>	Splinter, court dans la couleur , Fitté
				Trèfle par 4 cartes 9/11H

⇒ **Enchères de Rencontre.**

En réponse à l'ouverture après une intervention les simples sauts au palier de 2 ou 3 dans une nouvelle couleur sont faibles (barrages) et tous les sauts au palier de 4 sont «Rencontre» fittés

N	E	S	O	
1♥	1♠	3♣* /3♦*		⇒Barrage
		4♣* /4♦*		⇒ Rencontre

Sud	Ouest	Nord	Est	
1♣	1♦	2♥/2♠		⇒Barrage

N° 2 Les Interventions

Dernière modification 31/08/10

Bessis. Articles « Intervenir et après -Le bridgeur-février –mars et avril 2004

7H (avec AR) à 17H.

5 cartes au palier de 1 - 6 cartes au palier de 2 - Exception sur l'ouverture d'1 ♠ intervention à 2 ♥ avec 5 cartes si 3 H

Trouver des Fits, donner l'entame, ces deux facteurs justifient de descendre le palier de l'intervention à 7H si ARXXX ou ARXXXX.

REPONSES AU INTERVENTIONS DANS LE SILENCE ADVERSE

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♠	Passé	?

Avec le Fit

Les Soutiens Majeurs au palier de 2 sont limités à **10 H**

- 2♠ Soutien simple 7 à 10H- 3 Atouts ou 4 dans une main plate
- 3♠ Soutien à saut, faible. Important d'avoir une distribution -3 à 8H - 4 atouts - **singleton**
- 4♠ Soutien à double saut. Loi de Vernes important d'avoir une distribution -faible 5 atouts ou convenable et 4 atouts
- 2♦ Cue-Bid à partir de 11H (Ne garantit pas le Fit.) Si Fitté, soutien de 3 cartes et 11H
- 3♦ Cue-Bid à saut 9H et plus, Fit de 4 cartes
- 3♣ Enchères de Rencontres, 9H et plus, Fit de 4 cartes et belle couleur 5ème
- 3♥ Enchères de Rencontres, 9H et plus, Fit de 4 cartes et belle couleur 5ème
- 4♣ Enchères de Rencontres, 9H et plus, Fit de 5 cartes et belle couleur 5ème ou 10 cartes entre les 2 couleurs
- 4♥ **Naturel pour les jouer** selon le principe adopté "Jamais d'enchères de Rencontre du niveau de la Manche"
- 4♦ Splinter, Fit de 4 cartes, singleton ou chicane Carreau

Sans le Fit

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♠	Passé	?

2. 1 Enchères à Sans Atout

Décalées de 2 points, jeu régulier, (un singleton admis au palier de 1) tenue dans l'ouverture

1SA 8-12H

2SA 13-14H et sur une intervention au palier de 2 : 9H+-11H (dénie le Fit Pique)

2. 2 Changement de couleurs -F Voir Fiche 4 Changement de couleur

Développements

Nord Est Sud Ouest

1♣ 1♥ Passe 1♠

Passe ?

2♠ Avec 3 cartes seulement, on ne fitte que Minimum et faute de mieux (pas d'arrêt pour dire 1SA, pas assez fort pour Cue-Bidder)

3♠ Fit à saut avec **4 cartes**
♠A1073 ♥RDV64 ♦1083 ♣5

2♣ Cue-Bid simple, Fitté 3 cartes, main intéressante pour savoir s'il y a bien 5 Piques en face, **pas forcément Fitté**. Le Répondant fort, avec 5 Piques répète ses Piques à saut ou annonce un Bicolore (5-4) et s'il n'a que 4 cartes il Cue-Bid sans l'arrêt Trèfle. S'il est faible, il dit 2♠

♠AV2
♥AD752
♦R104
♣85

3♣ Cue-Bid à saut avec **4 cartes**
♠R1072 ♥AD742 ♦RV4 ♣5

Réponse à une intervention Mineure au Palier de 2

Nord Est Sud Ouest

1♦ 2♣ Passe ?

2♥ / 2♠ F 1, 5 cartes, au moins 8 H

2SA 9/10 à 11 H tenue à Carreau petit fit

3SA 12+/13 H tenue à Carreau petit fit

3♣ 7 à 8 H fit 3ème ou 4ème si main sans distribution

4♣ 4 Atouts, faible et distribué (singleton)

5♣ Au nombre d'atouts

2♦ Cue-Bid 10H/11H recherche fit majeur ou SA
♠RV72
♥D1064
♦854
♣A2

2.3 Cue-Bid – Peut être utilisé avec des mains sans Fit

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♠	Passe	2♦*

2♦*

avec une bonne ouverture et défaut de tenue dans la couleur de l'ouverture

♠R5
♥A1043
♦V92
♣AV106

2♦*

avec une belle longue et un jeu trop fort pour faire un changement de couleur NF

♠103
♥A104
♦V9
♣ARV1064

Développements après ce Cue-Bid

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♠	Passe	2♦*
	?		

EST n'a pas de valeur d'ouverture, il revient à 2♠

Si EST dépasse le palier de répétition simple de sa couleur (2SA, 3♣, 3♠) il décrit un jeu d'au moins 12H

Si EST fait une annonce économique de 2♥, il ne promet ni ne dénie l'ouverture. Si son PART poursuit les enchères, il reparle avec l'ouverture, sinon il s'arrête

REPONSES AUX INTERVENTIONS QUAND LE N° 3 A PARLE

Bessis. Articles « Intervenir et après -Le bridgeur-février –mars et avril 200

PRINCIPE N°1 : les enchères de soutien ne sont guère modifiées mais un « effet d'entraînement est possible ».

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♥	1♠	?
		Contre	?
		1SA	? Les Soutiens Majeurs ne sont pas modifiés

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♥	3♦	3♥

Les Soutiens Maj peuvent subir un effet d'entraînement. Ce Soutien ne garantit plus 4 atouts, effet d'entraînement. Main qui aurait justifiée un soutien au palier de 2 dans le silence adverse.

Exemple : ♠10872 ♥R32 ♦765 ♣AD4

PRINCIPE N°2 : Après une enchère du N°3 (sauf 1SA)

- le Cue - bid simple de la couleur d'ouverture promet le Fit
- le Cue -bid à saut de la couleur d'ouverture promet un fit de 4 cartes

PRINCIPE N° 3 : Si le Cue - bid oblige l'intervenant à enchérir au palier de 3, il garantit un Fit de 4 cartes

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♥	2 ♦	3 ♦*

avec ♠R1072 ♥AV92 ♦105 ♣D32

PRINCIPE N° 4 : l'annonce d'une nouvelle couleur avec un saut est toujours une enchère de Rencontre qui promet un fit de 4 cartes et une belle couleur cinquième

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♣	1 ♠	contre	3 ♦* avec

♠R1072 ♥85 ♦ADV64 ♣73

PRINCIPE N°5 : l'annonce d'une nouvelle couleur sans saut promet 6 cartes (ou 5 belles au palier de 2). Enchère NF, léger misfit (sauf palier de 1 , exception la séquence :

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠

 Forcing

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♣ avec

♠103 ♥972 ♦V5 ♣ARV1096 NF

PRINCIPE N°6: Quand aucune de ces enchères naturelles et précises ne convient, c'est le Contre, toujours d'appel, qui devra être utilisé si l'on désire se manifester.

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♥	1 ♠	contre

♠R73 ♥D4 ♦853 ♣AV864 des points et des Trèfles

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♠	2 ♦	contre

♠RV4 ♥1053 ♦872 ♣AR106 Trop beau pour 2♠ et il manque un atout pour dire 3♦

REPONSES AUX INTERVENTIONS QUAND LE N°3 A CHANGE DE COULEUR

Nord	Est	Sud	Ouest
1 ♦	1 ♥	1 ♠	?

- Contre 9H et +, du Trèfle,

♠R73 ♥D4 ♦853 ♣AV864

des points et ♣, dénie le Fit ici car si OUEST est trop beau pour Fitter à 2♥, il peut Cue-bidder à 2♦ et l'intervenant peut revenir au palier de 2 dans sa couleur. C'est quand le Cue-bid obligerait l'intervenant à parler au palier de 3, que le Contre peut être fitté (voir exemple ci-dessous)

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♠	2♦	contre

♠RV4 ♥1053 ♦872 ♣AR106 Trop beau pour 2♠, il manque un atout pour dire 3♦

- 1SA 8-12 . Naturel, tenues à Carreau et à Pique
- 2♣ 6 (5belles) cartes, NF, 8/11
- 2♦* Cue-bid promettant le Fit par 3 cartes
- 2♥ Fit classique
- 3♥ Fit Barrage, 4 atouts, distribué
- 4♥ Fit Barrage, 5 atouts, distribué
- 2♠ Cue-bid de la seconde couleur , version Levy, Naturel
- 2SA 13-14 (rare)
- 3♣ Enchère de Rencontre, fit de 4 cartes et belle 5ème à Trèfle, 9H et +
- 4♣ Enchère de Rencontre, fit de 5 cartes et belle 5ème à Trèfle, 9H et +
- 3♠ Splinter, saut dans la couleur de l'adversaire, fit de 4 cartes, et court dans la couleur du saut
- 4♦

Remarque :

Nord	Est	Sud	Ouest
1♣	1♦	1♥	contre promet 4 cartes à Pique (1♠ promettant 5 cartes)

REPONSES AUX INTERVENTIONS QUAND LE N°3 A FITTE SON PART

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	1♠	2♥	?

- 3♥ | Cue-bid promettant le fit par 4 atouts

- Contre

Soit Fit de trois cartes et main trop belle pour le Fit à 2 piques,

♠A104 ♥862 ♦R32 ♣A1073

soit absence de Fit et appel aux couleurs non nommées

♠104♥86 ♦AR742 ♣R1043

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♥	2♦	?

Dans une séquence de Fit Mineur, le Contre peut comportant une main de 5/6 cartes à Pique, trop forte pour dire 2♠, enchère N F

♠RV743 ♥R2 ♦A106 ♣DV5 ;

Si EST répète ses Cœurs, Ouest annonce ses Piques en situation F.

REPONSES AUX INTERVENTIONS QUAND LE N°3 A FAIT UN CONTRE SPOUTNIK

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♠	X	XX

XX

Dénie le Fit, j'ai du jeu sans le Fit. Le Fit s'exprime par les enchères classiques de 2♠ ou 2♦*

REPONSES AUX INTERVENTIONS QUAND LE N°3 ANNONCE 1 SANS ATOUT

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♥	1SA	?

Pour le moment , réponses naturelles, revoir cette situation, plus tard.

N° 3 Enchères d'essai du camp de la défense

Dernière modification 11/07/2011

LES ADVERSAIRES NE SONT PAS FITTES

Règle

Après une intervention en sandwich du n°4, et un fit majeur, le Contre de l'Ouvreur est punitif, sauf si l'intervention prive l'Ouvreur de la place nécessaire pour une enchère d'essai, dans ce cas, le Contre est d'essai

on utilise le palier libre pour l'enchère d'essai,

1♠ Passe 2♠ 3♦ 3♥ (Enchère d'essai)

en l'absence d'espace libre, le Contre remplace l'enchère d'essai.

1♠ Passe 2♠ 3♥ X Enchère d'essai

Si il y a un palier libre, le Contre est punitif.

1♠ Passe 2♠ 3♣ X punitif

L'enchère de 2SA est forte et naturelle (arrêts dans la couleur)

Dans ces deux cas, faute d'espace, le Contre est toujours d'essai

1♥ Passe 2♥ 3♦

1♠ Passe 2♠ 3♥

LES ADVERSAIRES SE SONT FITTES

1♠ 2♣ 2♠ 3♣

X=enchère d'essai

Le Contre est d'appel

Les enchères dans une autre couleur sont d'essai

2SA, essai, naturel, fort

Enchères d'essai du Camp de la défense (Bessis)

S O N E

1♦

1♥ - 2♥

À mon avis, la grande différence entre les enchères d'essai dans le silence adverse et les mêmes enchères quand un adversaire s'est manifesté réside dans l'existence d'un cue-bid. De ce fait, on a décidé de se comporter de la façon la plus naturelle possible:

2SA est naturel Forcing et promet un arrêt à Carreau.

2♠ et 3♣ montrent des couleurs 4èmes.

3♦ (le Cue-bid) est une enchère d'essai généralisée.

4. Les Changements de couleur en réponse à une Intervention

Dernière modification le 11/07/2011

Réf : SEF 2006 Levy Jouer Bridge N° 44 Bessis Le Bridgeur 843 15 octobre 2010

Les changements de couleur au palier de 2

Principe:

En réponse à une intervention du joueur n°2, tous les changements de couleur sans saut du joueur n°4 sont Forcing, mais non autoforcing. Les changements de couleur à saut sont des enchères de rencontre. Si le joueur N°3 enchérit, les changements de couleur redeviennent purement compétitifs et Non Forcing.

Que promet le changement de couleur 2 sur 1 ?

Les changements de couleur 2 sur 1 promettent une belle couleur 5ème et un minimum de 11H. Si la couleur est 6ème, la main peut ne comporter que 9H. Ils peuvent cacher un Fit pour la première couleur dans le but de découvrir des double Fits dans une main comportant au moins une valeur d'ouverture. En corrolaire, l'enchère de 1SA, 8/12H, ne promet pas l'arrêt, dénie une 5ème annonçable dans la zone 11/12 et peut s'envisager avec un singleton dans l'intervention dans une main maximum. En réponse à une intervention :

Principe 1

Les changements de couleur à saut sont des enchères de Rencontre, 4 atouts et 5 cartes dans la couleur du saut et les soutiens majeurs à saut sont des barrages distributionnels.

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	1♠	-	3♣=5♣+4♠ 9H et+
Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	1♠	-	3♠= 4 atouts, barrage

Principe 2

Lorsque le joueur n°3 parle, les changements de couleurs du joueur N°4 sont compétitifs et Non Forcing.

Principe 3

En réponse à une intervention du N°2 et dans le silence du joueur n°3, tous les changements de couleur sans saut sont Forcing mais Non Autoforcing. Cela veut dire que l'intervenant en réponse doit donner **le plein de sa main**, exactement comme sur une réponse à un Cue-Bid.

Principe 4

Le changement de couleur Forcing, 2 sur 1 promet un minimum de 9H si la couleur est 6ème et 11H si la couleur est seulement 5ème.

Principe 5

Dans le cadre du changement de couleur 2 sur 1 Forcing, le Cue-Bid du Partenaire de l'intervenant ne promet pas le Fit. En effet, il peut cacher une main forte sans couleur 5ème annonçable

Principe 6

Le changement de couleur Forcing 2 sur 1 peut cacher une main fittée, et ce, pour donner la priorité aux découvertes de double fits. Dans ce cas, l'intervention est d'une force équivalente à l'ouverture.

Principe 7

1SA dénie le Fit et une couleur 5ème annonçable. L'enchère ne promet l'arrêt dans l'ouverture et décrit une main de 8/11H.

Tableau des Redemandes de l'Intervenant après un changement de couleur 2 sur 1 Forcing

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♠	-	2♣
-	?		
			<ul style="list-style-type: none"> • 2♠ Intervention minimum, dénie l'ouverture • 2SA, 12H Naturel, Forcing, dépasse le palier de 2♠ • 2♥ Naturel, ambiguë en force, Forcing jusqu'à 2♠ • 3♣, Fit de $\frac{3}{4}$ cartes, intervention minimum • 3♠, Naturel, 6 cartes, belle intervention • 3♦ *Fort Fit ♣ ou recherche meilleure manche
Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	1♥	-	2♣
-	?		
			<ul style="list-style-type: none"> • 2♠ Naturel, promet l'ouverture, Forcing

4bis Rubensohl contre les unicolores 2♦-2♥-2♠

Source : articles de Levy Le Bridgeur juin et juillet 2005

Défense contre les Interventions à la Couleur : Rubensohl

2 Idées force : découvrir un Fit Majeur et faire jouer le contrat de la bonne main

Les grandes constantes sont

- Utilisation du **Contre** avec les mains régulières et positives à partir de 8H (sorte de Stayman, avec ou sans Maj 4^{ème})
- Utilisation du **Texas** avec des mains irrégulières ou unicolores à partir de 2SA
- Enchères inférieures à 2SA sont NF

Intervention par 2♥ unicolore

2 priorités : découvrir le Fit majeur et éviter de jouer SA avec un singleton Cœur du

Répondant sans tenue franche de l'Ouvreur

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♥	?	

- 2♠, faible, naturel
- X, Contre d'appel, régulier, à partir de 8H, avec ou sans 4 cartes à Pique
- 2SA* Texas Trèfle
- 3SA naturel
- 3♣ * Texas ♦
- 3♦ * Stayman, (Texas impossible)court à coeur, 4-4-4-1 FM
- 3♥* Texas ♠ sans tenue Cœur.
- 3♠ Naturel, tenue Coeur

2. Contre, X régulier, à partir de 8H, avec ou sans 4 cartes à Pique, remplace l'enchère de 2SA

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1 SA	2♥	X	
	?			
♠DV75	♠D75		♠RV8	
♥1043	♥V76		♥965	
♦R7	♦R965		♦RD7	
♣AV104	♣D106		♣D985	

Stayman Remplace 2SA Avec cette main, 3SA tout de suite, les autres contrats ne sont pas réalistes

Redemande de l'Ouvreur avec 4 cartes à ♠ après le X

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♥	X	
?			

⇒ 2♠, F1

⇒ 3♠, Maxi, 4 cartes et tenue Cœur FM

Le Répondant peut dire

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♥	X	
2♠	-	?	

⇒ 3♠, NF,

⇒ 3♣ ou 3♦, NF, naturel, encourageant, pas 4 Piques et pas de tenue Cœur

⇒ 3♥*, Cue-Bid Fitté, chlemisant

⇒ 3SA, 11H et plus, avec ou sans tenue (il n'a pas 4♠ et il n'a pas dit 3SA directement ; il a cherché sa chance d'une tenue chez l'Ouvreur ou récupérer un Fit 4-3 à Pique ou une manche en mineure)

Main

♠V105

♥82

♦RD97

♣AR62

Redemande de l'Ouvreur sans 4 cartes à Pique après le X

•Passe, transformation du Contre avec 4 bon atouts

• 2SA NF, zone 15-16, avec ou sans tenue. Le Répondant peut vérifier la tenue par un Cue-Bid

⇒ 3SA Maxi et tenue

⇒ 3♥*, Cue-Bid, Maxi sans tenue

⇒ 3♣ ou 3♦, naturel, 5 cartes, pas 4 cartes à Pique et pas de tenue Cœur NF

3.2SA* Texas ♣

La rectification est obligatoire, la main peut être faible, si le Répondant veut défendre une partielle. Si le Répondant reparle, c'est FM

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♥	2SA*	
3♣	-	?	

Le Répondant peut dire

⇒ 3♦, bicolore mineur,

⇒ 3♥*, singleton Cœur ou contrôle vers le chelem

⇒ 3♠, 5 ou 6 trèfles et 4 Piques, irrégulier

⇒ 3SA, régulier, sans tenue, sinon 3SA direct avec 6 trèfles

⇒ 4♣, vers le chelem mais sans contrôle Cœur, sinon 3♥*

5.3 ♣* Texas ♦

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♥	3♣*	
3♦	-	?	

