

Systeme Dominique et Claire

Résumé du Système

Enchères à deux

Les Ouvertures

1. Ouverture mineure
2. Convention Walsh
3. 1♣ 1SA
4. Ouverture Majeure
5. Ouverture d'1SA
6. Ouverture de 2SA
7. Ouverture de 2♦ Multi
8. Ouverture de 2♥ /2♠
9. Ouverture de 2♣ bivalent
10. Ouverture de
 - Barrages Barrages
 - mineurs Naymats
 - Ouverture de 3SA

Les Séquences

11. Checkback Stayman
12. Le Double2
13. Séquences après ouverture mineure
 - 1♦ 2♣ séquence , standard français
 - 3ème enchère de l'ouvreur
 - Bicolore cher après 1♣ 1x ; 2♦
 - 3ème et 4ème CF
14. Séquences après ouverture Majeure
 - 2/1 FM
 - 1♠ 2♥
 - 1♥ 1♠; 2♥
 - 1M 2m ;3m
15. 1M 1SA ; 2SA FM et 1♥ 1SA ; 2♠ FM
16. Enchères après passe
17. Les enchères de Chelem

Les Enchères à 4

Nous intervenons

18. Nos bicolores
19. Nous intervenons
 - par 1SA
 - Intervention sur 1SA fort par 2K Multi
 - Par un contre d'appel, réponses
 - Réponses à une intervention

Réponse à une intervention du n°2 après 1SA du n°3
Réponse à une intervention du n°4 après ouverture m et 1SA du répondant
Interventions du n°4
Réveils
L'adversaire intervient
20. l'adversaire intervient
Par une couleur sans saut
Par 1SA : landik
Enchères de rencontre
Enchères d'essai après intervention
Contres punitifs
21. Contre spoutnik
22. Rodrigue, Dollalove,
23. Cachalot après ouverture m et M
24. Cachalot et double2
25. L'adversaire intervient sur notre ouverture d'1SA
26. L'adversaire intervient sur le Stayman
27. L'adversaire intervient sur le Texas
Défenses contre les systèmes
28 Le Cachalot
29 Michaël c-b précisés
30. L'adversaire contre notre 1SA
31. Le 2 ♦ Multi
32. Le 2 Majeur faible
33. Défense contre les barrages
34. Le SA faible
35. Défense contre le trèfle fort
36. Flanc

RÉSUMÉ

Système Dominique et Claire

Ouvertures mineures

Carreau jouable :

L'ouverture d'1♦ comporte soit 4 carreaux par 3 honneurs ou 5 carreaux. En conséquence, l'ouverture d'1♣ peut ne comporter qu'une carte à trèfle

En réponse à l'ouverture d'1♣,

1SA = 11H(L), avec 8-10 on dit 1♦ et 2SA = 12H(L)

2♣ = 5♠+4♥ 5-9H

2♥/2♠ sont des barrages 6 cartes

Convention Walsh

En réponse à l'ouverture d'1♦,

2♣ = 5♠+4♥ 5-9H

2♥/2♠ sont des barrages 6 cartes

Ouverture majeure

2SA et 3SA fitté

1♥ 2♠ : fit coeur illimité et 4 cartes à pique +

Autres ouvertures

En réponse à l'ouverture d'1SA : double Stayman : 2♣ Stayman et 3♣ Pupett

2♦ multi : 2 M faible, 22-23 SA, FI en m ; en 3° et 4° toujours Fort

2M en 1° et 2° position = 5M 4+m, toujours un singleton, < ouverture ; en 3° 5+M

2♣ bivalent : FM, en M FI ou FM

4m NAMYATS : 1° et 2° position, beau barrage en M, à partir de 8 levées de jeu

Enchères à 2

2/1 FM

Double 2

Drury fitté

BW 41/30 BW exclusion 30/41

En séquence FM, avec fit M connu où 3SA n'est pas envisageable, 3SA montre une main avec des « réserves », c'est à dire maximum de sa Force ou plus Forte que prévu.

Enchères à 4

Cachalot majeur et mineure

Rodrigue Dollalove

Sur ouverture 1♣/♦, 2♦ et 2♥ d'intervention montre des bicolores 5♥+4♠ et 5♠+4♥ 8-14H

Jeu de la carte

Sans Atout

Entame "attitude", petit intéressé

Appel de Smith

A la couleur

Entame Pair impair strict

OUVERTURE mineure (m) om = autre mineure IC = Invitation au Chelem

1♣ 1M

naturel (peut avoir des ♦ plus longs si <15H, priorité à la M4° jusqu'à 14H) cf : WALSH

1♣ 1♦ à alerter

naturel déniaient une M 4° sauf si 15H et + **ou** 6-10H régulier sans M4° cf WALSH

1♣ 1SA = 11HL, pas de M4°

1♣ 2SA = naturel, 12HL (3♣ de l'ouvreur pour les jouer, est un stop)

1m 2m

► 1♣ 2♣ = 5+♠4+♥ 5-9H

2♥ avec 4 cartes à coeur

2♠ avec 3 cartes à pique, ou 2 cartes

2♦ sans 4 cartes à coeur et sans 2 piques

peut passer avec longue à trèfle

2SA(Fort) 3♣=mini 54 3♦=maxi 54

3♥=mini 55 3♠=maxi 55

► 1♦ 2♦ = idem

sans 3 piques ni 4 coeurs 2♠ avec 2 cartes, si Fort : réagir au mieux

pas avec une longue à carreau

Inférences

1m 1♠

1SA 2♥ = 10-11, 54 invitant

1m 1♠

1SA 2♣

2♦ 3♥ = 55 invitant

Rappel 1

1m 1♠

1SA 2♣

2♦ 2♥

et

1m 1♥

1SA 2♣

2♦ 2♠

= 4♠(♥) avec un singleton indéterminé 11H, à la recherche du meilleur contrat

Rappel 2

1m 1♥

1SA 2♠

= 4441 avec singleton dans m d'ouverture

1m 2M=

Barrage faible 6 cartes, Vert 4-7H, Rouge 7-9H « on aurait ouvert d'1 2Mf »

Avec Claire,

Voir Lévy le système Y Tome 1 page 232, « couleurs 6^{ème} 4-8H en dessous d'un 2M faible vulnérable. Réponses à ces sauts à 2C/P : 3C/P barrages, 2SA fort sur lequel la réponse faible est la répétition de la couleur »

Avec 6 cartes et hors de la zone 4-8H, on parle au 1^o tour et on répète la couleur.

1m 3M=

Barrage 7 cartes, Vert 4-7H, Rouge 7-9H « on aurait ouvert de 3M » Avec Claire, pas de barrage M au niveau de 3 : 1M puis on répète.

1♦ 1SA = 6-10H(L)

1♦ 2SA = naturel, 11 (3♦ de l'ouvreur pour les jouer, est un stop)

Soutiens mineurs (pas de SMI)

1♣ 2♦ = invitant à trèfle et ++

1♦ 3♣ = invitant à carreau et ++

1m 3m = barrage, 7 cartes comme 1M 3M

!!! Rappel avec Cachalot

: S	O	N	E
	1♣	X	2♣ = 5 ⁺ 4 ⁺ ♥, à partir de 5H illimité 2SA = barrage à trèfle 3♣ = invitant avec 6/7 cartes à trèfle 3♦ = 6 cartes à coeur, invitant

S	O	N	E
1♦	X	2♣ = idem ci dessus 2SA = barrage à carreau 3♣ = invitant à carreau 3♦ reste 6 cartes à coeur	

WALSH

1♣ 1♦ (à alerter)

1M : naturel, irrégulier

1SA : naturel

2♣/2♦ : dble2 (conf dble2)

2M 3 cartes M, NF

2oM naturel, ≥15H

2SA dble 2, pour jouer 3♣ (plus Fort que 1♣ 3♣)

3♣ 5 trèfles et 5 carreaux FM+

3♦ naturel, FM+

3M 4 cartes M avec ≥15H

3oM Splinter, ≥15H : 5♦ 4M 1oM

1♣ 1♦

1♥ 1♠ = relais faible sans 4 cartes à pique, 6-10h

1♣ 1♦

1SA : 12-14, REG peut avoir 4M, les 2M 4°

2♣/2♦ : dble2

2M naturel, ≥15H

2SA dble2 pour jouer 3♣ (plus Fort que 1♣ 3♣)

3♣ 5♣/5♦, FM+

3♦ naturel, FM+

3M Splinter avec 3 cartes en oM, 5 carreaux 4 trèfles

(parce que si 5♣4♦ on aurait pu dire 2♦ sur 1♣ / pour ne pas jouer 3SA si l'ouvreur ne tient pas cette M ; et dans ce cas, on jouera en m)