Le Répondant peut dire

⇒ 4♣, bicolore mineur chlemisant

⇒ 3♥*, singleton Cœur ou contrôle vers le chelem

⇒ 3♠, 5 ou 6 Carreaux et 4 Piques, irrégulier

⇒ 3SA, régulier, sans tenue, sinon 3SA direct avec 6 Carreaux

⇒ 4♦, vers le chelem mais sans contrôle Cœur, sinon 3♥*

6.3 ♦ Stayman, (Texas impossible) court à coeur, 4-4-4-1 FM

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♥	3♦*	
?	-		
-			

L'Ouvreur peut dire

- 4♣ / 4♦ naturel, non fitté Pique, belle main
- 3♥*, pas 4 cartes à Pique et pas de tenue
- 3♠, 4 cartes à Pique,
- 3SA, naturel

7. 3♥* Texas Pique sans tenue Cœur. L'Ouvreur dit 3♠ avec 3 cartes et 3SA quand il veut jouer le contrat, .Avec 2 cartes à Pique et sans tenue, il dit 3♠ ou cite sa mineure

8. 3♠ Naturel tenue coeur

Intervention par 2♠ unicolore

2 priorités : découvrir le Fit majeur et éviter de jouer SA avec un singleton Pique du Répondant sans tenue franche de l'Ouvreur

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♠	?	

- ⇒ 3SA, 4-3-3-3 avec ou sans tenue
- ⇒ X, Contre d'appel , régulier, à partir de 8h, avec ou sans 4 cartes à Pique
- ⇒ 2SA* Texas ♣
- ⇒ 3♣* Texas ♦
- ⇒ 3♦* Texas Cœur
- ⇒ 3♥* Texas Pique 4-4-4-1 FM
- ⇒ 3♠ Fort 4-4-4-1, court à Pique, chelem

2. Développements sur le Contre d'appel , régulier, à partir de 8h, avec ou sans 4 cartes à Pique

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♠	X	-
?			

Les redemandes de l'Ouvreur différencient la force , mini ou maxi

2SA NF Mini

3♣/3♦ NF Mini, avec une mineur cinquième sans tenue Pique

3♥ F Maxi

3♠* F Maxi

3SA Maxi

- 2SA, mini, avec ou sans 4 cœurs pour pouvoir s'arrêter si le matériel n'est pas suffisant

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♠	X	-
2SA	-	?	

Le répondant passe ou cite une mineure (naturelle) avec un doubleton cœur ou impose la Manche par

3♥, Maxi et avec une tenue Pique et 4 cartes à cœur

3♠*, Cue-Bid, demande de tenue

3SA, avec 4 cœurs et sans tenue Pique

Attention, l'Ouvreur devra se demander pourquoi le Répondant n'a pas dit 3SA tout de suite et pourquoi il ne peut pas dire 3♥ ou 3♠, il rectifiera avec 4 cartes à cœur.*

⇒ 3♣ / 3♦ Naturel, Minimum, pas 4 cœurs, pas de tenue NF, 5 cartes

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♠	X	-
3♣	-	?	

Quand l'Ouvreur est Maxi

- 3♥, 4 cartes et maxi. Le répondant vérifie la tenue par 3♠*. Cela peut aussi être un contrôle fitté mais l'Ouvreur dira en priorité 3SA avec l'arrêt, sinon il cite une longue mineure

⇒ 3♠*, pas 4 cartes et pas d'arrêt

- 3SA, pas 4 cartes, maxi et arrêt

⇒ 2SA Texas ♣

La rectification est obligatoire, la main peut être faible, si le Répondant veut défendre une partielle. Si le Répondant reparle, c'est FM

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♠	2SA*	
3♣	-	?	

Le Répondant peut dire

- 3♦, bicolore mineur,
- 3♥*, 6 trèfles et 4 cœurs
- 3♠, court à Pique ou Cue-Bid fort
- 3SA, régulier, sans tenue, sinon 3SA direct avec 6 trèfles
- 4♣, Forcing

- 3♣ Texas Carreau

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♠	3♣*	
3♦	-	?	

Le Répondant peut dire

- ⇒ 3♥*, 6 Carreaux et 4 cœurs
- ⇒ 3♠, court à Pique ou Cue-Bid fort
- ⇒ 3SA, régulier, sans tenue, sinon 3SA direct avec 6 trèfles
- ⇒ 4♣, 6 carreaux et 5 Trèfles
- ⇒ 4♦, Forcing
- ⇒ 4♥, naturel, 6-5 NF

- 3♦ Texas coeur, NF car la couleur n'a pas pu être nommé économiquement
- ?

L'Ouvreur rectifie obligatoirement, il peut dire 4♥, maxi

<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 SA	2♠	3♦*	

3♥

?

- Passe
- 3♠, recherche de tenue Pique ou contrôle anticipé
- 4♣/4♦ bicolore, naturel
- 4♥ 6 cartes
- 3SA, main de manche et arrêt Pique

Cette enchère de 3K texas ne permet pas de proposer la manche avec une main moyenne, il n'y a plus d'espace et en conséquence avec 5 cartes à cœur et 8 points, il faudra contrer.

- 3♥* Texas Pique (Texas impossible) Stayman court à Pique.

7

A764

R1086

D965

- 3♠ Cuebid fort et court à Pique , tricolore fort

3

AV107

RV83

AD76

Intervention par 2♦ unicolore

priorités : découvrir le Fit majeur , sinon, vérifier la tenue carreau.

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♦	?	

1 .2♥ ou 2♠, faible, naturel

2.3SA naturel, pas de contrat alternatif raisonnable

ex :

♠643

♥AD8

♦V94

♣RV75

3. X, Contre d'appel , régulier , à partir de 8H, avec ou sans 4 cartes en Maj

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♦	X	

Redemandes de l'Ouvreur

⇒ Passe, punitif

⇒ 2♥, 4 cartes et peut être 4♠

Le Répondant a 2 options :

⇒ Le Cue-Bid à 3♦*pour en savoir plus

⇒ 3SA, directement, montrant la tenue et 4 cartes à Pique

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♦	X	
2♥	-	3♦*	

L'Ouvreur répond 3SA, avec tenue et sans les Piques, 3C pas de tenue et pas les Piques et 3♠ avec les Piques .

⇒ 2♠, 4 cartes

⇒ 2SA, pas de Maj et mini

- ⇒ 3♣ Naturel , pas de Maj et mini
- ⇒ 3♦, Maxi, sans maj et sans tenue
- ⇒ 3SA, maxi et naturel

4.2SA* Texas Trèfle qui ne dénie pas une Maj 4^{ème}

L'Ouvreur rectifie à 3♣ et le Répondant se décrit

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♦	2SA*	
3♣	-	?	

- ⇒ 3♦*, singleton Carreau ou Cue-Bid de Chelem.NB c'est également avec cette enchère que l'on peut décrire un 4-4-4-1 singleton carreau
- ⇒ 3♥, 6♣ et 4♥
- ⇒ 3♠, 6♣ et 4♠

Les autres enchères montrent une Majeure 5^{ème}

5.3♣ * 5♥ et 4♠

6.3♦* Texas Coeur

7.3♥* Texas Pique.

8.3♠ 5♠ et 4♥

5. Le DONT

Le DONT. Première partie

Le D.O.N.T , Acronyme pour Disturb Opponent No Trump soit *Perturber le Sans Atout des adversaires*, est un système d'intervention sur l'ouverture d'1SA en seconde position ou en réveil visant essentiellement à :

- découvrir un Fit
- trouver une sacrifice gagnant
- perturber le dialogue adverse

*Son maître mot est la **DISTRIBUTION**.*

Popularisé par les champions américains, Marty Bergen, Larry Cohen et Michael Lawrence, le DONT fait partie des conventions efficaces dont doit se munir tout compétiteur soucieux de jouer sa partie en bousculant le dialogue feutré et rassurant que représente l'ouverture d'1SA et ses réponses.

Il existe de très nombreux systèmes d'interventions sur 1SA. En France, le système le plus pratiqué est le LANDY. Tous les systèmes ont leur mérite et notre choix doit être guidé par un facteur essentiel, la fréquence. Le DONT privilégie la recherche de Fits majeurs ou mineurs à partir de mains bicolores 5-4-3-1 5-4-2-2 ou 5-5-2-1, distributions plus fréquentes (12,9% , 10,6%) que les distributions 6-3-2-2 (5,6%) ou 6-3-1-1(3,5%).

Principes du DONT

Les bicolores promettent **2** couleurs 5-4, 5-5, 6-5 ou 6-4. La Majeure peut n'être que 4ème.

Les interventions en DONT se conforment à la Règle des 8.

Les interventions en DONT tiennent compte de la Vulnérabilité

Le DONT ne supprime pas les enchères de barrage avec 7 cartes

Le DONT est orienté vers la découverte du meilleur FIT avec pour objectif la découverte d'un sacrifice de partielle gagnante, la découverte d'une manche sera plus rare.

Le maître mot du DONT est la distribution. 16H réguliers connus chez l'Ouvreur ne peuvent se bousculer qu'avec de la distribution, pas avec des points d'honneur.

Le DONT ne s'arrête pas lorsque le joueur n°3 enchérit. Le Joueur n°4 dispose des enchères de Contre et Surcontre pour interroger l'intervenant sur sa seconde couleur.

Un des mérites du DONT est d'offrir aux adversaires des occasions

Saviez vous que le résultat d'une étude portant sur 1.000.000 donnes montre que l'Ouvreur d'1SA qui joue ce contrat dans le silence adverse le réussit dans 71% des cas et le plus souvent avec une levée de mieux. La séquence 1SA passe passe passe n'est pas très bonne pour le camp de la défense puisqu'elle se solde en moyenne pour ce camp par une note de 4,2/10 en paires ou une perte de 0,5 IMP en Match par quatre. D'où l'intérêt d'intervenir souvent contre l'Ouverture d'1SA.

Toutes les enchères du DONT doivent être soigneusement **alertées**. Il ne suffit pas de sortir le carton Alerte, il faut attirer l'attention des adversaires de façon particulière (en montrant votre feuille de conventions, par exemple)

de trébucher , en les privant de leur “ jouets” favoris (Texas, Stayman etc.) sur l’ouverture d’1SA.

Le DONT est facile à mémoriser et très amusant à jouer. Il ne s’agit pas pour autant d’une convention miracle et il existe quelques mauvais cas. Ces derniers sont à prendre avec philosophie eu égard au bilan largement positif rapport par cette convention.

Interventions en DONT

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	?		

- X Unicolore indéterminé
- 2♣ Bicolore ♣ + couleur au dessus
- 2♦ Bicolore ♦ + Une Majeure
- 2♥ Bicolore Majeur
- 2♠ Unicolore ♠ plus faible que X

Réponses au DONT

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	DONT	-	?

En réponse à une enchère de DONT, le joueur n°4 dispose de 5 choix dans le silence adverse

- PASSER si la couleur lui convient
- FITTER la couleur d’intervention
- PROSPECTER pour une Manche en relayant à 2SA*
- RELAYER pour connaître la seconde couleur
 - Sur 2♣* le relais est 2♦*:
 - Sur 2♦* le relais est 2♥*:
- ENCHERIR sa propre couleur au moins 6ème

Développements du DONT dans le silence adverse

EST 1	Nord	Est	Sud	Ouest
♠75	1SA	X	-	?
♥32				
♦R83				
♣RD10874				

Choix d'OUEST en réponse au Contre *, unicolore indéterminé :

- Passe pour transformer le Contre à partir de 9/10H bien fait.
- 2♣* relais pour connaître l'Unicolore. *EST nomme son unicolore. Ici EST passerait sur 2♣**
- 2♦/2♥/2♠ pour les jouer (belle 6^{ème})

EST 2	Nord	Est	Sud	Ouest
♠V10762	1SA	2♣*	-	?
♥7				
♦82				
♣AV872				

Choix d'OUEST après 2♣*, bicolore Trèfle + autre couleur :

- Passe avec au moins 3 ♣, sans Fit franc dans les 3 autres couleurs
- 2♦* relais, pour connaître la deuxième couleur d'EST
- 2♥/2♠/3♦ pour les jouer
- 3♣/4♣/5♣ pour prolonger le barrage à Trèfle
- 2SA* pour prospecter la manche

EST 3	Nord	Est	Sud	Ouest
♠8	1SA	2♦	-	?
♥AD107				
♦RD1063				
♣864				

Choix d'OUEST après 2♦*, bicolore ♦ + une Majeure

- Passe avec au moins 3♦, sans Fit franc dans une des deux majeures
- 2♥* relais, pour connaître la Majeure d'EST. *EST passe avec les Cœurs, sinon dit 2♠*
- 2♠ /3♣/3♦ pour les jouer
- 3♦ /4♦/5♦ pour prolonger le barrage
- 2SA* pour prospecter la manche

EST 4	Nord	Est	Sud	Ouest
♠ RD1063	1SA	2♥*	-	?
♥ AD107				
♦ 632				
♣8				

Choix d'OUEST après 2♥*, bicolore majeur

- Passe avec au moins 3♥ sans 4 cartes à Pique
- 2♠ /3♣/3♦ pour les jouer
- 3♥ /4♥ pour prolonger le barrage
- 2SA* pour prospecter la manche

EST 5	Nord	Est	Sud	Ouest
♠ DV9542	1SA	2♠*	-	?
♥ D72				
♦ R32				
♣8				

Choix d'OUEST après 2♠*, unicolore Pique moins fort que Contre suivi de 2♠.

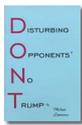
- Passe
- 3♣/3♦/3♥ pour les jouer
- 3♠ /4♠ pour prolonger le barrage
- 2SA* pour prospecter la manche

Le DONT. Deuxième partie

Le DONT est une convention *dynamique*. Le joueur n°4 n'est pas muselé par les enchères du joueur n°3. Sous réserve de posséder une main distribuée, il peut fitter son Partenaire sans modération dans sa première couleur, se conformant ainsi aux règles de sécurité distributionnelle (sans oublier que la couleur annoncée peut n'être que quatrième). Avec l'espoir de découvrir un bon Fit dans une autre couleur, il peut également utiliser les enchères de Contre ou Surcontre pour demander à son Partenaire de nommer sa seconde couleur.

Le DONT quand le n°3 Intervient.

Le Joueur n°3 Contre le 2♣* ou 2♦* DON'T

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♣*	X	?

Après ce Contre de Sud, OUEST peut :

- PASSER s'il ne craint pas de jouer 2♣ contré. Il ne passera jamais singleton ou doubleton Trèfle.
- FITTER à 3♣/4♣/5♣ au nombre d'atouts (si ce Contre est alerté comme étant d'appel) sous réserve de distribution
- SURCONTRER pour connaître la seconde couleur d'EST
- ENCHERIR sa propre couleur, à partir de 6 cartes pour la jouer

Le Joueur n°3 enchérit après 2♣ ou 2♦ DON'T

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♣*	2♠	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
- FITTER à 3♣/4♣/5♣ au nombre d'atouts et sous réserve de distribution
- ENCHERIR sa propre couleur, à partir de 6 cartes pour la jouer



LE DONT EN COMPETITIVES

Quand le joueur n°3 parle, les Contres et les Surcontres du joueur n°4 sont d'appel et demandent à l'auteur du DONT de nommer sa 2ème couleur.

Exception : quand les 2 couleurs du Dont sont connues (2♥) le Contre est punitif

SHOW WHERE YOU LIVE



Avec une distribution 6-4-2-1 quand la qualité de la couleur 6ème domine nettement, la main se traite comme un Unicolore et l'on peut utiliser le Contre du DONT.

1SA X*

♠R2 ♥RD10987 ♦8752 ♣4

La Qualité des Coeurs est telle que l'on peut oublier les Carreaux et contrer en DONT.

Avec une belle 7ème, on Contrera en DONT. Avec une 7ème

- CONTRER pour connaître la seconde couleur
Ce X est d'appel. Si les adversaires enchérissent après ce Contre, un second contre du Camp E/O est alors punitif.

*Le joueur n°3 enchérit après un 2♥**

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♥*	3♦	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
- FITTER à 3♥/4♥/5♥ au nombre d'atouts et sous réserve de distribution
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer
- CONTRER pour PUNIR les Carreaux, les 2 couleurs d'EST étant connues.

Le joueur n°3 surcontre le DONT. Ce Surcontre du joueur n°3 montre des points.

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	X*	XX	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut:

- PASSER demandant au Partenaire de nommer son unicolore
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer

Le joueur n°3 enchérit après le X du DONT qui montre un unicolore indéterminé.*

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	X*	2♥	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer
- CONTRER demandant au Partenaire de nommer son unicolore

Le DONT. Troisième partie

⇒ Lorsque le Partenaire du DONT a une belle main, avec un espoir de manche, il peut enchérir à **2SA***, relais, pour interroger son Partenaire sur sa force et sa distribution. Toutefois, ces dialogues pour la manche sont de faible fréquence. La notion de « belle main » dépend de la distribution et de la vulnérabilité. Plus la main du Partenaire du DONT est régulière, plus il faut de points H pour espérer la manche (14-15). Non Vulnérable, avec une distribution 5-5 et un espoir de Fit 9ème, il suffit de 10 H concentrés pour interroger le Partenaire. Vulnérable, avec cette même distribution 5-5, il lui faudrait plutôt 12-13H. Le Tableau ci-dessous détaille les réponses au relais.

Le 2SA Relais.



A retenir : En réponse au relais 2SA*, nommer directement sa deuxième couleur montre une main maximum

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♣*	-	2SA*
		?		

Après ce 2SA*, demande de description, EST peut répondre :

- 3♣ = Minimum. Cette enchère est Non Forcing. OUEST peut enchérir à **3♦*** relais, s'il veut connaître la 2ème couleur. EST passe avec des ♦ ou nomme sa couleur.
- 3♦/3♥/3♠ = Maximum. Enchère Forcing de Manche.

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♦*	-	2SA*
		?		

Après cette enchère, OUEST peut répondre :

- 3♣ = Mini ♦ + ♥ Si Ouest dit 3♥, c'est Non Forcing
- 3♦ = Mini ♦ + ♠ Si Ouest dit 3♠, c'est Non Forcing
- 3♥ = Maxi ♦ + ♥ Enchère Forcing de Manche
- 3♠ = Maxi ♦ + ♠ Enchère Forcing de Manche

UNE REGLE DE MEL COLCHAMIRO

LORSQUE L'ADVERSAIRE OUVRE D'1SA ET QUE LES JOUEURS N°2 ET 3 PASSENT, LA MOYENNE DES POINTS ATTRIBUES A CHAQUE CAMP EST DE 20 (16 POUR L'OUVREUR, 4 POUR LE REpondANT). LA DONNE VOUS APPARTIENT TOUT AUTANT QU'AU CAMP DE L'OUVREUR SOUS RESERVE DE DISTRIBUTION...

LA REGLE DES 2

En réveil, après ouverture d'1SA et deux passes :

1. Comptez vos points de courtes
2. 3 points pour une chicane, 2 pour un singleton et 1 pour un doubleton
3. Dès que la main comporte au moins 2 points de courtes, réveillez en DONT !

Exemple. 1SA Passe Passe ?

Votre main en réveil :

♠D842 ♥A63 ♦9 ♣V8642

Appliquons la règle des 2

1. 1 singleton donc 2 points de courte
2. Réveil par 2♣*, bicolore ♣ + une couleur au dessus. Le Partenaire a environ 13 H et toutes les impasses réussiront car ses points sont bien placés par rapport à l'Ouvreur d'1SA.



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♥*	-	2SA*
	?		

Après cette enchère , OUEST peut répondre :

- 3♣ = Mini avec des ♥ plus longs ou plus beaux
♠ DV73
♥ AD984
♦ 2
♣ 1098
Si Ouest dit 3♥, c'est Non Forcing
- 3♦ = Mini avec des ♠ plus longs ou plus beaux
♠ RD1073
♥ R7642
♦ 2
♣ 98
Si Ouest dit 3♠, c'est Non Forcing
- 3♥ = Maxi avec des ♥ plus longs ou plus beaux. FM
♠ A10984
♥ AD973
♦ 82
♣ 8
- 3♠ = Maxi avec des ♠ plus longs ou plus beaux. FM
♠ A10985
♥ ADV4
♦ R4
♣ 83



Mes Règles du DONT

Le maître mot du DONT est la distribution

Le DONT en 2ème position = Règle des 8

Le DONT en 4ème position = Règle des 2

Priorité à la découverte d'un Fit Majeur chaque fois que c'est possible

Le DONT ne supprime pas les barrages

Le DONT continue, même quand le n°3 a parlé

Le DONT s'alerte soigneusement et complètement

Avec 2 cartes seulement dans les couleurs du bicolore du Partenaire, recherchez un meilleur contrat

Le DONT a atteint son but chaque fois qu'il a introduit un grain de sable dans le confort des séquences adverses sur 1SA ... voir image ci-dessus

N°6 Défenses contre les interventions sur le Stayman et le Texas

Sources : Bessis Le Bridgeur 15 juillet 2004 page 31 Lévy le Bridgeur juillet 2005 page 24
Bessis .Le bridgeur. 15 mars 2000. La question du Mois.page 13
Dernière modification le 9 septembre 2010

L'ADVERSAIRE INTERVIENT SUR LE TEXAS

PAR UNE COULEUR

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA		<u>2</u> ♦	<u>2</u> ♠
?			

•3♥ 4 cartes sont nécessaires pour rectifier le Texas au palier de 3

⇒ Le Contre est Punitif

Rôle du Répondant

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA		<u>2</u> ♦	<u>2</u> ♠
Passé	Passé	?	

- Le Contre est d'appel
- Il n'y a pas de « re Texas », donc toute annonce de Manche est pour les jouer
- Toute Nouvelle couleur est Forcing
- 3♠, Cue-bid montre une courte dans l'intervention

Sur une intervention au palier de 3, le principe reste le même

PAR UN CONTRE D'ENTAME

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA		<u>2</u> ♦	<u>X</u>
?			

Il faut pouvoir jouer le coup de la bonne main , si l'Ouvreur ne tient pas la couleur contrée

L'enchère libre de l'Ouvreur à 2♥ garantit 3 cartes ♥ et l'arrêt ♦

Le saut à 3♥ garantit 4 cartes ♥ et l'arrêt ♦

Surcontre garantit le fit de 3 cartes sans arrêt ♦

Le Cue-bid signale 4 cartes à ♥ sans arrêt ♦

PAR UN CONTRE D'ENTAME APRES LE TEXAS A 2♣

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA		<u>2</u> ♠	<u>X</u>
?			

⇒ L'enchère libre de l'Ouvreur à 3♣ garantit 3 cartes ♣ et rien de plus

⇒ Passé, pas de soutien ♣

- ⇒ 2 SA, Fitté Maxi, bonne tenue Pique, pour pouvoir jouer SA
- ⇒ Le surcontre garantit le fit de 3 cartes sans arrêt ♠

Remarque : dans ces séquences, si le Répondant veut faire jouer le contrat de la main de l'Ouvreur, il surcontre

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA		<u>2♠</u>	<u>X</u>
Passe	Passe	XX	Passe
3♣			

L'ADVERSAIRE INTERVIENT SUR LE STAYMAN

PAR UN CONTRE

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	<u>2♣</u>	<u>X</u>
?			

- Surcontre : j'ai du ♣ et ne suis pas opposé à laisser jouer 2 ♣ surcontré
- ⇒ 2♥ j'ai 4♥ avec l'arrêt Trèfle
- ⇒ 2♠ j'ai 4♠ avec l'arrêt
- ⇒ 2SA : Les deux Majs avec l'arrêt , transfert à 4 ou naturel à 3
- ⇒ 2♦ beau SA pas de Majs , solides ♦ 5^{ème}, avec ou sans l'arrêt
- ⇒ 3♣ : les 2 Majs sans l'arrêt. Repart en transfert au palier de 4 ou naturel au palier de 3.
- ⇒ Passe, je n'ai rien de tout cela .

Sur ce passe, l'auteur du Stayman peut dire

a) Surcontre

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2♣	<u>X</u>
-	-	XX	-

et l'Ouvreur répond

- 2♥ j'ai les Piques sans l'arrêt
- 2♠ j'ai les Cœurs sans l'arrêt
- 2♦ pas de Maj, pas d'arrêt
- 2SA, pas de Maj et l'arrêt

b)

- 2♥, 2♠ naturel, encourageant
- 3♥, 3♠ Chassé Croisé comme sans interventions

Si Est soutient à 3♣, c'est le contre qui remplace le surcontre et toutes les réponses ci-dessus de l'Ouvreur se font au palier de 3.

Toute nouvelle couleur est Forcing et naturelle, plus de chassé croisé après une intervention ou soutien au palier de 3

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	<u>X</u>
-	3 ♣	?	

Contre, remplace le surcontre de la séquence précédente et toutes les réponses ci-dessus de l'Ouvreur se font au palier de 3.

- 3 ♥ j'ai 5 ♥ et 4 ♠
- 3 ♠ j'ai 5 ♠ et 4 ♥

PAR UNE COULEUR AU PALIER DE 2

2.2.1 intervention par 2♦

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	<u>2♦</u>

Le système est plus naturel que sur le contre du Stayman, car les adversaires peuvent se fitter et il est important d'annoncer tout de suite les Majs.

- ⇒ Contre, punitif
- ⇒ 2 ♠ j'ai les ♠
- ⇒ 2 ♥ j'ai les ♥
 - ⇒ 2SA : pas de Majs, arrêt
 - ⇒ 3 ♣, les 2 Majs avec l'arrêt
 - ⇒ 3♦ : Cue-bid, les 2 Majs sans l'arrêt. Repart en transfert au palier de 4 ou naturel au palier de 3.
- ⇒ Passe, pas de tenue, pas de Maj

Rôle du Répondant

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	<u>2♦</u>
passe	-	?	

- Contre, d'appel
- 2 ♥, 2 ♠ naturel, encourageant
- 3 ♥, 3 ♠ Chassé Croisé comme sans interventions

2.2.2 Intervention par 2♥ / 2♠

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	<u>2♥</u>

- Contre, de l'un des deux joueurs est punitif
- Les enchères de l'Ouvreur sont naturelles
- 2 ♠ (sur 2♥) naturel, 4 cartes, 3♣ ou 3♦, 5 cartes
- 2 SA, bonne tenue dans l'intervention

PAR UNE COULEUR AU PALIER DE 3

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	<u>3♦</u>
?	-	?	

- Contre, punitif
- 3SA pour les jouer
- 4♦ avec les 2 Majs sur intervention à 3♦ et 4♣ sur intervention à 3♣
- 3♥, 3♠ Nomme sa Maj que si on a une tenue dans l'intervention pour que le PART puisse dire 3SA s'il n'a pas de Fit dans cette Maj. L'Ouvreur passe donc avec une Maj, sans tenue.

Le rôle du Répondant

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	–	2 ♣	<u>3</u> ♦
passee	Passe	?	

⇒ Contre, d'appel

⇒ 3 ♥, 3 ♠ naturelles avec 4 dans l'autre Maj (plus de Chassé croisé)

N° 7 Le Contre d'une Enchère artificielle

Dernière modification 09/09/2010

PHILOSOPHIE DES CONTRES D'ENTAME

Donner l'entame vaut quelques risques et il faut contrer d'entame dès que cela est possible et le plus souvent possible. Même si la couleur est un peu creuse avec une 5ème et 2 gros H Ex : Rdxxx sans le 10 et sans le 9. Tant pis pour les contres punitifs Rouge et au palier de 3, il faut moduler en fonction du niveau des adversaires (ont ils un système au point pour surcontrer et laisser jouer le contre d'entame surcontré ?)

Principe : le contre d'une enchère artificielle (sauf enchères de bicolores) est punitif dans la couleur et demande l'entame dans cette couleur.

À bas palier (sur un 2♣ fort indéterminé, un Stayman, un Texas, un Roudi, un Drury, une 4^{ème} forcing), le contre signifie "il m'a pris mon enchère", soit une belle couleur 6^c, ou une très belle couleur 5^c. C'est donc une proposition de défendre compétitivement dans la couleur si le Partenaire est fitté et, à défaut, une indication d'entame.

Ex. Contre d'un 2♣ artificiel quelconque :

♠	1095
♥	A8
♦	43
♣	RD10952

À palier élevé, sur un Splinter, un contrôle, une réponse au BWD, le risque d'être "pris au mot" et de voir les adversaires passer est quasi-nul. Le contre n'indique donc pas de longueur, mais concentration d'honneurs pour diriger l'entame ou un retour : AR, ADV, RDx, voire simplement l'As de la couleur sur une réponse au BWD si le Partenaire est destiné à entamer. **Exception : Vert**, on peut contrer le Texas avec ARx dans une couleur (3 cartes) prix du risque à payer pour donner l'entame

Sur les interventions artificielles bicolores (Landy), le contre est punitif pour au moins l'une des deux couleurs. On entre alors dans une séquence punitive.

NB Cas particulier du Contre d'un Cue-Bid: confirme la qualité de la couleur pour l'entame

LE CONTRE D'UN CUE-BID DE CONTROLE

A Le contre d'un Contrôle indéterminé (Roi, singleton, As ou chicane)

N	E	S	O
1♠	-	2SA(fitté)	-
3♣	-	3♠	
3SA*		4♦	X

Attitude de Nord

4♥ = Je consolide le contrôle ♦ (Dame ou Singleton) et j'ai le contrôle ♥

XX = Contrôle de premier tour à ♦

Passé = Pas de consolidation de contrôle ♦, demande de clarification sur le contrôle du Partenaire

N	E	S	O
1♠	-	2SA(fitté)	-
3♣	-	3♠	
3SA*		4♦	X
Passé	-	?	

En réponse au Passé de Nord, Sud peut dire

- ⇒ 4♠ = Contrôle traversable à ♦, le Roi
- ⇒ XX = Contrôle de premier tour sans pouvoir annoncer un autre contrôle
- 4♥ ou 5♣ = Contrôle de cette couleur et donc contrôle de premier tour à ♦
- ⇒ 5♦ = Chicane

B Le contre d'un Splinter

Le Partenaire

Passé = main limite

XX = pas de points perdus dans cette couleur

Retour à l'atout = points perdus dans la couleur

Cite un Autre contrôle = pas de points perdus, OK pour le chelem

N° 8 Les Michaels Précisés

Dernière modification le 31/01/2015

MICHAEL PRECISES EN SECONDE POSITION

PRINCIPES

Constructif, 5-5 ou 6-5 Min (pas 6 Maj-5 Min pour ne pas rater un Fit Maj). Au moins 2 H dans chacune des couleurs promises, pas plus de 6 perdantes. Vert Contre rouge, les Bicolores Maj peuvent être plus souples

Pour les 3 Bicolores: 1♠ 2♠ (5♥ + 5♣), 1♣ 3♣ (5♠+5♦), 1♠ 3♣ (5♣+5♦) qui ne permettent pas, par leur palier, de prospecter la Manche économiquement, pas plus de 5 perdantes ce qui permet au Part de mettre la Manche avec 2 couvertures.

Le Part répond en couvertures. A partir de 3, il met la Manche. Les couvertures sont : les H (As, Roi, Dame et Valet) dans les 2 couleurs du Bicolores, les 4 As, les Fits 9^{ème}, 10^{ème} et les doubles Fits (0,5 couverture pour une double Fit) et RD dans une couleur annexe selon les mains (au moins 0,5)

REPONSES

- Avec 0 ou 1 couverture, réponse au palier le plus bas
- Avec 2 couvertures, soutien à saut au palier de 3 en Maj si le palier le permet et au palier de 4 en Min, si le palier de réponse Minimum est au palier de 3, on Cue-Bidde l'ouverture
- dans les 3 cas des Bicolores. (voir plus haut) ou on ne dispose pas de couleur économique libre pour proposer la Manche, on met la Manche en Maj avec 2 couvertures
- Avec 3 ou 3,5 couvertures, on met la Manche
- Avec 4 couvertures et plus, effort de Chelem par **un Cue-Bid**. Le Cue-Bid peut donc provenir d'une proposition de Manche ou d'une recherche de Chelem. Si le Part continue sur la redemande de l'Ouvreur c'est qu'il recherchait un Chelem

..

N	Est
1♣	2♦ = 5♥ + 5♠
1♦	2♦ = 5♥ + 5♠
1♥	2♥ = 5♣ + 5♠
1♦	2SA = 5♣ + 5♥
1♥	3♣ = 5♦ + 5♠
1♣	2SA = 5♦ + 5♥
1♥	2SA = 5♣ + 5♦
1♠	2SA = 5♦ + 5♣

- Cas particulier des 2 Bicolores à 5 perdantes Minimum, on met la Manche en Maj avec 2 couvertures

N	Est
1♣	3♣ = 5♦ + 5♠
1♠	3♣ = 5♦ + 5♥
1♠	2♠ = 5♣ + 5♥

Sur réponse positive □ du PART, avec un fort Bicolore (toutes couleurs confondues) l'intervenant annonce un contrôle.

MICHAEL PRECISES EN REVEIL

Peuvent être plus souples. attention quelques variantes par rapport à la 2ème position

1 ♣	pas	pas	2 ♦	5 ♥ + 5 ♠
1 ♣	pas	pas	2 ♣	5 ♥ + 5 ♦
1 ♦	pas	pas	2 ♦	5 ♥ + 5 ♠
1 ♥	pas	pas	2 ♥	5 ♠ + Min
1 ♠	pas	pas	2 ♠	5 ♥ + Min
1 ♣	pas	pas	3 ♣	5 ♠ + 5 ♦
1 ♥	pas	pas	3 ♣	5 ♠ + 5 ♦
1 ♠	pas	pas	3 ♣	5 ♥ + 5 ♦

BICOLORES EN 4EME POSITION

1 ♣	pas	1SA	2 ♣	4/5 ♥ + 4 /5 ♠
1 ♦	pas	1SA	2 ♦	4/5 ♥ + 4 /5 ♠
1 ♥	pas	1SA	2 ♥	5 ♠ + 5 Min (relais 2SA pour connaître la Min)
1 ♠	pas	1SA	2 ♠ :	5 ♥ + 5 Min (relais 2SA pour connaître la Min)
1 ♥/1 ♠	pas	1SA	2SA	5 ♦ + 5 ♣
1 ♣	pas	1SA	2SA	5 ♥ + 5 ♦
1 ♦	pas	1SA	2SA	5 ♥ + 5 ♣

Bicolores en 4ème position après un fit (assimilation au Michael précisé)

1 ♥ passe 2 ♥ 3 ♥ :

3 ♥ = 5 ♠ + 5 ♣

4 ♣ = 5 ♠ + 5 ♦

2SA = 5 ♦ + 5 ♣

Même principe après 1 ♥/♠ et 2SA Fitté

1 ♥ passe 2SA 3 ♥ :

3 ♥ = 5 ♠ + 5 ♣

4 ♣ = 5 ♠ + 5 ♦

3SA = 5 ♦ + 5 ♣

Bicolores en 4ème position quand 2 couleurs ont été nommées

1 ♣ passe 1 ♥ 2 ♣ : 5-5 des autres couleurs CONSTRUCTIF

1 ♦ passe 1 ♠ 2SA : 5-5 des autres couleurs défensif, plutôt 6-5 distribué et faible

♠63

♥V108754

♦-

♣RDV52

BICOLORES EN SECONDE POSITION, OU EN REVEIL APRES UN BARRAGE

3♣ 4♣ = 5♥ + 5♦

3♣ 4♦ = 5♥ + 5♠

3♦ 4♦ =: 5♥ + 5♠

3♥ 4♥ =: 5♠ + 5 Min et 4SA pour connaître la Min

3♠ □□ 4♠ =: 5♥ □ + 5 Min et 4SA pour connaître la Min

Bicolores en seconde position, ou en réveil, après un 2 majeur faible

2♥ 3♥ : ⇒ main à base de Mins, demande en priorité l'arrêt pour jouer 3SA

4♣ : ⇒ 5♣ + 5♠ F

4♦ ⇒ 5♦ + 5♠ F

2♠ 3♠ : ⇒ main à base de Mins, demande en priorité l'arrêt pour jouer 3SA

4♣ : ⇒ 5♣ + 5♥ F

4♦ : ⇒ 5♦ + 5♥ F

N°9 Michael précisé en 4ème position après un Fit Majeur au palier de 2

E	S	O	N	⇒ Main de Nord	⇒ Main de Sud	Donne N° 2 N/T
1♥	-	2♥	4♣*	♠ AR1096	♠ 872	
4♥	4♠			♥ 3	♥ 107	
				♦ A1098654	♦ RV72	
				♣	♣ D965	

4♣* = 5♠ + 5♦. Le système de bicolores en Michael précisé qu'une paire bien fittée peut utiliser en 4ème position après un Fit majeur au palier de 2

Michael précisé en 4ème position après un Fit Majeur au palier de 2

1♥ passe 2♥ ?

2SA* = 5♣ + 5♦

3♥* = 5♠ + 5♣

4♣* = 5♠ + 5♦

1♠ passe 2♠... ?

2SA* = 5♣ + 5♦

3♠* = 5♥ + 5♣

4♣* = 5♥ + 5♦

On peut également utiliser cette enchère après le 2SA fitté

1♥ passe 2SA*

3♥* = 5♠ + 5♣

4♣* = 5♠ + 5♦

N°10 Défense contre les interventions sur les ouvertures de 2♣ et 2♦ ...

Alain Lévy nous propose un système de défense contre les interventions sur les ouvertures de 2♣ Fort indéterminé et 2♦ Forcing de manche privilégiant les annonces de couleurs naturelles et positives et les contres informatifs. Les adversaires intervenant de plus en plus souvent et à haut palier contre nos ouvertures fortes, il est important de pouvoir fixer rapidement la couleur d'atout, si elle existe, avant de se trouver au palier de 4 ou de 5. On distinguera les interventions du n°2 des interventions du n°4.

1. LE JOUEUR N°2 INTERVIENT

1.1. SON INTERVENTION EST INFÉRIEURE AU PALIER DE 4

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	2♥	?	

- Passe = rien à signaler, pas de Jeu
- Annonce d' une couleur = au moins 5 cartes au palier de 2/3 et au moins 6 au palier de 4, 5/6H
- Contre = du Jeu, sans enchères naturelles
- Sans Atout = main régulière avec un arrêt dans la couleur d'intervention
- Cuebid = jeu fort , court dans l'intervention

Toutes ces enchères sont naturelles et positives. Sur l'ouverture de 2♦ *, il n'y a plus de réponses artificielles à l'As. La notion de « Jeu » varie selon l'Ouverture : environ 6H pour un 2♣ FI et au moins un As ou un Roi et une Dame pour un 2♦ *.