1♣ 1♦

1SA 3♥ = 5K, 4T, 1C et 3P

1♣ 1♦

1SA 3♠ = 5K, 4T, 1P et 3C

1♣ 1♦

2♦ = 5+♣ 4♦

Répétition

1♣ 1♦

1♠ 2♠ = 3 cartes, NF

2♥ = 4 cartes, ≥15H

3♠ = 4 cartes, ≥15H (avec moins, passer par Double2)

3♥ = splinter, fitté ♠ (4 cartes) et ≥15H

1♣ 1SA = 11HL, 11H 1♣ 2SA = 12HL, 12H

sinon sans M, annoncer 1♦ (alerter) et on joue le WALSH)

- Redemandes de l'ouvreur : ≥ 14H 2M = singleton
2SA = singleton ♦

1♣ 1SA

2♦ = Bicolore cher naturel (classic)

2M = singleton M, FM, ≥14H

2SA = singleton ♦, FM, ≥14H

3♦ = 6+♣ et 5+♦, FM, ≥15/16

3M = 6+♣ et 5M, FM, ≥14H (avec 6+m et 5M, 11-14H, ouvrir de 1M) 3SA = pour les jouer

- Développements :

1♣ 1SA

2♦ bico cher

2M = Force sans fit♣ ou sans 4 cards a ♦ (Fit = au moins 1H3°+ ou 4 cards)

2SA = arrêt ♥ et ♠, sans Fit ♣, ou sans 4 cards à ♦

3♣ = Fit♣ : Fit 1 H 3°+ ou 4 cards a ♣

3♦ = Fit ♦ 4 cards ♦

Face a la redemande d'un singleton, les principes :

SA si tenue dans le singleton, sans fit ♣

Dans l'ordre les « contrôles » (As ou/et R) avec fit ♣

2♠ (sur 2♥) = contrôle ♠ avec Fit ♣ (H3° ou 4 cards)

3♣ = Fit ♣, sans contrôle ♠

3♦ = contrôle ♦ avec Fit ♣, sans contrôle ♠

3 dans le singleton = pas d'arrêt (pas de points perdus) dans le singleton avec 3 petits ♣

1♣ 1SA

2♥ singleton ♥

2♠ = contrôle ♠ et Fit trèfle

2SA = arrêt ♥ sans Fit trèfle

3♣ = Fit ♣, sans contrôle ♠

3♦ = contrôle ♦, pas de contrôle ♠, Fit ♣

3♥ = pas d'arrêt ♥ et 3 petits trèfles

1♣ 1SA

2♠ singleton ♠

2SA = arrêt ♠ sans Fit ♣

3♣ = Fit trèfle

3♦ = contrôle ♦, Fit ♣

3♥ = contrôle ♥, Fit ♣

3♠ = pas d'arrêt ♠, 3 petits ♣

1♣ 1SA

2SA singleton ♦

3♣ = Fit ♣

3♦ = pas d'arrêt ♦, 3 petits ♣

3♥ = contrôle ♥ avec Fit ♣

3♠ = contrôle ♠ avec Fit ♣

3SA = pour les jouer

1♣ 2SA

3♦, 3M = singleton

3SA = naturel, pour les jouer

4♣ = Fort, chelemisant à ♣

1♦ 1SA = 6-10H (classic)

Redemandes de l'ouvreur qui reparle avec $\geq 17H$ (manche si répondant zone maxi : 8⁺/9/10)

2M = singleton M

2SA = singleton ♣

1♦ 1SA

2M = singleton M

2SA = singleton ♣

3M = 6♦ et 5M Fort, $\geq 17H$ (rappel : avec 6♦ et 5M faible, ouvrir d'1M)

3SA = pour les jouer

Développements : avec possibilité pour le répondant d'exprimer une zone minimale (6/7/8⁻) afin de **pouvoir s'arrêter** si l'ouvreur ne dispose pas d'une Force nécessaire et suffisante.

1♦ 1SA

2♥ singleton ♥

2♠ = Maxi, FM, contrôle ♠, Fit ♦

2SA = mini, non F avec au moins 1 arrêt 1/2♥ → on peut s'arrêter (= « regarde ton jeu »)

3♣ = Maxi, FM, contrôle ♣, fit ♦, pas de contrôle ♠

3♦ = mini, pas d'arrêt ♥ → on peut s'arrêter (c'est une description, si gros jeu, ouvrier continue)

3♥ = Maxi, FM, 3 petits ♦

3♠ = Maxi, Splinter, Fit ♦ 3SA

= Maxi, FM, 3 petits ♦ 4♣ = 6⁺♣,

7-10H, Forcing

1♦ 1SA

2♠ singleton ♠

2SA = mini, NF, arrêt

3♣ = Maxi, contrôle ♣, fit ♦

3♦ = mini

3♥ = Maxi, contrôle ♥, Fit ♦, pas de contrôle ♣

3♠ = Maxi, 3 petits ♦

3SA = pour les jouer

4♣ = 6⁺♣, 7-10H, F

1♦ 1SA

2SA singleton ♣

3♣ = unicolore ♣, Forcing PASSE

3♦ = mini

3M = Maxi, contrôle M (dans l'ordre), Fit ♦

3SA = pour les jouer

OUVERTURE 1M

1♥1♠ : naturel

1M 1SA : « semi-F » = 6-11H, dénie 3M si 8-11H

2/1 FM

2SA = 15⁺, sans autre enchère satisfaisante, souvent court dans la couleur du répondant

3♣/♦/♥ = 5/5

1M 3♣/♦/♥ : naturel, limite, misfit M

1♥2♠ = fitté avec 4⁺♠, limite à illimité

3♣/♦ = courte, FM

4♣/♦ = 5/5

3♥ = seule enchère NF (ouverture mini et le partenaire, limite, peut passer)

1M 3SA: 4M, 12-14 régulier en 4 (en paire : plj)

!!!! 1♠4♥ = Splinter

Fits Majeurs de l'ouvreur

1M

◦ 3M = 17-19HLD

◦ 4m = 6m4M

◦ 4M = 5422

◦ 3SA = 4333 ou 4432

◦ 3om ou 3oM = Super-F, ≥ 22HLD (singleton dans 4^e couleur, ne promet pas arrêt dans la couleur du saut)

Enchères Essai de l'ouvreur 1M 2M

2SA : FM, demande de description

3♣ = courte indéterminée, sur 3♦ relais : 3M/oM/SA = courte ♣/oM/♦

3♦/M/oM = Force ♦/♣/oM (au moins Dvx ou A ou R) annoncé dans l'ordre

3SA = main maxi sans Force annexe (de beaux atouts)

4♣/♦/oM : belle couleur 5^e (2H parmi A,R,D,VX), prioritaire sur une courte

4M = main mini

3m = courte m, manche ou chelem et le partenaire accepte dès que pas de points perdus

3♥ = 4 cartes, manche ou chelem, F 1 tour

3M = proposition généralisée de manche, régulier

4m = fort Bico de chelem : le répondant avec 3 clés parmi ARD/ARD/A/A impose le chelem, avec 2 clés cue-bid

4♥ = 5♠5♥, moins Fort que 2♣ suivi de 3SA

Développements après 2SA fitté 1M

2SA: fitté dans une main 11-14H

3♣ : relais FM

3♦, oM, 4♣ = singleton en naturel

3M = régulier, 11H avec 3 ou 4 atouts

3SA = régulier, 12-14 avec 3 atouts

3M = mini

3SA plj

Enchères Essai du répondant

1m - 1M - 2M

2SA: FM, demande de description

- 3m = 5422, mini
- 3om = couleur contrôlée avec singleton 4° couleur (oM)
- 3M = 4333 ou 4432, maxi (pour partir en contrôles éventuellement)
- 3oM = couleur contrôlée avec singleton 4° couleur (om)
- 3SA = 4333 ou 4432, mini
- 4m = 5422, maxi
- 4om = splinter, dénie le contrôle dans la 4° couleur (oM)
- 4♥ = splinter oM, dénie le contrôle dans 4° couleur (om)

3X = courte, limite et + (illimité)

→ 3M de l'ouvreur = pas intéressé, non-F, toute autre enchère est FM

3M = enchère d'essai de manche, non-F

4X = Bicolore Fort avec de belles couleurs

→ avec 3 cartes clés parmi ARD/ARD/A/A, on cue-bid (départ des contrôles)