Sud	Ouest	Nord	Est	Nord dit 2♠	Nord contre	Nord dit 2SA
2♦*	2♥	?		♠ R10965	♠ RV6	♠ 653
				♥ 542	♥ 653	♥ RV6
				♦ D76	♦ DV106	♦ DV106
				♣ 43	♣ V102	♣ V102

1.2. LE JOUEUR N° 4 PROLONGE L'INTERVENTION DU JOUEUR N° 2 A HAUT PALIER

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	2♠	passe	4♠
?			

- ⇒ Contre = main régulière, plutôt défensive avec laquelle l'Ouvreur aurait fait une redemande à SA sans intervention.
- ⇒ Passe= Forcing, main bicolore ou tricolore ou courte dans la couleur d'intervention acceptant la surenchère dans les 3 couleurs.

⇒ Surenchère = unicolore puissant

Ces trois choix de l'Ouvreur sont les choix traditionnels du Camp de l'Ouvreur en attaque ; on ne laisse pas jouer 4♥ ou 4♠ gratuit quand le Partenaire a ouvert d'une ouverture forte, il a promis à lui seul une moyenne de 23 H régulier ou 8,5 levées de jeu.

Ci-dessous un exemple étudié dans l'Atelier du 16 novembre, d'après *Alain Lévy dans le magazine Jouez Bridge*

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	2♠	pas	4♠
pas	pas	4SA*	pas
5♠*	pas	6♣	

Sud	Nord
♠	♠ 63
♥ARV92	♥ D1063
♦ADV2	♦ 1074
♣ARV5	♣ D1093

2♦* en Sud , intervention à 2♠ en Ouest. Nord passe, il a moins de 5/6 H.

EST enchérit à 4♠. Sud **pas Forcing** pour montrer qu'il reçoit le Partenaire dans toutes les couleurs. A ce stade, Contre en Nord montrerait un jeu nul ou des points perdus à Pique. Or Nord apporte 3 couleurs jouables, pas de points perdus dans l'intervention et des espoirs de levées dans les couleurs promises par le Passe de Sud.

L'enchère de 4SA de Nord laisse le choix de la surenchère au Partenaire. Sud envisage un Chelem. Il lui manque 3 cartes clés : la D♥, le R♦ et la D♣ et Nord doit avoir une ou deux de ces cartes, il cuebid à 5♠*, effort de Chelem dans toutes couleurs, Nord enchérit à 6♣ qui gagne.

1.3 L'INTERVENTION DU JOUEUR N° 2 EST EGALE OU SUPERIEURE AU PALIER DE 4

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	4♥	?	

- ⇒ Contre = pas de Jeu, décourageant, rien à offrir au Partenaire
- ⇒ Passe = Forcing, encourageant,
- ⇒ Surenchère = du jeu , distribution, double Fit

Le Répondant ne dispose plus d'espace pour décrire son jeu. Le Camp de l'Ouvreur étant en attaque, les choix du Répondant seront de Passer (Forcing), Contrer (décourageant) ou Surenchérir. Sur le contre du Répondant qui indique une main pauvre, l'Ouvreur pourra bien sûr surenchérir s'il estime être en sécurité au palier de 5 ou s'il pense à un sacrifice intéressant compte tenu du «rien» promis par ce Contre.

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	4♥	?	

Nord contre	Nord passe
♠V65	♠V5
♥82	♥D3
♦V763	♦R1052
♣9832	♣D9643

1.4. CAS PARTICULIER QUAND LE N°2 CONTRE L'OUVERTURE D'UN 2♦ FM

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	X	?	

C'est le seul cas où après ouverture d'un 2♦* et intervention, le joueur n°3 conserve le système de réponses à l'As mais avec amélioration :

Passe	⇒	Pas d'As, pas de jeu
Surcontre	⇒	Pas d'As, du jeu, pas d'arrêt Carreau
2♥	⇒	A♥
2♠	⇒	A♠
2SA	⇒	pas d'As, 2 Rois ou 8 H et , les Carreaux bien gardés
3♣ / 3♦	⇒	A♣/ A♦
3♥ /3♠	⇒	pas d'As, 6 belles cartes
3SA	⇒	2 As

2. LE JOUEUR N°4 INTERVIENT

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	-	2♥	2♠
?			

L'Ouvreur peut

- ⇒ Contrer = punitif
- ⇒ Passer = Forcing pour montrer une courte dans la couleur d'intervention et une tolérance pour les trois autres couleurs ou une main régulière sans tenue dans l'intervention
- ⇒ Surenchérir = promet au moins 6 cartes
- ⇒ Annoncer 2SA = régulier, naturel avec tenue. Sur 2SA , le Répondant repart en Stayman ou en Texas
- ⇒ Annoncer 3SA = indique la volonté de jouer ce contrat

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦*	-	2♥	2♠
?			

Contre avec cette main en Sud

♠ RV86
♥ A7
♦ ARD4
♣ AR5

Passe avec cette main en Sud

♠ 86
♥ ARD7

- ♦ AR4
- ♣ ARV9

Passe avec cette main en Sud

- ♠ 2
- ♥ ADV65
- ♦ ARD5
- ♣ AV2

2SA avec cette main en SUD

- ♠ AD
- ♥ AD7
- ♦ AD106
- ♣ AD54

EN RESUME

Après une intervention du joueur n°2 effectuée :

1. A un palier inférieur à 4♥, le Répondant peut annoncer
 - Contre = du jeu sans enchères naturelles
 - Passe = main faible
 - Sans Atout= naturel, positif, un arrêt
 - Annonce couleur = naturel, positif, 5 cartes correctes

2. A un palier au moins égal à 4♥
 - Contre = pas de jeu
 - Passe = encourageant, Forcing

Après une intervention du joueur n°4 , l'Ouvreur peut annoncer :

- une couleur = au moins 6 cartes
- Sans Atout = arrêt, main régulière
- Contre = vocation punitive
- Passe = Forcing, plutôt court dans l'intervention

Pour en savoir plus

«Le Bridgeur», Alain Lévy, 15 décembre 2001 page 23-24 ; et 15 avril 1999, page 32-34
 2 *Faible et dépendances*, Michel et Véronique Bessis, Chapitre 6
 En cas d'interventions sur les Ouvertures de 2T et 2K , «Le Bridgeur», 15 mai 2005, Marc Kerlero

Réveil quand les adversaires s'arrêtent à 1 SA

Dernière modification le 25/11/2010

Source Bessis Le bridgeur 15 septembre 2004 Pages 59-60 Bessis : La question du Mois, 15 mai 99

REVEIL PAR CONTRE

Après une ou deux couleurs nommées et 1SA passe passe, **Le Contre est punitif** et montre une main forte, longue dans les couleurs des adversaires. Dans la séquence 1, le Partenaire entame ♥ ou ♠.

S	O	N	E		S	O	N	E
			1♥/1♠			1♣	-	1♥
-e	1SA	-	-		-	1SA	-	-
Contre					Contre. Du jeu et du cœur!			

Dans ces deux séquences précises, le Contre sera toujours punitif. Dans la séquence 2, il semble incongru qu'un joueur qui n'a pas pu faire un Contre d'appel au 1er tour, trouve à présent les ressources nécessaires pour se manifester

2. REVEIL PAR UN CUE-BID DE LA PREMIERE COULEUR

Pour réveiller avec les autres couleurs, on utilise le **cue - bid économique de la 1ère couleur**

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E	Sud
	1♣		1♥	♠R1082				1♦	♠V1043
-	1SA	-	-	♥5	--	1SA	-	-	♥D10752
2♣*				♦AV965	2♦*				♦8
				♣D103					♣A103

Attention: si le réveil par un Cue- bid (appel aux autres couleurs) oblige le Partenaire à jouer au Palier de 3, donc après l'ouverture d'1♦ ou d'1♥, le Contre peut avoir une double signification ; appel ou punitif (plutôt d'appel en TPP, plutôt punitif en Match par 4,) mais le Partenaire pourra juger d'après ses cartes. Long dans la couleur répondue, il saura que le contre n'est pas punitif

S	O	N	E	Sud
	1♦	-	1♠	♠72
	1SA	-	-	♥R10763
contre				♦3
				♣A9874

NB : Le Cue- bid de la 2ème couleur est une enchère de réveil naturelle dans cette couleur

S O N E
 1♦ 1♠
 passe 1SA passe passe
 2♠

Main insuffisante pour une intervention au premier tour. La qualité de la couleur permet d'envisager le contrat sereinement malgré le singleton affiché du Partenaire.

Sud

♠ R V10965 ♥ 83 ♦ A75 ♣ 54

N°12 Les Réveils

Source Bessis Le bridgeur 15 novembre 2003

1♦ passe passe ?

Règle 1 : Pas de Réveil en dessous de **7H**, le PART n'en a pas 18.

Règle 2 Réveil pratiquement systématique avec une bonne d'ouverture

Règle 3. avec un Majeure longue, réveillez, c'est probablement la courte qui a empêché votre PART de parler

Règle 4 : *sans valeur d'ouverture, il faut réveiller avec une courte dans l'ouverture*

1. COMMENT REVEILLER ?

Contre

Tout autre réveil que Contre dénie une valeur d'ouverture . La Main peut être forts ou faible (si faible, courte dans la couleur d'ouverture) . Décalage d'environ 5H avec les enchères de Contre d'appel.

Sans Atout

- 1SA 10-12H, parfois 13H(si trop peu de cartes en Majeure pour Contrer), en principe une tenue. Toutes réponses comme sur l'intervention à 1SA . Ne faire le Stayman qu'avec espoir de Manche. Le Répondant peut tenter la Manche à partir de 12H pour tenir compte de la connaissance de l'emplacement des Honneurs.
- ⇒ 2SA 17-19H, tenue sérieuse. dans la zone régulière 13-16H, Contrer d'abord puis SA. SA. Toutes réponses comme sur le réveil à 1SA

Couleur

Réveil par couleur 5^{ème}, mais parfois, 4^{ème} (si court dans une Maj pour Contrer)
Par une couleur avec saut, 6 cartes, beau 2 faible.

Bicolores en réveil

En Michael précisé sauf 1T passe 2T = les 2 moins chères

2. DEVELOPPEMENTS APRES UN CONTRE DE REVEIL

Règle 1 : Si le Contreur possède une valeur d'ouverture, il doit **reparler**, même une réponse à bas palier du Partenaire Il reparle soit

- en *fittant* le PART (Fit simple, Fit à saut, Cue-Bid (qui ne promet pas le Fit)
- soit en *annonçant une couleur*, couleur au Palier le plus bas ou à saut.) Avec un fort jeu, le Contreur commence par un cue-bid et annonce la couleur après,
- soit en *enchérissant à* SA :1SA 12-16, 2SA, 20-21, Cue-Bid puis SA,22-23H.

Règle 2 Le Répondant fait un saut ou cue-bid à partir de **12H**. De 0-11H, il parle au Palier le plus bas. Si le Contreur reparle, le Répondant donne le Plein de sa main .Le Contreur doit garder à l'esprit que son PART n'a pu intervenir au premier Tour.

Règle 3 un saut en réponse au Contre de réveil montre **12-14 H** et un jeu qui ne se prêtait pas à l'intervention.

	O	N	E	Sud	
			1♣	♠D5	
passee	passee	Contre	passee	♥AV96	
2♥				♦RV43	
				♣D73	

	O	N	E	Sud	
			1♥	♠R5	
passee	passee	Contre	passee	♥964	
3♣				♦R42	
				♣AD107	
				3	

Règle 4 un cue-bid en réponse au Contre de réveil montre **13H** et plus, sans enchère naturelle, soit trop fort avec une Maj pour faire un Saut, soit absence d'arrêt dans la couleur d'ouverture et un jeu qui ne se prêtait pas au Contre d'appel au premier tour.

Réponses à SA : 1SA : 8-12H 2SA 13-15H (à 16H, on aurait dit 1SA d'intervention).

Exercices

	N°1				Sud	N°2				Sud
S	O	N	E	♠R8	S	O	N	E	♠1073	
			1♦	♥AV73				1♥	♥AV4	
passee	passee	Contre	Passe	♦R752	passee	passee	Contre		♦R1096	
1♥				♣854	1SA				♣R73	

	N°3				Sud	N°4				Sud
S	O	N	E	♠RV63	S	O	N	E	♠D1072	
			1♦	♥D5				1♣	♥D873	
passee	passee	Contre	Passe	♦AD7	passee	passee	Contre		♦A52	
2♠				♣R962	1♥				♣D5	

	N°5				Sud	N°6				Sud
S	O	N	E	♠A62	S	O	N	E	♠D5	
			1♦	♥RV4				1♦	♥A1043	
passee	passee	Contre	Passe	♦874	passee	passee	1SA		♦D92	
2♦*				♣AD10	2♣*				♣A1074	
				3						

N°7				Sud	N°8				Sud
S	O	N	E	♠A52	S	O	N	E	♠R1072
			1♠	♥R1087				1♥	♥2
pas	pas	1SA	Pass	4	pas	pas	2SA		♦DV62
2♦				♦8732	3♣				♣D873
				♣2					

N°9				Sud	N°10				Sud
S	O	N	E	♠D5	S	O	N	E	♠D1064
			1♥	♥AD3				1♥	♥R1043
pas	pas	1♠	Pass	♦RV10	pas	pas	3♣		♦R53
2SA				4	3SA				♣A5
=14/15H dans cette situation				♣R742					

N°11				Sud	N°12				Sud
S	O	N	E	♠R5	S	O	N	E	♠D1072
			1♦	♥D103		1♣	pas	pas	♥R852
pas	pas	x	Pass	♦976	x	pas	1♠		♦AV8
3♣				♣AR653	pas				♣85

N°13				Sud	N°14				Sud
S	O	N	E	♠R5	S	O	N	E	♠D52
			1♥	♥872				1♠	♥V43
pas	pas	x	Pass	♦D52	pas	pas	x		♦R10432
2♣		2♥		♣AV1063	2♦		2SA		♣V6
3♥					pas				
Nord n'a pas 17H, pas réveillé par 2SA									

N°15				Sud	N°16				Sud
S	O	N	E	♠R1062	S	O	N	E	♠RD4
			1♦	♥D5		1♥	pas	pas	♥AV9
pas	pas	x	Pass	♦8642	x	pas	1♠		♦V1063
1♠		2♦		♣V52	1SA		3♣		♣RD2
2♠					3SA				
N dénie 5 cartes à ♠, (il aurait Cue-Biddé)									

N° 12 bis Les Réveils du Camp qui n'a pas ouvert

Source Bessis Le bridgheur 15 septembre 2004 Dernière modif 19/01/2012

Objectif du réveil : trouver un contrat gagnant et pousser les adversaires à surenchérir (sortir de leur palier de sécurité). Oublier le danger de les pousser dans une Manche enterrée . Bien évaluer les risques.

Règle 1 : Réveiller de façon quasi systématique Contre des adversaires **FITTES** et se montrer extrêmement prudent en cas de **MISFIT** adverse.

Remarque : A moins de détenir une main spéciale, on ne réveillera pas souvent contre des adversaires arrêtés à 1SA. Exception, la séquence 1♣ 1SA promet presque sûrement un Fit à Trèfle. Court à ♣, il faut réveiller.

Règle 2 Réveiller avec des jeux faibles et distribués. Avec des jeux plus réguliers , un regard sur l'emplacement des H s'impose. La présence d'une courte dans la couleur adverse = toujours un élément favorable pour un réveil.

Règle 3. En Match par 4, but du réveil est de gagner un contrat dans son camp. Ce réveil devra être très sérieux vulnérable. En TPP, on peut réveiller pour chuter.

Règle 4 : Les enchères de réveil sont les même qu'en interventions, atténuées en force ou en distribution.

Règle 5 : Réveil par un Contre : seule obligation, détenir au moins 3 cartes dans la Maj non nommée.

S	O	N	E	Sud	Match Par 4
1	2♥	1	1♥	♠A103	Passe. Concentration de points perdus à ♥
1	2♥	1	1♥	♥RV5	
1	2♥	1	1♥	♦D52	
1	2♥	1	1♥	♣D743	
S	O	N	E	Sud	Match Par 4
1	2♥	1	1♥	♠A103	Contre. Tous les points sont dans vos couleurs
1	2♥	1	1♥	♥752	
1	2♥	1	1♥	♦RV4	
1	2♥	1	1♥	♣A1053	
S	O	N	E	Sud	Match Par 4 et Par Paires
1	2♠	1	1♠	♠V1065	2SA recherche de la meilleure partielle
1	2♠	1	1♠	♥R1065	
1	2♠	1	1♠	♦AD43	
1	2♠	1	1♠	♣5	
S	O	N	E	Sud	Match Par 4
1	1♠	1	1SA	♠D52	Passe
1	2♠	1	1SA	♥A974	
1	2♠	1	1SA	♦R5	
1	2♠	1	1SA	♣R1062	
S	O	N	E	Sud	
1	1♦	1	1♠	♠D103	
1	2♣	1	1♠	♥AV95	
1	2♣	1	1♠	♦R972	
1	2♣	1	1♠	♣85	
S	O	N	E	Sud	
1		1	1♥		

passe 2♥ Passe en Match par 4	passe passe	♠R103 ♥76 ♦AV953 ♣D105 Sud
---	-------------	--

Réveils après être intervenu

Il a Contré d'appel au premier tour

1.1 réveil par un Contre d'appel

S	O	N	E	Sud
			1♠	♠2
X	2♠	passe	passe	♥AV63
X				♦AD5
				♣RD1096

1.2 Réveil par 2SA, 3SA, 4SA

S	O	N	E	Sud
			1♠	♠AV9
X	2♠	passe	passe	♥D106
2SA				♦A4
				♣ARD86

S	O	N	E	Sud
			1♥	♠A42
X	3♥	passe	passe	♥R5
3SA				♦D6
				♣ARD1074

S	O	N	E	Sud
			2♠	♠
X	4♠	passe	passe	♥V942
4SA				♦RDV106
				♣ADV2

1.3 par une couleur

Main trop forte pour être intervenu au premier.

En résumé : tous les réveils du Contreur d'appel montrent des mains fortes à l'exception de l'enchère de 4SA qui peut être destinée à trouver une défense économique.

Il est intervenu au premier tour

2.1 Réveil par Répétition de la couleur =6 cartes, valeur d'ouverture

2.2 Réveil par l'annonce d'une nouvelle couleur = Elle montre une **intervention forte**

2. 3 Réveil par Contre = belle intervention, 14H et plus, 3 cartes dans les couleurs non nommées

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E
			1♥	♠AR1063				1♥
1♠	2♥	passé	passé	♥2	1♠	4♥	passé	passé
<u>X</u>				♦DV54	<u>X</u>			
				♣A102				

La main parfaite.

D'appel bien sûr, Votre PART sait tout, vous avez 5 Piques, du jeu et pas de Cœurs. Traitement supérieur à Contre au premier tour (avec 17H, envisageable) qui ne permettrait pas de décrire aussi parfaitement votre jeu.

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E
			1♦	♠A9753				1♥
1♠	1SA	passé	passé	♥RD3	2♣	2♥	passé	passé
<u>X</u>				♦7	<u>X</u>			
				♣A1042				

Très supérieur à 2♣ qui ne permettrait pas de découvrir le Fit à Cœur..

Le PART donnera le plein de sa main sans compter sur 4 cartes à Pique chez vous

Deux cas particuliers

A) réveil par un Cue-bid économique (main pas très forte, appel à l'autre majeure)

S	O	N	E	Sud
			1♦	♠R1065
1♥	1SA	passé	passé	♥AD9653
<u>2♦</u>				♦82
				♣5

b) Réveil à Sans atout après intervention Min et Fit Maj

S	O	N	E	Sud
			1♥	♠D4
2♣	2♥	-	-	♥5
<u>2SA</u>				♦AR104
				♣AV954
				2

Même chose au palier de 3SA et 4SA

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E
			1♠	♠103				1♠
2♣	3♠	passé	passé	♥A	2♦	4♠	passé	passé
3SA				♦AD105	4SA			
				♣AV10642				

12 ter Les Réveils du Répondant

Source Bessis Le bridgeur 15 novembre 2004 dernière modifi 19/01/2012

Le Répondant a passé au premier tour

Les adversaires se fittent

S	O	N	E
		1♦	1♠
passe	2♠	passe	Passe
?			

- Réveil par une couleur sixième
- Réveil par un Contre d'appel, court à Pique et 4 cartes à cœur
- Réveil par 2SA, appel aux Mins avec support dans la Min du PART

Les adversaires ne se fittent pas

S	O	N	E
		1♦	1♠
passe	1SA	passe	Passe
?			

Réveil rare, car les adversaires ne sont pas Fittés.

- Avec une longue sixième
- Lorsqu'on a passé Blanche-neige, par Contre punitif avec du jeu et du Pique

Réveils après avoir effectué au premier tour un changement de couleur au palier de 1

S	O	N	E
		1♣	passe
1♠	2♦	passe	Passe
?			

Principe 1 : Aucune enchère naturelle, à l'exception des Bicolores chers et à Saut n'est Forcing en réveil

Principe 2 : Avec un jeu fort, le Répondant doit réveiller par une enchère forcing

- ⇒ Naturelle, en Bicolore cher ou à saut
- ⇒ Par un cue-bid
- ⇒ Par un Contre

Principe 3 : le Contre de réveil ne promet pas 5 cartes dans la Maj répondue. Mais il devra être employée systématiquement chaque fois que l'obtention d'un fit différé sera la première préoccupation du Répondant.

S	O	N	E
		1♣	passe
1♠	2♦	passe	Passe
?			

Résumé des Réveils dans cette séquence

2♥	5♠ et 4♥, moins de 10H
2♠	6♠ ou 5♠ beaux, jeu faible
3♣	Dénie 5 cartes à P, au Maxi, 10H (canapé)
3♦	Demande d'arrêt ou gros Fit Trèfle . Dénie 5♠, FM
3♥	5-5 Fort
3♠	6♠, 10-11H
Contre	Réveil souple, 10H et plus sans enchères naturelles
	Ou Main forte avec 5 cartes à Pique ou sans autre possibilité Si le Contreur reparle, FM s'il reparle au palier de 3

Réveils après avoir effectué au premier tour un changement de couleur au palier de 2

S	O	N	E
		1♥	passé
2♣	2♠	passé	Passe
?			

Réveil obligatoire : le Camp est majoritaire

- Répéter sa couleur, enchère NF
- Annoncer une nouvelle couleur, F, même si économique
- Fitter (Forcing)

S	O	N	E
		1♥	passé
2♣	2♠	passé	Passe
3♥ FM			

- Cue-Bidder, ce qui montrer une main forte, courte à Pique

Réveils après avoir répondu 1SA

S	O	N	E
		1♠	passé
1SA	2♥	passé	Passe
?			

Par Contre, **Contre d'appel**, au moins 9 cartes en Mins, le PART peut transformer.
Si l'ouverture est Min, on peut aussi réveiller par 2♠

S	O	N	E
		1♦	passé
1SA	2♥	passé	Passe

2♠

2♠, enchère impossible, du Pique et les 2 mineures

AD6

83

V942

D1053

Attention dans la séquence ci-dessous, **le Contre est punitif**

S	O	N	E
		1♣	passe
1SA	2♦	passe	Passé
2♠			

Réveils du Répondant qui a donné un Fit Majeur au premier tour

S	O	N	E
		1♥	passe
2♥	3♣	passe	Passé
?			

•Réveil par une plus value distributionnelle au nom du 9^{ème} atout

♠V1074

♥R964

♦D105

♣84

Réveil par 3♥

♠AD54

♥DV5

♦95

♣8765

Réveil par 3♥ Jeu concentré
22 zar

♠A2

♥973

♦R1086

♣D1084

Contre punitif, ils n'ont sans
doute que 7 atouts

•Réveil par un **Contre punitif** (ne peut pas être d'appel pour le Partenaire puisqu'en disant 2C, on a tout dit)

12 quater Réveils de l'Ouvreur

Source Bessis Le bridgeur 15 septembre 2004
dernière modifi 19/01/2012

S	O	N	E
1♦	1♠	passee	passee
?		passee	passee

La décision de réveiller : sera fonction de la *Force* de la main et de la *longueur* dans la couleur adverse.

- Il faut Réveiller automatiquement à partir de **17H** pour ne pas rater une Manche
- Plus faible, le Réveil sera motivé par l'espoir du « Passe Blanche-neige » du PART
- A bas palier, avec 0/1, ou 2 cartes dans la couleur d'intervention, Réveil est obligatoire
- Après un Barrage, réveil obligatoire avec un singleton dans la couleur adverse

Comment réveiller ?

Réveil par Contre

Le plus courant, pour récupérer un Contre Punitif du PART. Il s'emploie avec toutes les mains fortes ou faibles, **courtes dans la couleur d'intervention** et qui permettent d'envisager sereinement la transformation du Contre par le PART.

S	O	N	E	Sud
1♦	1♠	passee	passee	♠104
X				♥A52
				♦RV96
				♣AD54

La présence de 3 cartes à Coeur est exigée

S	O	N	E	Sud
1♦	2♣	passee	passee	♠A54
X				♥RD2
				♦A10965
				♣43

Un bon pari malgré l'absence de fit franc pour les Majs

S	O	N	E	Sud
1♥	2♦	passee	passee	♠A1043
X				♥AV965
				♦2
				♣AR10

Le rêve, du jeu, des levées de défense, un support pour toutes les couleurs

Un réveil par une couleur montre un jeu faible (hors enchères à SA, Bicolore cher et annonces à Saut). Avec un jeu fort et un réveil naturel, il faut Contrer d'abord.

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E	Sud
1♣	1♥	-	-	♠AV96	1♠	2♦	-	-	♠AR106
X				♥10	X				2
1♠ dénierait une main aussi forte				♦AV2	Suivi d'une annonce à cœur ultérieure. Un réveil par 3♥ promettait 5 cartes				♥AR95
				♣A R D65					♦72
									♣A 5

Face à ce Contre de réveil, le Répondant devra se montrer optimiste avec un Fit et des réserves (8-9H)

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E	Sud
		1♦	1♠	♠RV1087			1♦	1♠	♠D9742
-	-	X	-	♥873	-	-	X	-	♥R3
-				♦2	1SA				♦852
				♣A 743					♣A 764
Même à ce palier, la pénalité peut être lourde					Les Piques sont trop laids pour transformer				

S	O	N	E	Sud	S	O	N	E	Sud
		1♠	2♥	♠103			1♦	1♠	♠74
	-	X	-	♥V42	-	-	X	-	♥A6
				♦D1042	3♣				♦V52
2♠				♣V964					♣DV9 642
Ne nous emballons pas !					Il faut montrer sa force				

Réveil par SA

Main très forte, sans courte dans l'intervention (18-19H)

S	O	N	E	Sud
1♣	1♠	passé	passé	♠R104
				♥AD2

1SA

♦R2
♣A D1073

Face à cette enchère forte, le Répondant fera un effort de Manche ou déclare la Manche à partir de 6H . Il n'y a plus de Texas ni Stayman

S	O	N	E	Sud
		1♣	1♠	♠86

N°13 Compétitives à Haut palier

Dernière modification le 011/07/2011

Référence : Bessis Le bridgeur 15/02/2003

Sauf deux situations précises

1♥ 4♠ 4SA

1♠ 4♥ 4SA

l'enchère de 4SA ne sera jamais considérée comme un BWD si le fit n'a pas été exprimé.

LES ADVERSAIRES SONT A 4♥

l'enchère de 4SA demande au Part de choisir son contrat Min préféré.

Nord	Est	Sud	Ouest
------	-----	-----	-------

2♥	x	4♥	4SA
----	---	----	-----

⇒ demande au Part de choisir sa meilleure Min

Nord	Est	Sud	Ouest
------	-----	-----	-------

1♦	1♥	x	4♥
----	----	---	----

4SA

⇒ 4SA montre un 6-4 Carreau Trèfle

avec en Nord

♠42

♥2

♦ARV965

♣A1063

Nord	Est	Sud	Ouest
------	-----	-----	-------

-	1♥	2♣	4♥
---	----	----	----

-	-	4SA	
---	---	-----	--

⇒ montre les Trèfles longs et des Carreaux

LES ADVERSAIRES SONT A 4♠

l'enchère de 4SA est un appel généralisé n'excluant pas un contrat à Coeur

Nord	Est	Sud	Ouest
------	-----	-----	-------

1♠	passé	4♠	4SA
----	-------	----	-----

avec en Ouest

♠2

♥V5

♦RDV64

♣AR1095

♠2

♥AR1095

♦RDV64

♣V5

♠2

♥AR1095

♦V5

♣RDV64

a) Le Répondant choisit sa meilleure Min mais s'il est très court à Coeur il devra être circonspect :

Nord	Est	Sud	Ouest
1♠	-	4♠	4SA
pas	?		

♠8543

♥8

♦A10832

♣832

Que répondre ? 5♦ ? si l'Ouvreur a un Bicolore Coeur Trèfle, il dira 5♥. Pour éviter cela, le Répondant dira ici 5♣.

b) au palier de 5, il n'y a pas de raison de privilégier les Coeurs et avec

-

♥DV42

♦V1032

♣AD1062

après

1♠	x	4♠	?
----	---	----	---

Il vaut mieux dire 4SA pour jouer 5♣ avec

♠83

♥A753

♦AD4

♣R975 chez le Contreur

4SA ENCHERE « FAUX CHOIX » POUR PROPOSER UN CHELEM

Nord	Est	Sud	Ouest
1♠	x	4♠	4SA
avec			

♠72

♥RV10432

♦AR5

♣D4

pour proposer un Chelem à Coeur, on dit 4SA et si le PART dit 5♣ on dit 5♥. C'est une séquence qui doit attirer son attention, car si on avait un Bicolore Coeur-Carreau on aurait dit 5♦.

NB : si le Contreur répond 5♦, on ne peut plus véhiculer le même message car 5♥ proviendrait d'un Bicolore Coeur_Trèfle.

On peut aussi utiliser ce 4SA pour fitter avec ambition de Chelem en situation haute compétitive

CONTRE OPTIONNEL APRES UNE INTERVENTION A 4♥ OU 4♠

Le message est « **j'ai du jeu** »

On passe avec une main plate et on enlève le Contre avec une main excentrée.

N	E	S
1♣	4♥	<u>x</u>

Sud ne promet pas formellement 4 cartes à Pique

♠RV72	♠V5	♠V8	♠D1085
♥105	♥R84	♥D62	♥V2
♦AV43	♦AV65	♦A10765	♦A1085
♣♣D105	D1043	♣RV6	♣V95
Contre	Contre	Contre	PASSE, si on Contre, le part qui a un jeu distribué va parler au palier de 5

on dit 4SA pour proposer un choix

1♦ 4♠ X passe 4SA

•avec

♠2

♥DV9

♦AV1095

♣AR64

L'enchère de 4SA est utilisée aussi pour le «faux choix «proposition de Chelem»

1♦ 4♥ X passe

4SA pour rectifier à 5♦ si le Part annonce 5T avec

♠A2

♥2

♦AR108763

♣RV5

ou

4♥ X Passe 4SA suivi de 5♠ pour exprimer 5♠,5

N° 14 Défenses Contre les ouvertures de Barrage 4♥ /4♠

Dernière modification le 11/07/2011

Référence : Bessis Le bridgeur 15/06/2006

INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE DE 4♥

-Le Contre est optionnel, en principe avec 4 cartes à Pique.

Le Répondant avec 4 cartes à Pique répond 4♠ sauf jeu trop moche

Le Répondant sans 4 cartes à Pique

- annonce sa couleur Min 6^{ème} avec un jeu faible ou même assez fort
- propose un choix entre les Mineures par 4SA soit avec un jeu irrégulier faible ou fort soit avec un jeu régulier fort
- passe avec des jeux réguliers dont la force paraît insuffisante pour gagner des contrats au palier de 5

-4♠ montre un Unicolore ou un Bicolore avec une Min annexe

-4SA, Bicolore Min Fort, sauf Vert Contre rouge

-5♣, 5♦ Naturel long et fort, sauf Vert Contre Rouge

N E S O

4♥ X passe ?

Votre main en Ouest

♠A1073	♠9753	♠V5	♠R6	♠95
♥V9	♥D10	♥972	♥2	♥1042
♦RV65	♦V97	♦R1043	♦108764	♦RV1064
♣1084	♣D1062	♣DV54	♣V9532	♣A72
4♠	Passé	Passé, main plate et faible	4SA	5♦

INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE DE 4♠

1. Contre est optionnel,

- ⇒ Part répond s'il a une jolie distribution ou avec un jeu assez fort,
- ⇒ passe avec un jeu régulier faible ou moyen ,
- ⇒ annonce au palier de 5 une couleur 5ème ou 6ème avec un jeu faible ou moyen,
- ⇒ propose un choix par 4SA avec un Bicolore ou tricolore (au moins deux longueurs 4ème)

⇒4SA, Bicolore indéterminé .

- Part ne répond jamais 5♥, il choisit sa meilleure Min et ne répond pas 5♦ si les cœurs ne lui conviennent pas.

Quand Contrer ? C'est la longueur à Pique qui doit décider. Il faut se poser la question: Est il plus probable que mon PART dégage ou transforme?

4♠ Contre passe ?

Votre main en Ouest

♠85	♠763	♠3	♠1062	♠95
♥R1074	♥DV965	♥DV95	♥954	♥1042
♦DV96	♦AV2	♦A72	♦DV9653	♦RV1064
♣V85	♣83	♣V10654	♣8	♣A72

Passe, trop 5♥ haut pour le palier de 5

4SA si Part dit 5♣ on dit 5♥

5♦ on dit 5♦

Exemple 1

Sud	Ouest	Nord	Est
4♠	4SA	5♣	5♣

Main d'Ouest	Main d'Est
♠9	♠1053
♥AD1073	♥V92
♦R5	♦A74
♣ARV104	♣9532

Exemple 2

Sud	Ouest	Nord	Est
4♠	4SA	5♣	5♣
Passe	5♦*	5♥	5♥

Ouest a un Bicolore cœur-Carreau

Main d'Ouest	Main d'Est
♠	♠1053
♥RDV64	♥10875
♦AV10642	♦9
♣D5	♣R10432

Exemple 3

Sud	Ouest	Nord	Est
4♠	4SA	5♣	5♣

Est redoute un Bicolore Trèfle cœur. Il ne peut répondre 5♦, car 5♥ ne lui conviendrait pas du tout.

Main d'Ouest	Main d'Est
♠86	♠732
♥AV965	♥2
♦AV10642	♦RV9763
♣ADV1064	♣975

L'EXPLORATION DU CHELEM

Remarques générales

Il faut accepter de «payer les Barrages » et d'empailler quelques Chelems, compte tenu des mauvais partages, et du fait que les adversaires peuvent défendre au palier de 6 .Il vaut mieux avoir 9 atouts pour recherche les Chelems

LA THEORIE DU FAUX CHOIX

Quand le Répondant au Contre annonce 4SA et ne respecte pas le choix du Part, il fait un effort de Chelem

4♥ Contre passe ?

votre main en réponse au Contre

♠D5

♥73

♦ADX765

♣RV4

Pour montrer que l'on a l'enchère de 5♦ +, on dit

4♥ Contre passe 4SA

si le PART répond 5♣, on dit 5♦

C'est un Faux choix, vous proposez deux Mins (et non pas les Piques et une Min car les Piques seraient prioritaires) et vous ne respectez pas son choix.

si le PART répond 5♦, vous ne pouvez plus exercer ce faux choix .car la rectification à Cœur montre un Bicolore Cœur-Carreau

Compléments avec les Piques

4♥ Contre passe 5♠

= Effort de Chelem sans contrôle cœur

4♥ Contre passe 4SA

5♣(♦) passe 5♠

= Effort de Chelem avec contrôle Cœur

N°15 DÉFENSES CONTRE LES INTERVENTIONS BICOLORES

Dernière modification le 25/02/2014 Source : Daniel, Cronier, Petit PART

IDEES FORCES DU REpondant :

le **Cue -bid de la moins chère** des couleurs promises par le Bicolore montre un Fort Fit dans la couleur d'ouverture FM

Le **Cue-Bid de la couleur la plus chère du Bicolore** promet la dernière couleur restante non nommée 5^{ème} et des points , dénie le Fit FM

les **Cue-Bids à saut** , annoncent des Fits 4^{ème} et une courte dans la couleur annoncée
En conséquence, les Fits directs **sont compétitifs et limités** et toute annonce directe d'une nouvelle couleur est compétitif et NF

Le Contre de l'Ouvreur ou du Répondant est d'appel (modifié récemment)

Passé suivi de contre est punitif

Toute annonce de Manche est naturelle : 3SA = pour les jouer. Sans arrêt dans une couleur, on contre

Moyen mnémotechnique ==> les 2 cues-bids sont FM, le premier donne le Fit, le second décrit la dernière couleur non nommée.

NB : Après un bicolore Majeur

1♣ 2♦ ? Si on veut jouer 3SA on peut utiliser les enchères 3♥* (je tiens les cœurs et pas les Piques) ou 3♠*

Exemple 1

1♥ /2SA=5♣ + 5♦

X = appel, 4 cartes à Pique OU absence de tenue dans une des deux couleurs

3♥ (l'équivalent de 1♥ passe 2♥) et 4♥ , *un peu plus, sans grandes ambitions*

3SA , 4♠, Manches naturelles pour les jouer.