→ avec 4 cartes clés, on pose le BW

1m - 1♥ - 1♠ - fit♠

1m 1♥

1♠ 2♠ = 44M ou 5♥4♠, 8-10H

2♣ dble2 suivi de

3♠ = invitant avec 4 cartes à pique

!!! 2♠ = invitant avec 3 cartes à pique, problème en om

2♦ dble2 suivi de 3♠ = 15-16HLD

3♠ = chelem, 4 cartes à à pique, ≥ 17HLD

4m = Fit à pique 4°, 4 cartes à ♥, 5 cartes en m (dès 4 cartes à ♦ sur ouv d'1♦), 12-14HLD

4om = Splinter fitté 4°

4♠ = 4 cartes, 12-14HLD

Résumé

1♣ 1♥

1♠ 4♣ = 4C, 4P et 5T
4♦ = splinter

1♦

1♠

1♥

4♦ = 4C, 4P et 4⁺K

4♣ = splinter

1♣ 1♥

1♠ 2♠

◦ 2SA(FM) - 3♣,♦ = courte, 3♠ = rien à dire ◦

3x = enchère d'essai avec courte x

3♠ = enchère d'essai sans courte

Séquence Walsh 1♣ 1♦ 1M

1♣ 1♦

1♥ : F, 4 cartes à ♥, singleton carreau ou pique

2♥ = 3 cartes à cœur NF

3♥ = 4 cartes, FM 15⁺

3♠ = Splinter, fitté ♥, 15⁺

1♣ 1♦

1♠

◦ 2♠ = 3 cartes, NF

◦ 3♠ = fit par 4 cartes, ≥17 →
chelem ◦

◦ 3♥ = Splinter, fitté

1SA d'ouverture oM = autre M

Stayman

- 2♣ Stayman : avec points de Manche et au moins 1 M 4° M ou 8H et une M 4° : 7 réponses
- 3♣ Stayman à la recherche d'une M 5° ou d'une 4° : avec points de manche, jamais avec les 2 M 4°

2♣ Stayman : 7 réponses

- 2♦ = pas de M 4°
- 2♥, 2♠ = 4 ou 5 cartes
 - 2SA = 8H avec 4 oM
 - soutien niveau 3 = propositionnel
 - 3oM : 2012 = envie de chelem,
 - puis 3SA de l'ouvreur = 3SA « j'ai des réserves » un contrôle : moins fort
 - 3m = pas fitté, 5 cartes
 - Splinter 4m et 4♥ (!!! on ne peut pas annoncer un Splinter à ♠ sur 4 cartes à ♥ de l'ouvreur, l'enchère de 3♠ étant 2012 / par contre sur 4 cartes à ♠, 4♥ est bien Splinter ♥)
- 2SA = les 2 mini
 - 3m = double transfert, mini
 - 3M = naturel, chelem
 - 4m = double transfert
- 3♣ = les 2, maxi : on va au moins à la manche
 - 3M = naturel, chelem
 - 4♣ et 4♦ = double transfert
- 3M = 5 cartes M, maxi

Remarque : Quand le répondant veut aller au chelem, il n'utilise pas de transfert au niveau de 3 quand l'ouvreur a les 2M ; et c'est parti pour les contrôles.

3♣ Stayman

- 3♦ = pas de M 5° avec peut être 1 ou 2 M 4°
 - puis 3M = j'ai 4 cartes en oM, et l'ouvreur conclue à 3SA ou 4oM
 - commune 3SA = je n'avais pas de M 4°
- 3M = 5 cartes et le répondant conclue

1SA 2♣ 2♦ 3M = **chassé-croisé** , si 3SA de l'ouvreur on nomme le résidu 4m avec envie de chelem en m, puis : 4SA PLJ
4M pour jouer en 4/3 ou 5/2
5 ou 6m si pas de points perdus dans le singleton
4♣ = 6 cœurs et 4 piques
4♦ = 6 piques et 4 coeurs

Misère dorée (7-8H) se fait également sur 1SA en intervention du partenaire Sur 2♦, également sur la réponse de 2♥

Également sur la réponse de 2♠ : 2SA et l'ouvreur avec 3 cartes à coeur doit penser à dire 3♥ avant de conclure à 3SA si maxi.

Sur la réponse de 3M, conclusion à la manche M ou 3SA

2♦(♥) = Texas (avec 5 cartes en M et 7-8H, pas de Texas

!!!) 2♥(♠)

2SA = FM avec un singleton (5341 ou 5143) ou chelem ou envie de chelem si fit

3♣ = pas fitté sans 5oM

3M : unicolore de chelem, on part en contrôles

3♦ = un singleton m (5341)

3♥ = lequel ?

dans l'ordre :

3♠ à trèfle

3SA à carreau avec main de manche

4m : en m avec main de chelem

3oM = singleton oM (5143)

3SA = 5332, « dommage, tu n'es pas fitté »

3♦/3M = fitté maxi/mini, (3♦ maxi pour partir en contrôle)

3oM = Pas fitté, 5 cartes en oM

3m = 5M5m

3♥(♠) = 6cartes , propositionnel

3SA = choisis ta manche

Splinter (3♠,4m,4♥) = 6 cartes et « envie de chelem si pas de points perdus » 4M = 6 cartes, PLJ

2SA = fitté par 4 cartes, maxi (sécu distributionnelle)

3m = fitté par 4 cartes, maxi, une force

3M = 4 cartes, mini (+++ avec les **piques** pour barrer)

2♠ BIVALENT : Texas trèfle

OU 8-9H non intéressé par les M

(pour connaître la Force de l'ouvreur)

2SA = mini et le répondant passe avec 8-9H

3♣ avec 6 cartes, faible

singleton en naturel

avec 6T et points de manche

3♣ = maxi

3SA avec 8-9H

2SA = Texas ♦

3♣ = maxi fitté

3♦ faible, stop

3M = courte en

M 3SA = PLJ

3♦ = pas fitté

passe

3M = singleton M 3SA =

singleton trèfle

3♦ = 6 cartes dont 2 gros Honneurs

3M = 54m indéterminé, courte M et donc **3 cartes en oM** (que l'on peut récupérer !), FM

4♣ = 55m FM

4♦ = fit carreau

4♥/♠ = fit trèfle , contrôle nommé

4SA = pas intéressé

4♦ = 55M FM ou chelem

4SA = Q, 16-17H

comme sur l'ouverture de 2SA : 5x 5cartes mini / 5SA puis Baron / 6x 5+ cartes maxi

5SA = enchère de grand chelem (Rajout

Claire) 6SA = mini

6x = 5 cartes

7m = 6 cartes

Bicolore M

Bico **55**

1SA 2♦

2♥ 2♠ = 6-7H, manche si « bonnes cartes »

1SA 2♥

2♠ 3♥ = 55 de chelem (pour annonce des contrôles)

1SA 4♦ : manche ou chelem (« aussi » : sans besoin de faire les contrôles)

!!! 1SA 2♥

2♠ 4♥ = 6 cartes à pique et singleton coeur (avec singleton coeur et des envies de chelem passer par 2SA)

!!! 1SA 2♦

2♥ 3♠ = 6 cartes à coeur, singleton pique (passer par 2SA avec envie de chelem)

Bico **64**

Limité à la manche

1SA 2♣

2♦ 4M=6M4oM

Chele

m

1SA 2♣

2♦ 4♣ = 6♥4♠

4♦ = 6♠/4♥

et le répondant posera le BW ensuite

Ouverture de 2SA (et équivalents) om = autre M

3♣ Stayman (toujours une M4°)

3♦ = pas de M, puis

3M Chassé-croisé

si l'on est 6/4M avec des envies de chelem, on fait suivre le chassé-croisé d'un Transfert 4♣(♦) pour poser le BW ensuite

si l'on est 5/4M avec des envies de chelem

→ 4SA Q 4m = 5⁺cartes

3♥ = 4(5)cartes

3♠ 2012 puis 3SA = Maxi avec réserves, « on peut commencer les contrôles »

4♣,♦ = mini 1° contrôle

3♠ = 4(5)cartes

4♥ 2012, pas de place pour développement, BW si IC

4m = naturel avec 4♥

3SA = les 2

Transfert 4♣(♦) pour 4♥(♠), et le répondant peut poser le BW si main de chelem

3♦/♥ = Texas

Rectification fittée en 4 et en paire avec Claire, puis 3SA « réserves » plus beau que

1° contrôle Rectif obligatoire en paire (Ch et W)(seulement **sur ouverture** de

2SA)

Rectification au palier de 4 promet : main maxi, 4 atouts, tous les contrôles (sur 3♥, 4♥ = en +AR♥)
(10 2025)

3SA = pas de fit, et le répondant passe ou repart « tout en Texas » :

--	--

Après 3♦ - 3SA - 4♣ = Texas ♦

4♦ = Texas ♥ (6 cartes)