3♣* = Fit ♥ F et FM, dans la couleur d'ouverture

3♦* = les Piques, 5ème ou plus, FM

3♠ = naturel , limité, compétitif et NF

4♣* et 4♦* Splinters

Exemple n° 2

1♦ /2♦

- Contre = appel
- 3♦ et 4♦, 5♦ *sans grandes ambitions*
- 5♣ pour le jouer
- 3SA = pour les jouer.
- 2♥* = Fort Fit ♦, FM
- 2♠* = les ♣, 5ème ou plus, FM

- 3♣ = naturel , plutôt 6^{ème} , compétitif, faible NF
- 4♣*, enchère de Rencontre 5♣ +5♦
- 3♥* et 3♠* (Cue-Bid à saut) Attention Nouveau enchères uniquement destinées à jouer 3SA et annoncent la couleur tenue et par inférence celle qui n'est pas tenue

Exemple n° 3

1♥ /2♥ = 5♣ + 5♠

- Contre = appel
- 3♥ et 4♥, sans grandes ambitions
- 3SA, 5♦ pour les jouer.
- 2♠* = les ♦, 5ème ou plus, FM
- 3♣ = Fort Fit Coeur , FM
- 4♦*, enchère de Rencontre 5♥ +5♦
- 3♦, faible, compétitif NF
- 3♠, 4♣ Cue-Bid à saut, Fort Fit et singleton

Exemple n° 4

1♣ /3♣ =5♠ + 5♦

- Contre = main régulière à partir de 10H, si l'Ouvreur X le n°4, c'est appel
- 4♣, 5♣ sans grandes ambitions
- 3SA , 4♥, pour les jouer.
- 3♠* = les Coeurs , FM
- 3♦* = Fort Fit Trèfle , FM
- 3♥, = compétitif NF
- 4♦ et 4♠ Cue-Bid à saut, Fort Fit et singleton

N°16 Contre du N° 2 sur ouverture d'1SA du PART

Dernière modification le 11/07/2011

2 cas

- le Contre est punitif
- le Contre n'est pas punitif mais Unicolore ou autre, alerté

- Cas N° 1 Le contre est punitif

Nord	Est	Sud
1SA	X	?

Enchères de Sud

- ⇒ XX, Unicolore. Oblige l'Ouvreur à dire 2♣, sur 2♣ Sud passe ou rectifie dans sa longue
- ⇒ Passe, oblige l'Ouvreur à dire surcontre, sur le surcontre, Sud passe ou annonce ses couleurs en baron (sauvetage)
- ⇒ 2♣ DONT du Trèfle et une autre couleur
- ⇒ 2♦ DONT du Carreau et une Maj
- ⇒ 2♥ DONT les deux Maj
- ⇒ 2♠ DONT Unicolore Pique

Ce système fonctionne de la même façon quand l'intervention à 1SA du PART est contrée punitif

Nord Est Sud Ouest

1♣ 1SA X ?

Enchères d'Ouest

- ⇒ XX, Unicolore. Oblige EST à dire 2♣, sur 2♣ Sud passe ou rectifie dans sa longue
- ⇒ Passe, oblige l'Ouvreur à dire surcontre, sur le surcontre, Sud passe ou annonce ses couleurs en baron (sauvetage)
- ⇒ 2♣ DONT du Trèfle et une autre couleur
- ⇒ 2♦ DONT du Carreau et une Maj
- ⇒ 2♥ DONT les deux Majs
- ⇒ 2♠ DONT Unicolore pique

- Cas N° 2, le Contre est artificiel du genre Unicolore (DONT) ou Bicolore

Nord Est Sud

1SA X ?

Enchères de Sud

Principes (voir articles de Bessis Rock around NO TRUMP)

On oublie le contre

2♣ Stayman

2♦ 2♥ 2♠ 3♣ Texas

XX punitif, majoritaire

17 . Contre de l'Ouvreur

Bessis. La question du mois-Le bridgeur-15 juin 2001 et Bien Enchérir en compétitives page 147

En fait, le Contre ne sert pas à montrer un fit de 3 cartes dans la Maj répondue mais plutôt à exprimer que l'Ouvreur possède des valeurs supplémentaires que l'on ne peut décrire par une enchère naturelle.

Ces plus-values peuvent être de deux sortes: soit distributionnelle (présence d'un singleton dans la couleur adverse et fit de 3 cartes dans la Maj du PART), soit matérielle si l'Ouvreur possède une main forte éventuellement régulière comportant ou non. 3 cartes dans la Maj répondue.

Il faut remarquer que si l'ouverture est Mineure, le Contre ne peut en aucun cas décrire un jeu régulier de la zone 15-17. Il sera donc employé:

- soit avec une main moyenne 13+17 forcément irrégulière et dans ce cadre comportant 3 cartes dans la Maj du PART :

NB : exception, main régulière 14H , un doubleton et 3 contrôle du genre (14H, 15HL, 30 Zar ! voir Bien enchérir en compétitives page 147)

♠RD3

♥42

♦AV1093

♣A102

- 15-17 H , 5-3-3-2, 5 en Maj et 3 cartes dans la Maj du Répondant
- soit avec 18-19 points et un jeu régulier, la tenue dans la couleur adverse étant insuffisante pour nommer 2SA. Dans ce cadre, la présence de 3 cartes dans la Maj du PART n'est pas nécessaire.

En conséquence, que ce soit dans la séquence

S O N E
1♣ passe 1♠ 2♥
Contre

ou
S O N E
1♦ passe 1♥ 2♣
Contre

l'Ouvreur promet soit une main forte (18 et plus), soit un jeu irrégulier en principe court dans la couleur d'intervention.

♠1072

♥4

♦A976

♣ARD74 Sud Contre

Dans cette séquence, la répétition de la couleur d'ouverture a tendance à dénier 3 cartes dans la Majeure répondue.

Le point fondamental est qu'avec:

- ♠V72
- ♥R52
- ♦AD43
- ♣RV6 il faut passer

Retenez bien: Pas de Contre de l'Ouvreur avec une main régulière de la première zone.

Si l'intervention adverse est un Contre d'appel:

Sud	O	N	E
1♦ passe		1♠ Contre	
1SA			

1 SA, bien que sans grand intérêt décrit un jeu régulier Maxi de la 1ère zone (14 points) avec des tenues Cœur et Trèfle.

Il n'est pas illogique de considérer qu'elle a plutôt tendance à dénier 3 cartes à Pique. Mais ce n'est pas parce que l'on Surcontrerait obligatoirement dans ce cas.

Le Surcontre dans cette position est l'équivalent du Contre de l'Ouvreur décrit ci-dessus.

S	O	N	E
1♦ passe		1♠ Contre	
XX			

Main de Sud

- ♠AV2
- ♥5
- ♦AD1072
- ♣RI086 Sud SurContre

mais pas avec:

- ♠AV2
- ♥RD3
- ♦RI075
- ♣V62 Sud passe

Réponses au Contre de l'Ouvreur

Bessis. -Le bridgeur-15 juin 2004 page 34

3 règles pour le Répondant

- Le Contre de l'Ouvreur n'étant pas autoforcing, le Répondant doit donner le plein de sa main en considérant que la main de l'Ouvreur correspond à la définition faible du Contre.
- La Manche doit être atteinte à partir de 10/11 H du Répondant si le fit Maj existe
- La Priorité pour le Répondant sera de découvrir si un Fit Maj existe.

Résumé

S	O	N	E
		1♣	pas
1♠	2♦	Contre	pas
?			

- 2♥ Naturel ? 5-4, limité à 9h
- 2♠ Faible, le plus souvent 5 cartes mais pas obligatoirement 2SA10-11H, tenue
- 3♣ Naturel, 3 cartes et plus NF
- 3♦ Cue-Bid avec ou sans Fit
- 3♥ Naturel, 5-4, FM
- 3♠ 5 cartes, 9h -10 H, NF
- 4♣ Naturel Forcing, en principe sans 5 cartes à ♠
- 4♦ Splinter avec en Principe 6 ♠
- 4♥ 5-5 force moyenne
- 4♠ 6 ♠ à partir 10 H/13H

Développements

LE REpondant A 5 CARTES DANS SA MAJEURE

- Avec une main faible, jusqu'à 7H/8H, il répète sa couleur au palier le plus bas. S'il a 4 cartes à ♥, il les annonce, montrant ainsi 5 cartes à ♠.

S	O	N	E	S	O	N	E
		1♣	pas			1♣	pas
1♠	2♦	Contre	pas	1♠	2♦	Contre	pas
2♠				2♥			

- Avec une main moyenne, 9-10H, il fait un saut dans sa Majeure de 5 cartes

S	O	N	E	Main de Sud
		1♣	pas	♠AV962
1♠	2♦	Contre	pas	♥D103
3♠				♦852
				♣R4

- Avec une main forte, Cue-Bid FM sur lequel l'Ouvreur devra en priorité donner un Fit s'il a 3 cartes dans la Majeure

S	O	N	E	Main de Sud
		1♣	passe	♠RV864
1♠	2♦	Contre	passe	♥AD3
3♦				♦V95
				♣D4

- Avec un Bicolore fort, le Répondant l'annoncera naturellement avec un saut

S	O	N	E	Main de Sud	S	O	N	E	Main de Sud
		1♣	passe	♠RV1094			1♣	passe	♠AD986
1♠	2♦	Contre	passe	♥AD62	1♠	2♥	Contre	passe	♥8
3♥				♦D5	4♦				♦RD1065
				♣84					♣V4

LE REpondant NE POSSEDE PAS 5 CARTES DANS SA MAJEURE

- Avec une main faible, jusqu'à 7H/8H,
 - retour dans la Min d'ouverture (possible dans 3 cartes) car le PART en a souvent 5 (Ex 1)
 - annonce d'une autre couleur, si c'est une Mineure, l'enchère est un canapé faible. (Ex 2), si c'est un Majeure, l'enchère montre un jeu faible et dénie en principe 5 cartes à Cœur (Ex 3)
 - Répétition forcée de la Maj 4^{ème} (Ex 4)

1					2				
S	O	N	E	Main de Sud	S	O	N	E	Main de Sud
		1♣	passe	♠D1064			1♥	passe	♠V753
1♠	2♦	Contre	passe	♥85	1♠	2♦	Contre	passe	♥8
3♣				♦V72	3♣				♦1065
				♣R1053					♣AV972
3					4				
S	O	N	E	Main de Sud	S	O	N	E	Main de Sud
		1♣	passe	♠R1062			1♣	passe	♠RD102
1♥	2♦	Contre	passe	♥V973	1♠	2♦	Contre	passe	♥V95
2♠				♦V52	2♠				♦V1043
				♣D6					♣82

- Avec une main plus forte 9-11H
 - 2SA avec l'arrêt dans la couleur (plutôt 10H)
 - sans arrêt, il aura le choix entre un Cue-Bid, qui risque d'aller trop haut, ou une enchère NF qui ne donnera pas sa force.

- Avec une main forte 11H et plus
 - 3SA avec l'arrêt dans la couleur (plutôt 10H)
 - Cue-Bid, pour en savoir plus FM
 - Fit à Saut de la Mineure d'ouverture FM

N°18 Défense contre l'ouverture d' 1SA faible

Réf : le bridgeur janvier 2012

dernière modif 8/10/2013

SA est faible jusqu'à 12-14H

SA est Fort =13-15H Dans ce cas, on défend comme sur ouverture d'1SA standard

Les grands principes de la défense contre le Sans Atout faible

Contre avec des jeux réguliers ou toutes distributions à partir de 16H

Intervenir en Texas avec des jeux irréguliers et l'ouverture pour avoir un second tour de parole

Passer en transformant le X avec des jeux réguliers, 8/9H et plus

Dégager avec des jeux faibles réguliers par 2♣ ou 2♦/2♥/2♠ indiquant une 5ème naturelle faible

Faire des enchères propositionnelles en Texas, en réponse, avec des jeux irréguliers de 9H++

Sans enchères naturelles, avec un jeu fort, utiliser le 2SA Cue-Bid.

O N
1SA ?

Contre ⇨ = On contre si on aurait contré l'ouverture d'1♣ ou 1♦ et on contre avec des majeures 5ème 5332 de 12-13H, on annonce sa majeure ensuite

On contre **toutes les mains à partir de 16H, régulier ou irrégulier.**

2♣ Landy classique ⇨

2SA bicolore Mineur ⇨

Texas en intervention 2♦/2♥/2♠/3♣ Promettent valeur de l'ouverture, en réponse donner le plein de sa main

Le Contre du Stayman est d'appel

Réponses au Contre du Joueur N°2

1SA X passe ?

a) si le passe du joueur n°3 après le X est Forcing pour le Surcontre de l'Ouvreur, on passe avec des mains faibles et on enlève le XX ensuite par 2♣ (misère) ou une 5ème naturelle faible

Si le passe du n°3 n'est pas Forcing, 2♣ est la réponse faible ou toute 5ème naturelle faible.

Avec une main d'au moins 8H/9H++,

- Passe en transformant le contre avec un jeu régulier sans majeure 5ème
- A partir de 9H+, si le n°3 a passé on joue des réponses propositionnelles en Texas à partir de 2SA

OUEST	EST	SUD	OUEST	NORD	EST
♠R1072	4	1SA	X	-	3♣*
♥A1053	RD42	-	3♦	-	3♥
♦R4	AD1086	-	4♥		
♣A84	973				

3♣ = Texas Carreau, plus de 9H 3♦ = Contre minimum, Non Forcing

Attitude du Joueur n°4 lorsque le N° contre et que le n°3 dégage

1SA X 2♣/2♦ X d'appel
2♥/2♠ X optionnel sans l'autre majeure

Avec une main forte, le joueur n°4 saute dans une couleur ou Cue-Bid fort à 2SA

Attitude du joueur N°2 après une enchère du N°3 et un passe du Partenaire

1SA X 2X passe
 passe ?
 Passe =RAS
 X =appel, fort
 Enchère= unicolore puissant
 2SA* = bicolore puissant

Interventions en Texas

Pourquoi jouer les Texas ? Pour avoir un deuxième tour d'enchères avec des bicolores ou des unicolores et espoir de manche

Les interventions montrent une valeur d'ouverture :

2♣ Landy

2SA Bicolore mineur 5-5

2♦/2♥/2♠/3♣ sont des Texas dont la rectification est négative et ne promet pas le Fit.

♠AV10653

♥2

♦RV3

♣V96

Avec cette main on dit 2♥ mais on ne fait pas d'effort si le Partenaire se contente de 2♠

♠AD965

♥R4

♦AR1062

♣3

Avec cette main, on fait un Texas à 2♥ et sur 2♠ on dit 3♦

Principes : Le Répondant donne le plein de sa main, s'il est bien Fitté,

-en faisant un saut,

-en faisant un Cue-Bid à 2SA s'il a du jeu et un Fit douteux.

Ces Texas donnent un deuxième tour d'enchères.

Même système en réveil .Idem en 2ème et 4ème position. En réveil, on contre à partir de 12H

N E S O

1SA passe 2♣ ou Texas 2♦/2♥, Contre

le Contre du n° 4 en Ouest après le 1SA faible ne sera plus un contre d'entame mais d'appel

Exemples

Nord Est
 1SA (12-14H) ?

♠RV10852

♥4

♦A106

♣962

♠R2

♥A4

♦RD1065

♣A965

♠AD1076

♥RD95

♦R74

♣5

♠8

♥AD5

♦D104

♣AD10765

PASSE

CONTRE

2♣*

2♠*

NORD

EST

SUD

OUEST

1SA (10-12H)	X	-	?
♠D10652 ♥4 ♦RV63 ♣963	♠96 ♥RD1085 ♦A962 ♣R2		♠R852 ♥76 ♦863 ♣V962
2♠	3♦* et 3SA		2SA♣* ET 3♠

NORD 1SA (12-14H) -	EST 2♦* ?	SUD -	OUEST 2♥
♠8 ♥AD10765 ♦AV4 ♣D74 PASSE	♠A ♥AR1097 ♦RDV96 ♣74 3♦		♠AR4 ♥RDV96 ♦A1085 ♣D 2SA CUE-BID
			♠AD4 ♥AV965 ♦R4 ♣D106 Plutôt contre au tour précédent que 2K !

N° 19 Défense contre le 2♦ Multicolore

Dernière modification : 25/02/2014

REF /Le bridgeur N°830 juillet 09

2♦ ?

- **Contre** montre
⇒ 13-15H REG ou semi REG sans Maj 4^{ème}
⇒ Toute main forte (19H et +)
- Une **enchère** à la couleur 2♥/2♠/3♣/3♦ montre
⇒ Sans saut : une belle intervention naturelle
⇒ A saut en Maj 3♥/3♠/ une très belle couleur longue (15H+)
- **2SA** montre 15/18, Naturel, arrêt dans les deux majeures
- 4♣/4♦ = bicolore 5♠ + 5♣ ou 5♦
- **Passé** suivi de X montre la valeur d'un contre d'appel comme si l'ouverture avait été celle d'un 2 faible (mêmes réponses que sur l'ouverture d'un 2 faible)
- **Passé** suivi de 2SA/3SA = Appel aux mineures
- **Passé** suivi de 4♣/4♦ = sur la redemande à 2♠ = 5♥ + 5 dans la mineure

Attitude du Joueur n°4

2♦ Passe 2♥ ?

- **Contre** est d'appel sur la couleur nommée (ici, les cœurs)
- Une **enchère** à la couleur 2♥/2♠/3♣/3♦ montre
⇒ Sans saut : une belle intervention naturelle
⇒ A saut en Maj 3♥/3♠/ une très belle couleur longue (15H+)
- **2SA** , 15/18, Naturel, arrêt dans les deux majeures
- 4♣/4♦ bicolore FM avec 5 Maj non nommée + 5♣ ou 5♦

Précisions sur les réponses au Contre d'appel

- On Nomme les 5^{ème} faibles
- Les enchères naturelles sont limités à 8H
- **2SA relais sorte de Mini Cue-Bid propose la manche (8H++)**
- Réponses au Mini Cue-Bid :
- 3♣ minimum 3♦ maxi 3♥ je veux jouer 3SA et je tiens les cœurs et pas les Piques et 3P , l'inverse
- Attention, on peut passer avec du jeu et **une majeure 4^{ème}**, après ce début
- 2K X passe passe ! les adversaires vont reparler, on pourra alors contrer pour montrer du jeu .

ATTITUDE DU JOUEUR N°2

Principe : si le jeu du N°2 ressemble à un contre d'appel classique, il faut attendre de connaître la couleur de l'Ouvreur et le contre qui suit le passe est d'appel sur la couleur contrée

2♦ Passe 2♥ passe

passe x = contre d'appel comme sur une ouverture de 2♥ faible

avec
 ♠AD103
 ♥2
 ♦RD72
 ♣R984

Ici, Passe d'abord pour connaître la couleur de l'Ouvreur, puis contre d'appel comme si l'ouverture avait été un 2♥ faible. Les Réponses à ce contre comme sur un 2 faible

Exemple 1

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à coeur

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	pas	2♥	pas
pas	X	pas	3SA

Main d'Ouest	Main d'Est
♠RD52	♠A108
♥2	♥D874
♦AV107	♦R952
♣RV84	♣102

Exemple 2

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à coeur

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	pas	2♥	pas
pas	X	pas	3♠
pas	4♠		

Main d'Ouest	Main d'Est
♠AD2	♠R9543
♥2	♥A743
♦RDV107	♦32
♣A842	♣D6

Exemple 3

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à pique

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	2SA	pas	3♣
pas	3♥	pas	4♥
pas			

Main d'Ouest	Main d'Est
♠AD4	♠105
♥R1074	♥AD52
♦42	♦R3
♣ARV5	♣108742

Exemple 4

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à coeur

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	3♣	2♥	3SA
3♣	3♣	3SA	3SA

Main d'Ouest	Main d'Est
♠7	♠R9542
♥R4	♥10732
♦8752	♦AD4
♣AD10964	♣V

Exemple 5

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à coeur

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	4♦	5♣*	6♠
6♦*	6♦*	6♠	6♠

5♣* = effort de chelem, fitté Pique par 4 atouts + singleton + AT)

5♣* = effort de chelem, fitté Pique par 4 atouts + singleton + AT

6♦* = 6♦ + 5♠

Main d'Ouest	Main d'Est
♠ADV52	♠R1074
♥7	♥986
♦ARV1075	♦2
♣2	♣A10853

Exemple 6

Sud ouvre de 2♦ Multi, Nord répond 2♥ s'il le peut et Sud montre un 2 faible à Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	4♣	2♥	4♥
4♥	4♣	4♥	4♥

Main d'Ouest	Main d'Est
♠2	♠RD4
♥RDV107	♥A84
♦A3	♦D742
♣ADV85	♣973

N°20 Surcontre, Truscott, enchères du n°3 après un Xd'appel

Dernière modification : 16/11/2013
Référence Alain Lévy Le bridgeur Le 2 Sans-Atout Truscott

SOUTIENS APRES UNE OUVERTURE MAJEURE

Au palier de 3 à saut = Barrages, 3 à 9DH . l'efficacité dépend de la distribution et de la localisation des H. Toujours un singleton

Au palier de 4 = dans tous les cas de figure et en particulier derrière un Contre d'appel, un soutien direct à la Manche est un Barrage avec 5 atouts et de la distribution.

Avec quatre atouts

•**2SA Truscott** = main positive, 11 /12DH, 4 atouts, ne garantit pas une distribution régulière. Remplace exactement le soutien limite avec saut au palier de 3 sans intervention. Au moins 8H

♠ D X 8 6 1♠ X 2SA ♥ 9 5 ♦ R 8 4 ♣ A 9 7 2	♠ V 9 7 6 ♥ 6 ♦ R X 8 4 ♣ R 9 8 2	1♠ X 2SA trop forte pour un Barrage à 3♠.
--	--	---

Remarque : Le Contre d'appel donne un renseignement sur la localisation des H. **Les Rois du Répondant doivent être réévalués.** Changez l'A♣ ci-dessus en R♣ et vous devez encore dire 2SA.

Attitude de l'Ouvreur sur 2SA:

3♠ arrêt, ouverture Minimum .

4♠ à partir de 14H ou en accord avec le jugement de la main. autres enchères sont orientées vers le Chelem, naturelles au palier de 3, Splinter au palier de 4.

A ♠ A R 9 5 4 ♥ R 7 4 ♦ D 9 6 ♣ V 6	B ♠ A V 9 8 4 ♥ 7 4 ♦ A V X 6 ♣ R 5	Main A 1♠ X 2SA - 3♠ Aucune raison de déclarer une Manche avec ces cartes. Cette fois-ci, le R♥ doit être dévalué. Main B 1♠ X 2SA - 4♠ La concentration des honneurs dans les longueurs doit inciter à déclarer la Manche..
--	--	---

•**Super Truscott à 3SA** pour des mains plus fortes mais régulières, exactement la même définition qu'en l'absence d'intervention.

Avec une main forte et irrégulière, donc avec un espoir de Chelem, il faut SurContrer

♠ V X 8 7 1♠ X 3SA -
 ♥ R 7
 ♦ R D 6 3
 ♣ R 9 4

•**Changements de couleur avec saut** = soutien de 4 cartes dans la Maj de l'Ouvreur, + couleur 5ème convenable dans la couleur du saut. Priorité à la découverte d'un double fit, pour affiner la performance statistique de la loi des levées totales.

Le saut Maj sur Maj (1♠ X 3♥) est moins fréquent mais reste utile pour mieux se défendre Contre, par exemple, une enchère de 5♦, soit pour surenchérir à 5♠, soit pour indiquer une bonne entame (et éviter ainsi l'entame de l'As de Pique sans le Roi).

Doubles sauts = enchères de Rencontre, 10 cartes dans le Bicolore, 5-5 ou 6-4. La connaissance d'un formidable double fit est plus importante, en enchères compétitives, que celle d'un singleton.

Avec 3 atouts

A partir de 11DH, Surcontre et soutien à son 2ème tour d'enchères, au palier de 2, de 3 ou de 4, fonction de sa force et, de l'espace dont il dispose.

♠ D 9 4	1♠ X XX
♥ X 3	Surcontre suivi d'un soutien sans
♦ A V 8 5 4	saut :
♣ R X 2	

1♠ X XX 2♥
 - - 2♠ 11/12

1♠ X XX 3♥
 - - 3♠ 11/12

1♠ X XX 4♥
 - - 4♠ !

Main A	Main B	Surcontre suivi d'un saut à la Manche :(A)
♠ R V 7	♠ D V 9	1♠ X XX 2♥
♥ A 3	♥ 8	- - 4♠
♦ D V 6 2	♦ A X 8	
♣ V X 6 4	♣ R D V 9 6 4	

Surcontre suivi d'un soutien à saut au palier de 3, si possible :(B)

Sud Ouest Nord Est

1♠ X XX 2♥
 - - 3♠

Pour éviter tout accident, discutez de cette dernière séquence avec votre PART. Il pourrait penser que vous avez voulu exprimer un soutien limite (pour faire le distinguo avec une préférence au palier de 2 avec deux cartes).

Non, on joue toujours l'enchère avec un saut Proposition de Chelem

1P X XX 2C

- - 3♠ Fort et Forcing et 3♥* Cue-Bid demande d'arrêt

Remarque : Avec 4 atouts et des mains où un Chelem est possible, comme l'Ex ci-dessus en remplaçant, par exemple, un Carreau par un P, il faut également commencer par Surcontrer, avant éventuellement de cue-bidder la couleur adverse. Le Répondant devra faire la différence entre 3 et 4 atouts dans le développement des enchères. Le Surcontre ne garantit pas un soutien,.

• **Enchère de 1SA** =6-10H à 8-10H, distribution est régulière, dénie un soutien de trois cartes, sur l'ouverture de 1♥, elle dénie 4 cartes à Pique. :

• **Changement de couleur 2 sur 1 sans saut** =couleur 6ème présentable, distribution agréable

Enchère de 1♠ sur 1♥= F1, pas de limite supérieure

Même signification qu'en l'absence d'intervention (4 cartes ou plus, F1). Le Répondant jugera s'il est opportun de mettre son nez à la fenêtre et si l'enchère de 1P est bien le meilleur choix. Affaire de jugement mais théoriquement le SurContre dénie une Maj

SurContre = Minimum de 10-11 H, demande la parole à l'Ouvreur, qui doit donc passer à son tour d'enchères, sauf dans deux cas : une distribution très excentrée ou un Contre punitif de la couleur nommée par le joueur placé devant lui (le n°4).

• Punitif : Le camp de l'Ouvreur s'organise en priorité autour de cette option. Les Contres subséquents des deux joueurs sont punitifs. Les passes sont forcing

♠	X 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥	A V 8 3	1♥	X	XX	
♦	R 6 3				
♣	D V 7 4				

Ensuite, plusieurs schémas sont possibles :

1♠ X XX 2♣ ou 2♥
- - X

1♠ X XX -
- 2♣/♥ X

1♠ X XX 2♦
- - 2SA

Mais le Contre est une alternative acceptable.

1♠ X XX -
- 2♦ 2SA

Situation F pour l'Ouvreur qui Contre s'il le peut ou se décrit sinon.

L'Ouvreur peut décider de ne pas laisser la parole à son PART. Exemple :

♠	R D V 7 6 5	1♠	X	XX	2♥
♥		3♦			

♦ A D X 8 4
 ♣ 8 7

L'Ouvreur a l'intention de jouer une Manche ou un Chelem en attaque, certainement pas de se retrouver à défendre Contre 2 ♥ contré.

♠ A V 9 7 6
 ♥ R D 9 2
 ♦ R 8
 ♣ 9 6

1♠ X XX 2♣

Passe

Cette fois-ci, il faut éviter l'enchère libre de 2♥ et passer, car on accepte volontiers de jouer 2♣ contré.

- 11 H et plus, réguliers

Toutes les mains avec lesquelles vous avez l'intention de proposer ou d'imposer la Manche à Sans-Atout passent par le SurContre. Les enchères directes de 3SA ou de 2SA sont des Truscott.

- 11DH et plus, avec un soutien

Ce cas de figure a déjà été traité ci-dessus.

- 11 H et plus et un Unicolore Min.

Attention, le changement de couleur 2 sur 1 est limité à 10H. Avec des Unicolores forts, il faut d'abord SurContre, puis nommer sa couleur. L'ensemble de la séquence est FM:

♠ 8 4				
♥ D 6	1♥	X	XX	2♠
♦ A V X 8 5 3	-	-	3♦	
♣ A D 7				

SOUTIENS APRES UNE OUVERTURE MINEURE

Le principe général est le même, avec quelques modifications notables.

Soutiens sans saut = Naturel et limité à une 10H, pas une main à barrer,

Soutiens avec saut = décourageant, palier de 4

Les Barrages en Min au palier de 3 ne sont pas efficaces. Les adversaires n'auront pas de problème à retrouver leur fit majeur, soit par une surenchère naturelle, soit par un Contre d'appel du joueur n°4. La notion d'une main Fittée, faible et distribuée, les aidera à déclarer et gagner des contrats plus facilement. Si votre intention est de vraiment les mettre au pied du mur ou de trouver une défense profitable, sautez au palier de 4.

Exemple :

♠ 7 ♥ 8 3 ♦ V X 5 3 ♣ R V 9 7 6 4	Sud Ouest Nord Est 1♣ X 4♣			
♠ X 8 4 ♥ 9 ♦ A D X 9 5 3 ♣ R 6 2	<table style="border: none; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1♦</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">X</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">3♦</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Il vaut mieux réserver ces sauts à des propositions de Manches avec une distribution irrégulière, pour éventuellement déclarer le contrat de 3 Sans-Atout de la bonne main.</p>	1♦	X	3♦
1♦	X	3♦		

- **2SA Truscott** = reste l'expression d'un soutien encourageant, mais avec des mains régulières, prêtes à jouer 3 SA.

♠ R 4
 ♥ D X 3 1♣ X 2SA
 ♦ V 7
 ♣ R V X 852

Changement de couleur 1 sur 1

Plus fréquent que sur l'ouverture de 1 en Maj et prioritaire avec une Maj 4ème. L'erreur à éviter est de SurContre avec les mains de 11 H et plus, sous prétexte d'indiquer sa force. Exemple :

♠ 8 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R X 9 5	1♦	X	XX	2♠
♦ A 6 3	-	-	?	
♣ R V 5 4	Le Répondant se trouve dans une situation insoluble. Le Contre est punitif, le cue-bid à 3♠ une demande d'arrêt, le fit à Cœur est passé à la trappe. Il faut donc dire 1♥ et, d'une façon générale, enchérir au palier de 1 "sans écouter le Contre".			

Ce principe a des limites : Pas d'enchère libre avec des mains faibles de 5 à 7 H.

- SurContre quand la pénalité est hautement probable. Tout est une question d'anticipation.

Exemple :

♠ R X 7 5
 ♥ A X 8 6 1♦ X XX
 ♦ 4
 ♣ R V 9 7

- 1SA avec des mains régulières et une mauvaise Maj quatrième.

Exemple :

♠ R 9 4
 ♥ X 7 6 5 1♣ X 1SA
 ♦ D 9 8 Pour barrer les Piques, ne pas indiquer une mauvaise entame et jouer finalement un contrat raisonnable, même en face de quatre cartes à Cœur.
 ♣ R V 7

Changements de couleur avec saut

Derrière un contre d'appel, tous les jumps à partir du palier de 3 sont fittés, mais ils sont faibles au palier de 2.

Convention Gaviard D'Ovidio sur le SurContre

1x Contre Surcontre ?

8H Il faut dire 1SA pour débusquer les tricheurs

N° 21 2SA Recherche de la meilleure partielle

Dernière modification : 12/01/2012

Référence : Article d'Alain Levy L'enchère de 2 Sans-Atout conventionnelle (A. Lévy - Bridgeur n°793 – Mars 2006)

Résumé : Le 2SA recherche de la meilleure partielle

On l'utilise

- En réponse à un contre d'appel après un Fit Majeur des adversaires
 1♠ passe 2♠ X
 passe 2SA*
- En réponse à un contre de Réveil, après séquence des adversaires
 1♦ passe 1♠ -
 2♠ -- - X
 - 2SA*
- En réveil de séquences adverses
 1♠ passe 2♠ passe
 passe 2SA*

3 phrases guides pour ne pas confondre avec une enchère naturellement

Un saut à 2SA est toujours une enchère libre et donc naturelle.

Dire 2SA quand on peut passer ou contrer est une enchère libre et donc naturelle.

Choisir de répondre 2SA sous contrainte, votre PART vous obligeant à parler, est toujours une enchère conventionnelle.

L'enchère de 2SA est toujours naturelle

En réponse au Contre d'appel du N°2, que le N°3 parle ou non

Main du PART du Contreur ♠ X 5 ♥ D X 8 4 ♦ A V 9 8 5 ♣ R 7	1♥ X passe 2SA 3♦ montrerait plutôt 6 cartes, sans franche tenue à Cœur.
	1♥ X 1♠ 2SA Inutile de tenir les Piques, le PART est censé arrêter cette couleur après son contre d'appel.
	1♥ X 2♣ 2SA 2♣ ne doit pas vous effrayer outre mesure, elle est l'indication d'une longueur, pas d'une main forte.
	1♥ X 2♥ 2SA 2SA n'est pas un appel aux Mins. Pour faire un appel aux Mins, on

utilise le Recontre.

• **Quand elle est effectuée à saut**

1♥ passe 1♠ passe
 passe X passe 2SA

Une Manche à Sans-Atout doit être envisagée, car le joueur numéro 2 peut avoir une main forte, tandis que l'Ouvreur en 3ème position a limité son jeu en passant sur 1♠.

- **Quand le joueur concerné a le choix entre contre et 2SA**
- **En réponse au contre d'appel du N°4 quand les adversaires se sont fittés en Min**

1♦ passe 2♦ X
 passe 2SA

L'enchère de 2SA est artificielle

(= retrouver le meilleur ou le moins mauvais contrat partiel en Min)

⇒ **Quand le N°4 Contre d'appel et que les adversaires se sont fittés en Maj**

N	E	S	O	Main d'Est
1♠	1♠	2♠	X	♠ X 7 4
1♠	1♠	2♠	X	♥ R 5
1♠	1♠	2♠	X	♦ D 8 4 3
1♠	1♠	2♠	X	♣ V 9 6 2

Egalité de longueur 3♣ et 3♦
 3♣ ou 3♦ risque de vous faire jouer dans un fit 4-3, alors que vous avez la certitude de **retrouver votre meilleur atout par le biais du relais à 2SA** sur lequel le PART va nommer sa Min la plus longue (ou la plus économique en cas d'égalité).

N	E	S	O	Main d'Est
1♠	1♠	2♠	X	♠ D 8 4
1♠	1♠	2♠	X	♥ V 6 5
1♠	1♠	2♠	X	♦ R 9 5
1♠	1♠	2♠	X	♣ X 8 6 2

Avec 4♣ et 3♦
 3♣ peut imposer un contrat à 7 atouts avec, pourquoi pas, un fit 8ème à ♦, dès que votre PART a contré avec 5♦ et 3♣. Dire 2SA couvre tous les cas :

N	E	S	O	Main d'Est
1♠	1♠	2♠	X	♠ V 9 5
1♠	1♠	2♠	X	♥ D 8 6 4
1♠	1♠	2♠	X	♦ R V 9 6 2
1♠	1♠	2♠	X	♣

Avec 4♥ + Min 5ème :
 En rectifiant 3♣ par 3♦, vous proposez, sans ambiguïté, de jouer 3♦ ou 3♥. Au PART de choisir.

Main d'Est Avec espoir de Manche à ♥

N	E	S	O
1♠	passé	2♠	X
passé	2SA	passé	3♣
passé	3♥		

Le contreur comprendra que vous voulez jouer exclusivement à Cœur. Sinon, vous auriez soit passé sur 3♣, soit rectifié à 3♦.

2SA, en lieu et place de 3♥, **exprime un essai de Manche à Cœur.**

Main d'Est Mais attention

N	E	S	O
1♠	passé	2♠	X
passé	2SA	passé	3♦
passé	3♥		

Attention si le N° 4 répond 3♦ au lieu de 3♣ sur 2SA, l'enchère de 3♥ montre un Bicolore Cœur-Trèfle

NB Avec la main positive à Cœur, on prend le taureau par les cornes et on saute à 4♥ sur 3♦.

N	E	S	O
1♠	passé	2♠	X
passé	3SA		

Main d'Est

♠ R 9 6 4
♥ X 7 5
♦ A 8 3
♣ D 9 4

Dans le cas beaucoup moins fréquent où vous avez une enchère naturelle à SA sautez à 3SA et soignez le jeu de la carte.

⇒ En réponse à un contre de Réveil

Sud	Ouest	Nord	Est	Ouest	Est
1♠	-	2♠	-	♠ V X 3	♠ D
-		X	-	♥ R D X 5	♥ 9 8 6 4
2SA		3♣		♦ R X 4	♦ A D 8 7 3
3♦	-	3♥		♣ R X 2	♣ V 7 5

Le Contre de réveil est automatique, le TPP impose une prise de risque.

S	O	N	E
1♦	passé	1♠	-
2♠	--	-	X
-	2SA		

Main d'Ouest

♠ D 9 5 3
♥ V X 6
♦ R 9 2
♣ D 8 5

Distribution parfaitement régulière, avec les ♠ comme seule couleur 4ème.

♠ A 8
♥ D 8
♦ D V 9 5 4

Bicolore ♣/♦, plus long à ♦

♣ V 6 3 2

S	O	N	E	Ouest
1♠	-	2♠	2SA	♠ A 8 6
3♣	X	3♣	3♣	♥ R X 3
				♦ 9 6
				♣ A D 7 6 2

'EST
 ♠ 9 5
 ♥ D 9 6 5
 ♦ X 8 5
 ♣ R 9 4 3

On pourrait être tenté de nommer les Coeurs mais 2SA permet de jouer 3♣ à 9 atouts

S	O	N	E	♠ D 6 2
1♠	-	2♠	2SA	♥ A 8 7 3
3♣	X	3♣	3♦	♦ R X 8 5 4
				♣ 7

Bicolore 5-4 ♦/♥ Message qui passe clairement quand vous rectifiez 3♣ du PART en 3♦. (voir ci contre)

2 Remarques

a) 3♦ en réponse au contre de réveil est naturelle.

♠ V 9 5
 ♥ X 6
 ♦ R V 8 6 5 4
 ♣ R 2

b) Face à 2SA, le contreur doit, à égalité de longueur entre les Mins, dire 3♦. le PART possédant soit des Min, soit un Bicolore Min-♥.

♠ 6
 ♥ D V 9 4
 ♦ R 9 6 3
 ♣ A 7 6 2

Si vous répondez 3♣ vous joueriez ce contrat avec 3♣ et 4♦ chez votre PART.

2SA Enchère de réveil

1♠ passe 2♠ passe
 3♣ 2SA

Pas de doute sur le caractère conventionnel de l'enchère. La définition la plus usuelle correspond à l'expression d'un **Bicolore Min (5-5 ou 5-4)**. Avec seulement 9 cartes ♣ + ♦, les risques sont atténués si la 5ème est à ♣ (principe classique de l'utilisation des enchères de Bicolore : la couleur la + longue doit être la moins chère, pour jouer dans le meilleur atout quand le PART a le même nombre de cartes dans les deux couleurs) Pas de quoi intervenir au premier tour, le réveil s'impose.