4♥ = Texas ♣ NF

4♠ = Texas ♣ F

Après 3♥ - 3SA 4♣ = Texas ♦

4♦ = Texas ♥ IC 55M

4♥ = Texas ♠ (6 cartes)

4♠ = Texas ♣, F

3♠ = Texas ♣

3SA : non intéressé, puis rebid à 4♦ = 5♣4♦22 chelem

4♣ = au moins ♣Ax ou ♣Rx

autre enchère : 1° contrôle fitté sans ♣A ou ♣R

3SA PLJ

4♣ = Texas ♦

4SA pas intéressé

4♦ = au moins ♦Ax ou ♦Rx

autre enchère = 1° contrôle fitté sans

♦A ou ♦R 4♦ = 55M manche ou chelem

4M = 5⁺4⁺m indéterminé avec courte M (!!! ne pas toujours compter sur 3 cartes en oM)

4SA = Q, 12H

5x = 5 belles cartes NF

5SA = puis 4♣ et/ou 4♦,

baron 6x = maxi, 5+ belles
cartes

5SA = enchère de grand chelem (rajout Claire)

2♦ multi

2♥, 2♠ : Passe ou corrige (2♠ = au moins 2 cartes à coeur de plus)

2SA : relais positif (pas forcément FM)

3♣ = mini

3♦ : FM, « je veux des précisions »

3♥ = 6 cartes à pique

3♠ = 6 cartes à coeur avec singleton à pique

3SA = 6♥332

4m = 6 coeurs avec singleton m

(Remarque : ce n'est qu'avec les coeurs qu'on annonce le singleton ; avec les piques, sur la rectification du répondant, l'ouvreur peut partir en contrôles et annoncer le singleton ensuite!!!)

3♥, 3♠ : passe ou corrige (et on peut s'arrêter là)

4♣ : nomme ta M en Texas

4♦ : nomme ta M

3♦ = Maxi avec du ♥

3♥ = Maxi avec du ♠

3♠ = ARDxxx

3SA = SA Fort, 22-23

4m = 2m Fort

on jouera au moins la manche, et le répondant 4M pour jouer

3♣/3♦ : naturel, non-F, 13-15

3♥/3♠ : Passe ou corrige, 9-12H

3SA = 22-23 et on repart en Stayman, Texas (de toute façon, on va jouer un chelem...)

4m = une m Fort

NB L'ouverture de 2♦ multi est toujours forte en 3° et en 4°.

Mêmes développements que ci-dessus suite à l'intervention de 2♦ après 1SA adverse

1SA	-	2♦	1SA	-	2♦
-	2SA	-	3♣ = mini	-	2♥ = passe ou corrige
-	3♦	-	3♥, 3♠, 3SA, 4m		

Interventions adverses

Par X

Passe pour jouer à ♦

2M = MA COULEUR

XX = nomme ta M

2SA relais positif comme dans le silence

Par 2M

X = punitif

2oM ou 3oM = couleur présumée du partenaire

2SA = proposition de manche dans oM

4oM = MA COULEUR

Intervention en m (3♣ ou 3♦)

X = punitif

3♦ sur 3♣ = MA COULEUR

3♥(♠) = passe ou corrige

4♣ = nomme ta M en Texas

4♦ = nomme ta M

4♥(♠) = MA COULEUR

Intervention après le relais de 2♥ (passe ou corrige)

2♦ - 2♥ X

2SA = 22-23, avec arrêt

XX = 22-23 sans arrêt

2♦ - 2♥2♠ (3x)

X punitif

Intervention après le relais de 2SA

2♦ - 2SA 3♣

passe = mini

3♦ = les ♥

3♥ = les ♠

3♠ = ARD

2♦ - 2SA 3♣

- - 3♦ = MA COULEUR

3♥, 3♠ = passe ou corrige

4♣ = annonce ta M en Texas

4♦ = annonce ta M

4♥(♠) = MA COULEUR

X = punitif

2♦ - 2SA 3♣

- - 3♦ -

3M = 6 cartes avec 3 cartes à ♦

2♦ - 2SA 3♦

passe = mini

X = les ♥

3♥ = les ♠

3♠ = ARD

2♦ - 2SA 3♦

- - X = punitif

3♥(♠) = passe ou corrige

4♥(♠) = MA COULEUR

2M Bico Mm

6-10 (11)H

5M4⁺m indéterminée avec un singleton TOUJOURS

Vul/non-Vul, la M n'est pas ridicule

En 3° : belle M 5° **ou** 6° (2♠ avec souvent singleton coeur pour barrer++) sans 4m obligatoire
En 4° : 2M = petite ouverture, belle couleur 6 cartes (sinon référer à règle des 15)

2♥ 2♠=NF, faible, misfitté

2M **2SA** = relais F, habituellement **non fitté dans la M** d'ouverture, demande de se décrire

3♣/♦ = 5M4⁺♣/♦ mini

3M/4M/3SA PLJ

3M'/4m' : naturel, F 4m =

Fit m, F

3♥/♠ = 5M4⁺♣/♦ Maxi

3M'/4m' : naturel, F

4m = Fit m F

4M/3SA plj

4SA = BW M'

3SA = 5M6m Maxi

4M' = Stop

4SA = BW dans M'

4♣ relais pour connaître la m :

4♦=naturel, ma m est carreau puis 4SABW=BW 5clés à ♦

4 autre=contrôle (sans dépasser la répétition de la M)=ma m est trèfle puis 4SA=BW 5 clés à trèfle

2M 3/4/5♣ = Passe ou corrige

2M **3♦=fitté M, invitant → illimité**

3M = mini

3M' = courte M'

3SA = Ax(x) ou Rx(x) dans M'

4x = naturel, 4⁺, commandé par A ou R

4M = Maxi sans autre enchère possible

2M 3M = barrage

2M 3M' : naturel, 15-17, non-Forcing, propositionnel

En cas d'intervention

2M X XX = unicolore faible en m → l'ouvreur met 3♣ et le répondant passe ou 3♦

2SA = Fort, comme dans le silence, réponses identiques

3♣ = Passe ou corrige, comme dans le silence

3♦ = Fitté, au moins propositionnel comme dans le silence, réponses identiques

2M 2M'ou3x X : punitif

2♣ Bivalent

2M FI ou FM (3 à 4 perdantes, belle couleur, sinon ne pas ouvrir de 2♣ BiV)

REG ≥24HL

Unicolore m FM

Bico M de manche : 64, 55, 65 (3 à 4 perdantes, belles couleurs)

2♦ = main positive 5-6H, « j'aurais dit 3SA sur l'ouverture de 2SA » ou = je peux apporter 2 levées (1 As et une D par ex)

2M

2SA = enchère d'attente (souvent fit 2°) pour connaître la Force de l'ouverture

3x = une Force, souvent 4+ avec une ouverture FM

3M = Unicolore, FI

3SA = plj, NF

3M suivi de 3SA = de la réserve, j'ai un contrôle

suivi de 4M = rien de plus que le fit, pas de contrôle extérieur

4M = Hxx en M et pas d'autres contrôles extérieurs

3♥ = 6♥4♠

3♠ = 6♠4♥

3SA = 5/5M (3 à 4 perdantes maxi)

4♣=atout ♥ avec au moins 2 cartes clés sur les 8 (ARD ARD AA), et l'ouvreur avec 3 perdantes, connaissant la couleur du fit, peut poser le BW

4♦=atout ♠ avec au moins 2 cartes clés, et idem ci-dessus

4M=stop

!!! avec 65M : on commence par dire 2M suivi de 3oM sur 2SA qui promet le 6/5

2♥ = mini pour jouer en face d'un 2FI♥ → l'ouvreur passe avec 2FI♥

2♠ = Forcing 1 tour

2SA = enchère d'attente

3x = naturel avec une ouverture FM

3♠ = FI

4♣ = 6♥5♠, et le répondant choisit

4♦ = 6♠5♥ et le répondant choisit

2♠ = minimum pour jouer en face d'un 2FI♠ = passe avec un 2FI♠ (le répondant préfère les ♥)

4♣ = 6♥5♠

4♦ = 6♠5♥

puis choix en naturel

2SA = 5♣5♦, ≥8H

3♣ = « si tu as un 2M FI, je suis d'accord pour en jouer 4 »

4+4+M, pour jouer 4M en face d'un 2MFI sans autre ambition, <5H

33M, de 3 à 6H, pour jouer 4M....