♠ X 4
 ♥ 7
 ♦ R X 8 6 3
 ♣ A 9 8 6 2

Réelles chances de découvrir un fit 8ème

♠ R 8 4
 ♥ X
 ♦ R V 7 5
 ♣ R D 6 3 2

On ne laisse pas l'adversaire jouer tranquillement 2 ♠ . Il faut réveiller encore à 2SA, mais avec le risque de jouer dans le fit 4-3 à ♦ et de rater le fit 5-3 à ♦ . Qui ne risque rien n'a rien !

♠ A 9 3
 ♥ V
 ♦ A X 8 6 5
 ♣ R 8 5 4

Avec un Bicolore ♥ + Min 5ème

Le PART va préférer les ♣, enchère sur laquelle la rectification à 3 ♦ dévoilera vos intentions.

Attention, en raison de l'ambivalence de l'enchère de 2SA, le PART ne doit pas sauter impunément à 4♣ ou à 5♣ sauf s'il supporte de jouer dans une des 2 autres couleurs à un palier aussi élevé.

♠ V 5
 ♥ R X 7 5 4
 ♦ D V 9 6 3
 ♣ 8

Cas Particulier

2SA après une intervention à 2♦ ou 2♣ décrit un Bicolore 6-4.

1♠	2♣	2♠	Passe
pas	2SA		

Pour résumer : 2SA après une intervention à 2♣ ou 2♦ décrit un Bicolore 6-4.

N° 22 Défense contre le 2Maj Faible

Dernière modification : 16/11/2013

NB Même défense contre les ouvertures de 2♥/2♠ = 5Maj+4/5 Min

En 2ème position

Les règles sont grosso-modo les mêmes qu'après une ouverture au palier de 1. L'intervention simple = intervention au palier de 2 après une ouverture de 1 à la couleur. Les réponses à ces interventions sont classiques : changements de couleur au même palier forcing, cue-bid avec les mains fortes, 2 SA et 3 SA naturels.

-Bicolore sur ouverture de 2 Maj faible ou en réveil

Compte tenu du palier élevé, n'utiliser qu'avec des mains fortes ou très distribuées

Ex: 2♠ ?

3♠ = Bicolore Min, demande en priorité l'arrêt pour jouer 3SA

4♣ = 5♣ + 5♥ F1

4♦ = 5♦ + 5♥ F1

-2 SA enchère naturelle, 16 à 18 H réguliers avec au moins une tenue adverse. Sur cette enchère de 2 SA, Texas avec rectification obligatoire et stayman

-Contre d'appel

promet au moins 3 cartes dans l'autre Maj jusqu'à 18 H comme au palier de 1.

En Réveil (voir article Lévy Jouez Bridge -Les Barrages- 2004 page 30)

Les principes sont les mêmes qu'après une ouverture au palier de 1.

-Contre de réveil = 9-10 H et plus avec 4 cartes dans l'autre. Réponses à ce contre sont cette fois **naturelles**, 2 SA montrant un jeu régulier de 11-12 H avec un arrêt dans la couleur adverse.

-Réveil par une couleur va de 10H à 15-16 H, et garantit 5 belles cartes ou 6. Donc attention, peut être positif, car parfois un Contre ne résoud rien.

Ex n° 1 2♠ passe passe ?

Réveil par 3♥

♠V6 ♥AV9754 ♦R106 ♣A4

Réveil par 3♦, un Contre vous placerait dans une situation impossible sur 3♥ ou 4♥

♠975 ♥10 ♦AD9763 ♣ARV

Ex n° 2 : 2♥ passe passe? Réveil par 2♠

♠AD865 ♥43 ♦AD95 ♣R5

Je sens que vous avez envie de contrer. Votre objectif est de préciser la force de votre jeu par l'enchère de 3♠ sur une éventuelle réponse de 3♣. Mais. Etes vous en sécurité à ce palier ?, votre PART saura-t-il s'arrêter quand la Manche lui tend les bras ? Il peut être tenté de vous soutenir à 4♠ avec 2 cartes ou d'essayer 3SA avec un arrêt Cœur et 7-8 H. Le réveil à 2♠ est plus confortable, si le Part fait un effort, vous montrerez vos réserves.

2 SA, naturel = 13 - 17 H avec arrêt dans la couleur adverse.

♠AV6 ♥R1052 ♦AD108 ♣D4

Après l'ouverture de 2♠, réveil par 2SA. Le contre d'abord, obligerait à aller à la Manche au tour suivant. **Les réponses sont les mêmes qu'après une intervention directe à 2SA.**

Interventions du joueur n°2 par un contre d'appel

Ce contre d'appel est orienté vers l'autre majeure.

- a) Avec 14 / 15H, la majeure quatrième est obligatoire.
- b) Avec 16 / 18H, la majeure peut n'être que troisième.

A partir de 19/20, on aura l'obligation de contrer « toutes distributions », exception faite des interventions possibles par 2SA ou 3SA.

Exceptionnellement, on contrera avec 12-13H et une belle distribution 4-4-4-1.

Exemples : ouverture de 2♠ on contre avec :

♠ 2	♥ A D 9 8	♦ R 10 9 8	♣ D V 10 9
♠ 3 2	♥ A D 9 8	♦ R 10 9	♣ R D 10 2
♠ 3 2	♥ A D 9	♦ A R 10 9	♣ R V 10 2

Les réponses du Partenaire le joueur n°4 suite au contre d'appel

⇒ avec une force de 12H et plus : cue-bid de la couleur d'ouverture (toutes distributions confondues).

⇒ de 0 à 7H, le Répondant annonce sa couleur la plus longue au palier le plus bas : 2♠ - 3♣ - 3♦ ou 3♥ ; en cas d'égalité de longueur il annonce la majeure.

Exemple : 2♠ contre et passe

♠ 6 5	♥ D 9 8 2	♦ R 10 9 8	♣ 10 9 2	⇒ 3♥
♠ 8 7	♥ V 9 8	♦ D 10 9 8 2	♣ V 9 2	⇒ 3♦

⇒ avec l'autre majeure 5ème ou + et une main de 12 à 15 HLD il annonce la manche . (rappel : l'enchère dénie 12H).

♠ 6	♥ A D 9 8 2	♦ A 7 6 5 2	♣ 9 2	⇒ 4♥
-----	-------------	-------------	-------	------

⇒ avec 10H et +, des arrêts dans la couleur d'ouverture et sans majeure 4ème , le Répondant annonce 3SA .

♠ A V 9	♥ 9 8 2	♦ D V 7 2	♣ R 6 2	⇒ 3SA
---------	---------	-----------	---------	-------

Le 2SA Mini-cue-bid*

⇒ En réponse au contre d'appel et dans le silence adverse, le Partenaire doit préciser la forme et la force de sa main. A cause du manque d'espace, le Répondant est très gêné pour annoncer et différencier les mains faibles, moyennes Forcing de manche ou avec un espoir de chelem.

Pour pallier ce problème, on a créé une convention nommée 2SA mini-cue-bid.

Utilisée de 8H à 11H, cette enchère alertée, Forcing pour un tour, décrit un espoir de manche, mais ne garantit pas de tenue adverse.

Sans enchères naturelles le Répondant transite par l'enchère de 2SA* mini-cue-bid, qui demande au Contreur de se décrire.

⇒ main avec l'autre majeure 5ème, mais trop faible pour imposer la manche.

♠ 6 2 ♥ R V 9 8 2 ♦ R 2 ♣ V 9 7 2 ⇒ 2SA* mini cue-bid

⇒ main avec l'autre majeure quatrième.

♠ 6 2 ♥ R V 9 8 ♦ A 4 2 ♣ V 10 7 2 ⇒ 2SA* mini cue-bid

⇒ main sans majeure 4ème et sans tenue dans la couleur d'ouverture.

♠ 3 2 ♥ R V 9 ♦ R 9 4 2 ♣ R 10 8 3 ⇒ 2SA* mini cue-bid

Il existe plusieurs systèmes de réponses à ce 2SA* mini cue-bid ; voir ci-dessous un système facile à mémoriser (à mettre au point avec le Partenaire).

Ex : Ouverture de 2♠, contre d'appel, passe et 2SA Mini-cue-bid.

Réponses du contreur au mini cue-bid

⇒ 3♣ = je n'ai pas l'autre majeure au moins quatrième. (j'ai au moins 16/17H)

♠ 3 2 ♥ R V 9 ♦ R D V 2 ♣ A R 8 3 ⇒ 3♣*

⇒ 3♦ = j'ai l'autre majeure quatrième. (contre classique)

♠ 7 ♥ A D V 9 ♦ R D 2 ♣ R 8 3 2 ⇒ 3♦*

⇒ 3♥ ou 3♠ = j'ai l'autre majeure cinquième. (contre classique)

♠ 7 ♥ D V 10 8 3 ♦ R D 2 ♣ A 8 3 2 ⇒ 3♥*

⇒ les enchères à saut 4♣ - 4♦ - 4♥ - 4♠ promettent une couleur 6^{ème} ou plus.

⇒ avec 18H et plus = Cue - Bid toutes distributions confondues.

N° 23 Défenses en Rubensohl contre les interventions en Texas, Multi, Bicolores

Dernière modification 08/10/2013

Source : articles de Levy Le Bridgeur juin et juillet 2005

Interventions bicolores, une seule couleur connue ou deux couleurs connues

Ex : 2♦ = ♥ +1 Min ou ♠ + Min

Ou 2♥ = ♥ + Min

Rubensohl

toujours entendre la vraie couleur

Exemple : 1SA 2♦ = ♠ + Min ?

X , appel, positif ; 8H et +

2♥ Naturel NF

Passe suivi de X = Punitif

⇒ 2SA Texas ♣

⇒ 3♣ Texas ♦

⇒ 3♦ Texas Cœur FM

⇒ 3♥ Texas Pique

2♠ , petit cuebid compétitif, tricolore.

⇒

Intervention en Texas

Défense Rubensohl

Toujours entendre la vraie couleur -Rubensohl

1SA 2♦ (Texas ♥) ?

⇒ X , positif, 8H, d'appel

⇒ Passe suivi de X sur la rectification du Texas = Punitif

⇒ 2♠ Naturel NF

⇒ 2SA Texas ♣

⇒ 3♣ Texas ♦

⇒ 3♥ Texas Pique

⇒ Le petit plus, 2♥ petit Cue-Bid montre un 4-4-4-1 pour défendre ou plus, si affinité

1SA 2♥ (Texas ♠) ?

⇒ X , positif, 8H, d'appel

⇒ Passe suivi de X sur la rectification du Texas = Punitif

⇒ 2♠ petit Cue-Bid, montre un 4-4-4-1 pour défendre ou plus, si affinité

⇒ 2SA Texas ♣

⇒ 3♣ Texas ♦

⇒ 3♦ Texas ♥

Intervention contre le 2♦ Multi = *unicolore Maj indéterminé*

Défense Rubensohl

Toujours entendre la vraie couleur -Rubensohl

1SA 2♦ ?

- ⇒ X , positif, 8H, d'appel
- ⇒ Passe suivi de X sur la rectification du Texas = Punitif
- ⇒ 2♥ , 2♠ Naturel NF
- ⇒ A partir de 2SA , Texas pour les 4 couleurs mais il n'y a plus de Cue-Bid et le second tour d'enchères est naturel
- ⇒ 3SA, main régulière de 9H et plus.

N° 24 Défenses contre le Landy

Dernière modification le 8/10/2013

Source : articles de Levy Le bridgeur juin et juillet 2005

2♣ Landy, 2♥ DONT soit autre enchère montrant du 5-4 ou 5-5 Maj

Nord	Est	Sud
1 SA	2♣ *	?

Idées force du répondant :

- ⇒ décider s'il vaut mieux jouer, en fonction de ses gardes, à SA ou en mineure
- ⇒ déclarer 3SA avec des mains fortes et régulières (4-3-3-3 ou 4-4-3-2) sans indiquer l'entame mortelle à l'adversaire
- ⇒ Nommer une des deux Majeures pour indiquer **un singleton** dans l'autre (exceptionnellement un doubleton)
- ⇒ Suivre les principes du Rubensohl

Réponses

- ⇒ **3SA** en priorité avec la force suffisante et des mains régulières sans chercher à prospecter des tenues, ce qui téléphone l'entame aux adversaires et oblige en cas de non tenues à réaliser 11 levées en mineures.

Nord	Est	Sud	863	754
1 SA	<u>2♣</u>	<u>3SA</u>	V52	RV7
			AR8	A86
			D763	D763

« il est vain et dangereux de chercher un contrat alternatif gagnant, une manche en mineure, qui nécessite , 11 levées. »

- ⇒ 2♥* (en cas de DONT à 2♥, on dira 3♥*) ou 2♠* .Annoncer la Majeure que l'on tient avec un singleton dans l'autre Maj, ou , **à la rigueur**, (c'est l'exception) un petit doubleton dans les Majeures et une main adaptée, éventuellement à jouer en mineures. Et l'Ouvreur juge ses cartes en face du singleton.

Nord	Est	Sud	DV7	RD7
1 SA	2♣	2♠*	7	74
			V8643	AX87
			AD97	RD83

- ⇒ 2♦ Faible, naturel
- ⇒ X punitif d'une des deux Majeures (4 cartes)
- ⇒ 2SA* Texas Trèfle . **Attention**, Cette enchère n'est pas faible (si faible, passe et 3♣ ensuite , ni main régulière. L'Ouvreur , fittée Trèfle et arrêt Pique, Maxi, peut rectifier directement à SA. Sinon il laisse le Répondant se décrire

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♣	2 SA*	
3♣	passe	?	-

- ⇒ 3♦ bicolore Mineur, F
- ⇒ 3♥*, court à Pique
- ⇒ 3♠*, court à Cœur
- ⇒ 3SA* singleton Carreau
- ⇒ 4♣ chlemisant

Annone du singleton en texas

- 3♣* Texas Carreau Pratiquement FM, avec une main faible on peut dire 2♦.

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	2♣	3♣*	
3♦	passe	?	-

- ⇒ 3♥, court à Pique
- ⇒ 3♠, court à Cœur
- ⇒ 3SA singleton Trèfle
- ⇒ 4♦ chlemisant

Annonce du singleton en texas

- 3♥ ou 3♠, rare, annoncent puissant bicolore mineur avec une chicane ou singleton dans une majeure et un résidu cœur ou Pique que l'on annonce (3C résidu cœur et 3P résidu Pique)

N° 26 Défense contre le DONT

Dernière modification le 8/10/2013

Défense contre le DONT

1. Sur le X (DONT) on enchérit comme dans le silence adverse = on oublie le contre

2. Après 2♣ ou 2♦ Défense en Rubensohl , toujours entendre la vrai couleur
X d'appel avec les mains positives

2♥ ou 2♠ naturel, NF

à partir de 2SA enchères en Texas

3. 1SA 2♥ (les deux Maj) on joue la défense contre le Landy en Rubensohl

⇒ 2♠ Cue-Bid affirmatif à Pique, 3♥ affirmatif à cœur FM

⇒ X punitif

•2SA* Texas trèfle avec une main positive car si on veut défendre à 3♣, on passe et après on défend à 3♣.

Sur la rectification à 3♣ le Répondant se décrit

1SA 2♥ 2SA -

3♣ - 3♦ Bicolore mineur

3♥ court à Pique

3♠ court à cœur

3SA singleton carreau

•3♣* Texas carreau

•3♥/3♠ bicolore mineur puissant(5/4 ou 5-5) résidu dans la majeure annoncée

N° 27 Défense contre le 2♥ bicolore Majeur

Conseil général: des enchères naturelles, pas ou peu de conventions. Contre un 2♥ bicolore majeur, l'objectif est de diagnostiquer la force du camp, de rechercher en priorité le contrat de 3SA, oublier les manches majeures, savoir transformer les contres d'appel en pénalité.

Le système:

2♥ ?
2♠,
3♣,
3♦

Enchères naturelles, la valeur d'une ouverture. Plutôt 6 cartes au palier de 3 pour les Cœurs et cinq belles cartes pour les Piques.

3♥* bicolore mineur (NB. Si on a une vraie longue à coeur, on passe et on dit 3C sur la probable rectification à Pique du Partenaire de l'Ouvreur)

4♣* et 4♦* fort bicolore Pique et une mineure

2SA, 15/18H réguliers, tenues majeures **si possibles!!**

L'idée est de rechercher en priorité le contrat de 3SA.

Les réponses à 2SA sont toutes orientées vers la recherche de SA

- passe, pas de jeu
- 3♥ je tiens les Cœurs et pas les Piques
- 3♠ je tiens les Piques et pas les cœurs
- 3SA pour les jouer avec ou sans arrêt (si jeu est régulier et qu'il n'ya a pas de contrats alternatifs satisfaisant)
- 3♣ et 3♦ naturels, longue en mineure, constructif, F1 sinon on passe. L'Ouvreur peut conclure à 3SA ou nommer la majeure qu'il tient

Contre du jeu, 13H et plus, sans plus de précision

(sans intérêt particulier pour les majeures, comme pour le 2♦* Multicolore)

En réponse au contre après passe du répondant:

2♥ X passe ?

2♠, naturel NF, ou relais faible (au moins 4 cartes à Pique) misère, sans bonne couleur, Le contreur peut passer s'il a au moins 3 cartes à Pique ou reparler pour un meilleur contrat. Seul 3♥* serait Forcing

3♣ et 3♦ naturel, 0/10H

2SA, relais FM.

En cours de séquence, tous les contres sont informatifs, du jeu, toutes les enchères libres sont F 1. En réponse au contre de réveil, 2SA est naturel et 10H+ au moins, sinon, 2♠ relais faible ou naturel ou une couleur

N°28 Landik

Dernière modification le 8/10/2013

Sur une ouverture Mineure, le Fit de la mineure d'ouverture est un appel aux Majeures
Après ouverture au palier de 1 du Partenaire et intervention par 1 SA, le contre montre 9H, 2SA est la seule enchère (Cuebid)Forcing.

Nord Est Sud Ouest
1♣ 1SA ?

2♣ Landik, faible < 9H, 5-4 ou 5+5 en majeures
2♦ 2♥ 2♠ faible, Naturel
X punitif, 9H
2SA FM, toutes distributions

Nord Est Sud Ouest
1♦ 1SA ?

• 2♦ Landik, faible < 9H, 5-4 ou 5+5 en majeures
• 2♥ 2♠ faible, Naturel
• X punitif, 9H
• 2SA FM, Cue-Bid main forte qui ne se prête pas au contre punitif, toutes distributions

Nord Est Sud Ouest
1♣ 1SA enchère (autre que Contre) **Tout Rubensohl et X = appel**

Lorsque le N°3 parle (autre que X puniti) le n°4 parle en Rubensohl.C'est à dire le X est d'appel, les réponses au palier de 2 sont misères et tout est texas à partir de 2SA.

1♣ 1SA passe passe
X = appel

Nord Est Sud Ouest
1♣ 1SA X ?

Même système que sur ouverture d'1SA et contre punitif du n° 2 DONT SOS
⇒ Passe transfert pour surcontre pour EST.

Soit Ouest passe sur le surcontre soit il annonce ses couleurs en Baron

- XX unicolore relais pour 2♣ et annonce de l'unicolore
- 2♣/2♦/2♥/2♠ DONT