4♣/4♦ = Unicolore ♥/♠ de (7)8+ cartes et moins de 5H pour jouer 4♥/♠ (Dxxxxxxx x xx xx), puis rectification : RAS

4oM = « je veux jouer dans la mienne »

autre enchère = interrogative

Après intervention du n°2

2♣	2x	passe=0-6H X=positif, $\geq 7H$, sans bel coul 2y=5 belles cartes, $\geq 7H$ 2SA= $\geq 8H$, 55m	2♣	X	passe=RAS XX= $\geq 7H$ (rare)
----	----	---	----	---	-----------------------------------

2♣ 2x passe

- ▶ 2M=FI ou FM
- ▶ 2SA=avec arrêt
- ▶ X=sans arrêt puis
annonce en naturel (l'ouvreur n'ayant pas l'arrêt, le transfert est inutile)
c-b=appel M 4 cartes

2♣ 2x X=positif, $\geq 7H$ sans belle couleur

- ▶ SA=naturel et arrêt, on repart en Stayman Texas
- ▶ c-b= 24^+H sans arrêt et le répondant annonce naturellement
- ▶ passe=transforme en punitif
- ▶ couleur=naturel

Après intervention du n°4

2♣ passe 2x interv

- ▶ SA=rég avec arrêt
- ▶ passe=rég sans arrêt et le répondant
parle en naturel
ou contre d'appel puis l'ouvreur annonce la M qu'il n'a pas (en effet, il n'a pas l'arrêt, c'est le part qui doit jouer)
- ▶ 3SA avec les 2M et le répondant
sans arrêt transfert 4♣ pour ♥ et 4♦ pour ♠
avec arrêt 4M directement
- ▶ X = punitif

Quand l'adversaire intervient

jusqu'à 4♥ compris : passe = j'ai rien
X = j'aurais dit 2♦

par 4♠ et plus : Passe Forcing
X = j'ai rien

ex	2♣	-	2♦	3♣	
	3♥	5♣			Passe = j'ai du jeu, on est en attaque, choisis X = rien de plus, 5♥ improbable vu de mon jeu et il vaut mieux contrer et marquer dans la colonne

Ouverture de Barrage

NAMYATS (4♣, 4♦) Gros unicolore M 8°

1^{ère} et 2^{ème} position

4m = au moins 8 levées de jeu avec maxi un As extérieur

(4M = 8 cartes « unicolore », moins de 8 levées de jeu)

Avec des mains plus belles, on compte en perdantes, on ouvre de 2♣ Bivalent (à condition d'avoir des levées extérieures et une belle couleur), maxi 5 perdantes (équivalent à un 2FI)

4♣(♦), on connaît la M

4M rectification pour jouer

4SA = BW

Autre enchère : Interrogative dans cette couleur

1° palier = pas de contrôle

2° palier = contrôle du 2° tour (singleton ou R)

3° palier = contrôle du 1° tour (chicane ou As)

C'est une enchère de BARRAGE :

ne pas ouvrir avec plus d'une levée de défense extérieure à la couleur mais 2 As

possible : avec xx ARDxxxxx Ax x : 9 levées de jeu → 4♣)

Ouverture de 3SA

Mineure 7° par ARD.

3SA	4+♣	pas de singleton, le répondant passe ou rectifie
	4♦	quel est ton singleton ? »
	4♥/♠/SA	singleton ♥/♠/om
	5♣	pas de singleton, le répondant passe ou rectifie

Ouverture 3m

Constructif, on espère 3SA sauf Vert contre Rouge = destructeur

Si beau barrage m, ouvrir de 1 ou passer et dire 2 ou 3 ensuite

CBS Résumé

1m 1M 2SA

- 3♣ à la recherche d'un fit en M
- 3♦ fit dans la m d'ouverture ou Texas ♥
- 3♥ unicolore ♥ FM⁺ ou Texas pique
- 3♠ unicolore pique
- 4x bicolore 55

Sur 3♣ :

- 3♦ « les 2 » → on va jouer en M
- 3M 3cartes
- 3oM = 4cartes dans l'autre
- M 3SA « ni ni »

Un répondant qui dit 1♠ puis redemande à 3♣ a toujours 5 piques, avec ou sans 4 ♥. Quand l'ouvreur redemande par 3♦, un fit M est sûr.

Quand un fit M est sûr, on ne jouera pas à SA, 3SA n'est pas plj et devient fit et moins fort que l'annonce des contrôles (4m n'est pas à la recherche d'un fit m puisqu'un fit M est trouvé) et l'ouvreur rectifie à 4M, contrat final.

Quand un fit M est sûr, 4SA est BW.

Après 1♥, un fit pique reste toujours possible : le répondant a 5♥4♠ ou 4♥4♠. Après 1♠,

un fit ♥ reste toujours possible : le répondant a 5♠4♥

Chaque fois qu'un fit dans l'autre M reste possible, 3SA est plj » : en effet si aucun fit M n'existe, il faut bien pouvoir jouer 3SA !

Donc, si 3SA est plj, il faudra utiliser 2012 ou l'annonce des contrôles dans l'ordre ; si l'on peut utiliser 2012, l'annonce des ♣ ou des ♦ devient naturelle, 4 cartes avec la M 5°.

NB1 Avec une M et 5 cartes dans l'autre m :

avec 5/5 : sur 2SA → 4m

avec 4♥ : sur 2SA → 3♠ (pour ne pas dépasser 3SA, on a toujours 1 singleton)

avec 4♠ : sur 2SA → 3♥(Texas) et sur la rectification → 3SA

NB2

1♣(♦) - 1♥ -

2SA - 3♣ -

3♥ - 4♣(♦) = 4♠4♥4⁺♣(♦)

1♣(♦) - 1♥ -

2SA - 3♣ -

3♠ - 4♦(♣) = 6♥ moches et ouvrier met 4♥

Le CheckBack : Les grands principes

1m 1M
 2SA ► 3♣ : à la recherche d'un fit en M, peut avoir 4 cartes à pique
 le répondant peut avoir un unicolore pas assez beau pour 3M

Un répondant qui dit 1♠ puis, fait un CBS, a toujours au moins 5 cartes à ♠

- 3♦ : fit dans la m d'ouverture (ou, comme nous verrons Texas pour 3♥ pour s'en arrêter là)
- 3M : unicolore 6^{o+} M, FM⁺ (ou, comme ci-dessus, 3♥ peut être Texas pour 3♠)
- 4m : bico 5M5m FM⁺
- 4M plj

Réponses de l'ouvreur sur 3♣

3♦ : les 2 (3 cartes en M et 4 cartes en oM) → un fit M est certain
 3M : 3 cartes M
 3oM : 4 cartes oM
 3SA : ni ni

Développements après 1♥ du répondant

1m 1♥
 2SA

► 3♣

• 3♦

3♥ = fit ♥, on part en contrôles
 4♥ = STOP
 3SA = **fit ♠** (5♥4♠ ou 44) pour faire jouer l'ouvreur qui dit 4♠, contrat final
 4♣,♦ = **fit ♠**, plus fort que 3SA, envie de chelem, début des contrôles
 4SA = **fit ♠** BW♠

• 3♥

4♥ STOP
 3♠ **fit ♥** (2012), contrôles
 3SA plj
 4SA Q

!!!4m =: FM⁺m avec 4♥4♠4⁺m (sur l'ouverture d'1♦ -jouable- OK / sur ouverture d'1♣, le faire avec une main de chelem, sinon être plus prudent et dire 3SA)

• 3♠

3SA plj
 4♥ **fit ♠**, 2012 (4♥4♠ ou 5♥4♠)
 4♠ STOP

4 autre m : 6 cartes moches à ♥ (main trop belle pour 4♥/on est passé par 3♣ dans l'espoir de trouver 3 cartes pour ic

1♣(♦)	1♥
2SA	3♣
3♠	4♦(♣) = 6♥

4m = FM⁺, 5♥4m (si ouverture d'1♣, être prudent comme précédemment)

- 3SA 4♣,♦ : pour jouer un chelem à ♣(♦) avec 4 cartes
4♥ plj
4SA Q
 - ▶ 3♦ = faible à ♥ ou Fort dans la m d'ouverture
3♥ obligatoire, puis
passe = STOP
rebid = fit m d'ouverture FM+
 - ▶ 3♥ = unicolore♥ FM+
 - ▶ 3♠ !!! = FM+ avec 5 cartes dans l'autre mineure et 4♥ seulement - je ne suis pas passé(e) par 3♣ - (permet d'annoncer son jeu sans dépasser 3SA ; ouvrier non intéressé dit 3SA et le répondant avec un gros jeu reparle)
 - ▶ 3SA plj
 - ▶ 4♣(♦) = 5♥ et 5♣(♦)
- 4♠ = BW ♣(♦) !!!! What else !! (gain d'espace pour les réponses)
4M plj
4SA = BW ♥

Sur l'ouverture d'1♦ -♦ jouable- avec 5 cartes à ♦ et une M 4°, sur 2SA de l'ouvreur, on peut dire
3♦ avec du jeu, via le chelem
3SA ou 5♦ sans ambition

Développements après 1♠ du répondant.

- | | |
|-----|------|
| 1m | 1♠ |
| 2SA | ▶ 3♣ |
- 3♦ 3♠ = Fit ♠, via contrôles
4♠ = STOP
3SA = fit ♥ pour que l'ouvreur joue et mette 4♥
4♣,♦ = fit ♥, départ en contrôles
4SA = BW♥
 - 3♥ 3SA plj
4♥ = stop (5♠4♥)
3♠ = fit ♥ 2012, via contrôles
4♣(♦) = FM+, 5♠4♣(♦)
4♠ = STOP (6° pas assez....)
4SA Q

- 3♠ 4♠ = STOP
3SA = fit ♠, via contrôles
4♣,♦,♥ = Fit ♠, moins fort que ci-dessus
- 3SA 4♣,♦ = FM⁺, chelem avec 4cartes
4♠ = STOP
4♥ = 5♠5♥ **proposition de chelem**
4SA Q
▶ 3♦ = fitté m, FM⁺
▶ 3♥ = **faible à ♠** ou Fort dans l'om
- 3♠ obligatoire
passe = STOP
si rebid dont 3SA = **4 cartes à pique et 5 cartes dans l'om**, FM⁺ (le rebid à 3SA n'est pas Forcing → faire une autre enchère que 3SA avec un gros jeu de chelem... sans annoncer l'om pour que ce soit l'ouvreur qui joue !)
1♣ 1♠
2SA 3♥
3♠ 4♣ = 4P5K, contrôl♣, envie de chelem à ♦
▶ 3♠ = unicolore pique FM⁺
▶ 4♣(♦) = 5♠ et 5♣(♦) •
4♥ = **BW ♣(♦) !!!! What else !!**
4M plj
4SA = BW

Avec un bicolore M 55

- 1m 1♠
2SA 4♥ = 55 de manche
- 1m 1♠
2SA 3♣
- 3♦ 4♣(♦), 1^o contrôle fit ♥ via les contrôles
 - 3♥ 3♠ 2012 = fit ♥ via contrôles
 - 3♠ 3SA = fit ♠, via contrôles
 - 3SA 4♥ = proposition de chelem « regarde ton jeu »

1♣ 1♦

2SA avec Claire :

- 3♣ = transfert pour 3♦ puis
passe avec une main faible et du ♦
on reparle : 4♣ vers le chelem à ♣
3M = tenue et problème dans autre M pour jouer 3SA
- 3♦ = envie de chelem à ♦
- 3M = 4 cartes et ≥ 15HL (5♦ et 4M)
- 4♣ = 5♦5♣, pour un chelem

Double 2

1x – 1y – 1z

1x – 1y – 1SA

2° enchère du répondant après une redemande de l'ouvreur au palier de 1 :

N	S	N	S	N	S	N	S	N	S
1m	1M	1m	1♥	1♥	1♠	1♣	1♦	1♣	1♦
1SA	2♣ ou 2♦	1♠	2♣ ou 2♦	1SA	2♣ ou 2♦	1M	2♣ ou 2♦	1SA	2♣
									ou 2♦

Il s'applique intégralement après une intervention, un contre ou après passe tant que le palier de 2♣ relais pour 2♦ est disponible.

Les grands principes :

- ▶ 2♣ : transfert pour 2♦ et sert principalement à décrire des mains invitantes.
 - ▶ 2♦ : relais FM, illimité, qui demande à l'ouvreur de se décrire .
 - ▶ Tous les sauts lors de la 2° enchère du répondant sont FM et naturels :
 - 6 belles cartes si unicolore (1♦ 1♥ 1SA 3♥)
 - bicolore au moins 5/5 (5y/4♦ si ouverture d'1♦)
 - ▶ 2SA en 2° enchère du répondant est un Texas Roudi : transfert pour 3♣ avec une main faible et 5/6 cartes à ♣.
 - ▶ Après un cachalot ♥ pour les pique, si l'ouvreur ne rectifie pas et met 1SA, 2♥ est un re-transfert obligatoire (on est sûr que l'ouvreur a 2♠) = « je veux que tu joues 2♠ ».
- Après un cachalot pour les ♥ non rectifié, suite à 1SA de l'ouvreur, 2♦ doit être considéré comme un re-transfert et non un Dble2 !!!!!... et s'il s'agit d'un Dble2, le répondant reparlera.

2♣ : Toute main limite OU faible à ♦

- 2♦ : relais, 12-14, toute distribution

1° cas y = M

- Passe = main faible à ♦
- 2M = 5 cartes, limite, non-F
- 2oM = main irrégulière, propositionnel, 4 cartes en M avec un singleton indéterminé → recherche du meilleur contrat (SA, 4/3, en m)

1♣	1♥	1♣	1♠
1SA	2♣	1SA	2♣
2♦	2♠	2♦	2♥

- 2SA = limite, régulier, avec 4M
- 3m = 5+m4M limite
- 3♥ quand 1♠ au 1° tour = 55M limite
- 3M = 6M, limite

2° cas y = 1♦

- Passe
- 2SA : limite régulier avec 5♦ (Rappel avec 11H et 4K : 1♣ - 1SA!!!)
- 2♥/♠ : Force ♥/♠ avec Pb dans oM, limite

- Remarque 1

1m 1♥

1SA 2♣

2♥ : 34♥33, 12H avec 3C (et « j'ai préféré dir 1SA plutôt que 2♥ !)

- Remarque 2

Toute autre enchère que 2♦ sur 2♣ est naturelle avec 15⁺ → le rebid du répondant à 3♦ montre une main faible à ♦ (NF)

2♦ : artificiel, FM

2♥ quand 1♠ au 1^o tour = 5♠4♥, 10-11

2SA = Transfert pour 3♣, unicolore faible

Remarque 1♣ 3♣ : plus faible que ci-dessus, TRÈS faible

3(♣♦♥♠) = 55, FM⁺ (4 cartes à ♦ possible si l'ouverture était d'1♦ : « ♦ jouable ») 3y

(répétition) = bel unicolore (si pas « bel unicolore », on passe par 2♦), FM 3SA =

12-14H, si 1z n'est pas zoné, dénie 5y si y est une M

4SA = Quantitatif, 18-19, dénie 5y si y est une M

Remarque : avec 4 cartes dans la M, on peut préciser la valeur de 3SA et 4SA :

direct → 12-14 / 18-19

en passant par 2♦ → 15-17 / 20-21

Séquence spéciale :

1m 1♥

1SA 2♠ = 4441 avec singleton dans m d'ouverture, FM

Rappel Bicolore M du répondant

1♣(♦) 2♣(♦) = 5⁺♠4⁺♥, 5-9H

1♣(♦) 1♠

1SA 2♥ = 5⁺♠4⁺♥, propositionnel, avec ou sans singleton

1♣(♦) 1♠

1SA 2♣

2♦ 3♥ = 55, propositionnel

1♣(♦) 1♥

1SA 3♠ = 6♥ et 5 piques

Enchères à 4

1♣ X 2♣ = 5♠4♥, de faible à illimité
 1♦ X 2♣ = 5♠4♥, idem
 1♣ 1♦ 2♣ = 5♠4♥, idem

Inférences Relais Texas Roudi

Avec une longue à ♣ et une autre couleur 4° dans une main faible irrégulière, annoncer la 4° d'abord puis 2SA Texas Roudi pour jouer 3♣ :

1m	1M	1m	1♥	1♥	1♠	1♣	1♦	1♣	1♦
1SA	2SA	1♠	2SA	1SA	2SA	1M	2SA	1SA	2SA

Les adversaires interviennent

Si l'ouvreur redemande à 1SA, les relais à 2♣ et 2♦, ainsi que les sauts, restent en vigueur, même si le répondant a annoncé une M en cachalot :

1♣ 1♥ X passe
 1SA passe 2♣ = Dble2
 2♦ = Dble 2

Double 2 est conservé après le Walsh :

Walsh irrégulier	Walsh régulier
1♣ 1♦	1♣ 1♦
1M 2♣ et 2♦	1SA 2♣ et 2♦

Remarque 3

1♣ 1♦
 1♥ 1♠ = enchère poubelle, sans 4 cartes à ♠, Pb à ♠ pour dire 1SA

Séquences

1m 1♥
 1♠ 2♦
 - 2♥ = 3 cartes à coeur, prioritaire
 - 2♠ = enchère poubelle : pas d'arrêt om, pas 3 cartes à coeur, peut être singleton coeur
 - 2SA = 2 cartes à coeur, arrêt om
 - 3m = naturel, 6 cartes, 0,1 ou 2 cartes à coeur
 - 3om = nature, jeu tricolore avec 0 ou 1 carte à coeur
 - 3♥ = 3 cartes à coeur, ≥ 2° zone
 - 3♠ = 5♣5♠, belles couleurs, ≥15H (même si on joue Gazilli : 10xxxx AR D ARDxx : ouvrir cette main d'1♣)

1m 1♥
 1SA 2♦
 - 2♥ : prioritaire
 - 2♠ 2 cartes à coeur, tenue pique et Pb dans om
 - 2SA arrêts
 - 3m naturel...
 - 3om poubelle...
 - 3♥ 3 cartes, 15HLD

1m 1♠
 1SA 2♦
 - 2♥ : enchère prioritaire avec 4 cartes, 3 cartes à pique possibles
 - 2♠ = 3 cartes sans 4 cartes à coeur
 - 2SA = arrêts
 - 3m = naturel, 5 cartes, Pb d'arrêt
 - 3om = poubelle : ni 4♥, ni 3♠, ni arrêts (xx Vxx ARV9 Rvxx)
 - 3♠ = maxi du 1SA (15HLD) avec 3 cartes à pique

1♥ 1♠
 1SA 2♣
 2♦ - Passe
 - 2♥ = 5 cartes à pique avec 2 cartes à coeur, invitant
 - 2♠ = 5 cartes à pique, 0 à 1 carte à coeur, invitant
 - 2SA = 4 cartes à pique invitant
 - 3♣(♦) = 5+ cartes à ♣(♦) et 4 cartes à pique, invitant
 - 3♠ = 6 cartes, invitant

1♥ 1♠
 1SA 2♦
 - 2♥ = poubelle, 2 cartes à pique, Pb en m
 - 2♠ = 12-14, 3 cartes à pique
 - 2SA = 2 cartes à pique, arrêts m
 - 3m = 2 cartes à pique, Pb en om

SEQUENCES

1♦ 2♣ (Standard Français)

2SA mini/maxi (Standard Français) : sans petit doubleton, 3 cartes suffisent

1♦ 2♣
2SA 3SA

•4♣ = maxi, 4 cartes

•4SA = maxi, 2 ou 3 cartes à trèfle

1♦ 2♣

2M bicolore cher, 4 cartes

3♣ = FM, 14-16H 3M splinter, fit trèfle, 17H⁺

3♦ bel unicolore, >15H

3SA 4441, 15-17H, suite en Texas et 4♠ BW à trèfle avec un gros unicolore ♣)

1♦ 2♣

2♦ 2M = 4 cartes ou tenue, sans tenue oM

3M 4 cartes sans tenue oM

3SA 4 cartes avec tenue oM

2 sur 1FM

sauf

1♦ 2♣
2♦ 2SA : NF
3♣ : NF

Bicolore cher

1♣ 1M

2♦

Pour le bicolore cher après ouverture d'1♣

et une redemande à 2♦, on confère à la 4^{ème} Couleur le rôle de modérateur et 2SA devient FM et promet un arrêt. Bien sur, la 4^{ème} Couleur peut aussi provenir d'un jeu fort, auquel cas, le répondant reparle.

L'idée est de faire jouer SA de la bonne main si l'ouvreur a une main forte face à une main faible

3^{ème} enchère de l'ouvreur

Référence Système Y Tome 2 Lévy page

1m 1♥

1♠ 1SA

Après le début :

Sud Ouest Nord Est

1♣(♦) - 1♥ -

1♠ - 1SA

L'ouvreur qui possède trois cartes à Cœur :

• Passe avec un jeu faible et régulier.

- Dit 2♥ avec un jeu 5-4-3-1 de deuxième zone.
- Dit 3♥ avec un jeu 5-4-3-1 de troisième zone.
- Dit 2♣(♦) avec :
 - Un jeu irrégulier 5-4-3-1 de première zone.
 - Un jeu régulier 18- 19H de troisième zone.

Le répondant peut alors annoncer facilement le meilleur contrat.

1m 1M

2m 2SA

► 3m = NF

► autre enchère F

La 3° couleur Forcing et Les autres 3° couleurs

Ref Lévy Tome 1 Système Y chapitre 7 et Tome 2 chapitre 1

Et la 4^{ème} CF au palier de 1, Tome 1 page 187

Séquences après ouverture M

(additif hors Christian DOLLA)

Après un 2/1

la répétition de sa couleur par le répondant promet 6/7 belles cartes, 14H⁺ ; l'ouvreur fitte en priorité ou dit 3SA, décourageant. Les unicolores du répondant qui ne correspondent pas à ces critères se traitent par 2SA ou une 4° couleur F.

2SA en 2° enchère du répondant promet 2 cartes dans la M d'ouverture, « décris toi »

3SA en 2° enchère du répondant = 12-14H et SINGLETON dans la M de l'ouvreur avec tenue dans les autres couleurs.

En fit différé, on ment sur les trèfles, jamais sur les carreaux

1M 2♣

2♦ 2M = IC sans beaux trèfles

3M = IC avec des beaux trèfles

4M = 12/14 avec des beaux trèfles

Des séquences :

1♠ 2♥

2♠ puis fit

1° palier annonçable : main mini, 3 cartes 2SA puis fit : 2° zone 5332

3m puis fit : 2° zone 5341

4m Splinter : 4 cartes à coeur, 4 cartes clés entre coeur et pique

4♥ : 4 cartes à coeur, mini

3♥ : fit, au moins 2° zone, avec des espoirs de chelem

1♠ 2♥
 3♥ 3♠ : contrôle pique, on joue à coeur toujours

1♥ 2m

2♠ : bicolore cher (pourrait être « atténué » avec 15H « beaux »)

1M 2m

3m : main de 2° zone

« La séquence qui tue » de Jean François Camon BBridge

1♥ 1♠

2♥ 2♠ = 6°, propo (avec un jeu f, on passe sur 2♥)
 2SA = cartes à ♥, 6 cartes à pique, relais FM, à l recherche d'un fit pique, puis séquence JF Camon
 3♠ = 6°, FM
 3m = plutôt 5/5 et presque toujours singleton coeur
 3♥ = NF 3SA,
 4♥ plj
 4m = Splinter
 4SA : Q

1♥ 1♠

2♥ 2SA

3♣		avec 3 cartes à trèfle, donc 3613
3♦		avec 3 cartes à carreau, donc 3631
3♥		pas de courte, donc 3622

et le répondant fixe l'atout M

3♠ =	singleton pique, donc 1633
3SA =	ni 3 cartes à pique, ni courte, donc 26(32)
4m =	2 cartes à pique, 7 cartes à ♥, courte m
4♥ =	vilaine main, 3 cartes à pique et 7 cartes à ♥, 37(21)

(rappel : on joue 1♥ 2♠ = ≥11H, 4+ cartes à pique, fitté ♥ au moins 3 cartes)

Séquence Forcing de Manche : 1M - 1SA - 2SA

1/ Le but

Gérer de façon plus précise 3 types de main :

- les bicolores 5/4 de manche de l'ouvreur (hormis 5♥/4♠ irrégulier cf 2° partie)
- les unicolores 6° de mauvaise qualité que l'on ne peut ouvrir d'un 2Fort
- les mains irrégulières de 18-22H pour lesquelles une conclusion à 3SA serait précipitée.

(Avec 2 petites cartes à ♠ après avoir ouvert d'1♥ et avec 3 cartes à ♥ après avoir ouvert d'1♠ où il faut pouvoir retrouver le contrat de 4♥ en fit 5/3).

2/ Les inférences

a/ Les sauts au palier de 3 sont des 5/5 FM.

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

avec une exception : 1♠ - 1SA - qui montrera 5 piques et 4 trèfles exactement, FM 3♣

Le bicolore 5♠/5♣ de 15H et plus s'ouvrira de 1♣. Selon la zone , 15-16H , 17-18H ou 19+ on agira en sorte pour créer une situation Forcing manche ou pas.

b/ Le saut à 3SA

1♠ - 1SA -
3SA : 18/20H avec 2 cartes à ♥

1♥ - 1SA -
3SA : 18/20H avec arrêt ♠ correct

c/ Inférences sur les mains plus faibles

Avec un jeu propositionnel de manche à SA (15/17H), l'ouvreur ne peut plus redemander à 2SA, qui serait FM ; il doit transiter par un faux bicolore économique avant de dire 2SA :

1♥ - 1SA -
2X - 2Y -
2SA

3/ Les développements

a/ le principe :

Ne pas oublier que nous jouons le 1SA semi Forcing sur l'ouverture de 1M, que sur 1♥ ou 1♠, le répondant afin de freiner les ardeurs du partenaire, fitté avec une main 5-7H moche, peut ne pas donner le fit et dire 1SA.

1♠ - 1SA	1♥ - 1SA
2SA - 3♣ : demande de description	2SA - 3♣ : demande de description
3♦ : j'ai 5 ou 6♥	3♦ : fit ♥ 4-5H
3♥ : fit ♠ 4 -5H	3♥ : 5♣ et 5♦
3♠ : unicolore ♣ 6°	3♠ : unicolore ♣ 6°
3SA : unicolore ♦ 6°	3SA : unicolore ♦ 6°
4♠ : fit ♠ ,6-7H	4♥ : fit ♥ ,6-7H

Remarque : Le répondant n'enchérit jamais naturellement après 2SA (Attention à ne pas mettre 3SA, qui signifie unicolore $\heartsuit$ 6°, si on veut jouer 3SA !!) ; les Texas sont de rigueur.

Attention : Après les développements suivants :

1 $\heartsuit$ - 1SA - 1 $\heartsuit$ - 1SA -
2SA - 3 $\heartsuit$ 2SA - 3 $\heartsuit$

si l'ouvreur ne veut pas entendre « passe » sur la rectification (3 $\heartsuit$ ou 3 $\heartsuit$), il doit dire 3SA ou donner un contrôle, sur quoi son partenaire dira 4 $\heartsuit$ ou 4 $\heartsuit$ avec la main faible.

b/ La recherche de précision :

1 $\heartsuit$ - 1SA -
2SA - 3 $\heartsuit$ -
3 $\heartsuit$: 5 $\heartsuit$ et 4 $\heartsuit$
3 $\heartsuit$: 5 $\heartsuit$ et 4 $\heartsuit$
3 $\heartsuit$: unicolore 6° moche (18-
21H) 3SA : 5 $\heartsuit$ et 3 $\heartsuit$ (5332
ou 5323)

1 $\heartsuit$ - 1SA -
2SA - 3 $\heartsuit$ -
3 $\heartsuit$: 5 $\heartsuit$ et 4 $\heartsuit$
3 $\heartsuit$: unicolore 6° moche (18-
21H) 3 $\heartsuit$: 5 $\heartsuit$ et 4 $\heartsuit$
3SA : régulier avec 2 petits $\heartsuit$ (2533)

c/ Le répondant à 5 ou 6 cartes à $\heartsuit$

1 $\heartsuit$ - 1SA -
2SA - 3 $\heartsuit$ -
3 $\heartsuit$: je n'ai que 2 cartes à coeur
3 $\heartsuit$: j'ai 6 cartes à pique avec chicane ou singleton coeur
3SA : j'ai singleton ou chicane coeur
4 $\heartsuit$ /4 $\heartsuit$: j'ai 3 ou 4 cartes à coeur contrôle $\heartsuit$ / $\heartsuit$ et des réserves
4 $\heartsuit$: j'ai 3 ou 4 cartes, mais juste 18H (main ordinaire, régulière)

Séquence forcing : 1♥ 1SA 2♠

Par souci d'économie, l'ouvreur n'utilise pas le relai à 2SA

(1♥ 1SA 2SA = dénie 4 cartes à ♠). Le répondant demandera le résidu par 2SA et continuera à donner le fit en Texas

1♥ - 1SA - cette séquence est FM et montre 5♥ et 4♠ avec un singleton mineur indéterminé, 2♠ - sinon on dirait 3SA avec la main 4522 (même avec un petit doubleton m).

1° cas : Le répondant est fitté

1♥ - 1SA
2♠ - 3♦ : fitté ♥ 4-5H
4♥ : fitté faible, 6-7H

2° cas : Le répondant n'est pas fitté

a) Soit il interroge par 2SA ; l'idée étant de retrouver un éventuel fit mineur 5/3 pour jouer un bon contrat 5 voire 6 mineure plutôt que 3SA risqué (avec une mineure non gardée)

1♥ - 1SA
2♠ - 2SA
3♣ : 4-5-1-3♣ → le répondant décide du contrat final : 5♣*, 3SA, 4♥, 4♠ voire un chelem
3♦ : 4-5-3♦-1 → le répondant décide du contrat final : 5♦, 3SA, 4♥, 4♠ voire un chelem

* : Intéressant avec 3♠, 2♥, 3♦, 5♣ face à un singleton ♦ chez l'ouvreur, si le répondant possède par exemple à ♦ : Axx ou xxx !

b) Soit il se décrit .

Le répondant connaît 2 couleurs de l'ouvreur, il peut proposer un contrat à 7 atouts.

1♥ - 1SA
2♠ - 3♥ : un GH coeur second
3♠ : un ou deux Honneurs ♠ troisième
3SA : PLJ avec double arrêt ♣ et ♦.

Le système complet de compétition (2015) Nicolas Lhuissier Godefroy De Tessières

Enchères après PASSE

2♦ multi : toujours Fort

2M : 5 ou 6 cartes, toute distribution... on peut ouvrir de 1 !

1♥ -2♠ : maintenu, mais avec 4 cartes à ♥ (sécurité distributionnelle)

Plus de NAMYATS en 3° et 4° : naturel

Drury fitté

- - 1♠ -

1SA = 5-11H

2♣ = Drury, ≥HLD, 3+ atouts, rég

2x = NF, dénie le fit

2M = <11HLD

2SA = Drury avec un singleton et 4 atouts⁺

puis 3♣ « dans quelle couleur est ton singleton ? » 3♦ = ♦

3♥ = ♥

3♠ = ♣ (sur ouverture d'1♥, 3♥ = ♣)

3x = maintenu, 6 cartes, naturel 10-11H

3♠, 4♠ = barrage

4m, 4♥ = Splinter

Redemandes de l'ouvreur après 2♣

Drury Principes :

il répète sa couleur ou 2♥ après avoir d'1♠ = pas l'ouverture

2♦ = ambiguë, ≥ ouverture

4M = plj, sans espoir de chelem

2SA = 18-19H

3x = 5/5, IC

jump dans la couleur d'ouverture = unicolore Fort

Avec 4 cartes à ♥ et l'ouverture, l'ouvreur dit d'abord 2♦, et fittera ensuite :

- - 1♠ -

2♣ - 2♦ -

2♥^(4+ cartes) - 3♥ = 4 cartes à coeur, IC

De même :

- - 1M -

2♣ - 2♦ -

3m = fitté M par 4 cartes et belle couleur 4(5)°

Le n°4 intervient :

2SA remplace 2♣ Drury / c-b = Drury avec 4 atouts

X dénie le fit, spoutnik généralisé / 3M barrage

Le n°2 intervient après le 2♣ Drury

-	-	1M	-
2♣	2♦M'	pas	RAS
		X	punitif
		2M	plj
		autre :	F

Remarque : le contre du Drury est un X d'entame, comme tout X d'une enchère artificielle.

Enchères de chelem

En séquence FM, avec fit M connu où 3SA n'est pas envisageable, 3SA, sans sauter de contrôle, montre une main avec des réserves, i e maximum de sa Force ou plus Forte que prévu. (Priorité au contrôle ♠ si on le possède, le sauter = le nier).

Sur une proposition de chelem : 3 choix

sauter à la manche = décourageant, coup de frein (toutes les mains sans As)

1° contrôle : H ou courte

3SA : réserves

Annoncer les contrôles dans l'ordre.

Un 1° contrôle est un contrôle d'H ou un singleton

1♥	2♣
2♥	3♥
3♠	

L'annonce du dernier contrôle = mauvais

atouts

ou main relativement faible i e coup de frein

L'adversaire contre un contrôle :

contrôle	X	Passe = pas de contrôles
		contrôle suivant = contrôle du 2° tour
		XX = contrôle du 1° tour : As ou chicane
		c-b = chicane

contrôle	X	-	-
----------	---	---	---

XX = contrôle non-traversable : As, RD ou singleton

contrôle suivant = le R exactement

Suite à une IC, les enchères en ordre de priorité :

1♠ 2♣

2♥ 2♠(rappel : pas de beaux ♣)

3♠ = 6 cartes

3♥ = 5/5

4♦ = singleton dans la 4° couleur : enchère prioritaire si 1° zone

3♦ = 4° couleur contrôlée

2SA = mini maxi

1♠ 2♣

2♥ 3♠ = IC avec des beaux ♣ ou « pas besoin de tant de renseignements que ci-dessus »

Une séquence

1♥ 2♣

4♣ = 5/5, tous les contrôles

BW 5clés, 41/30. Quand double fit, réponses dans la couleur de celui qui pose le BW.

BW d'exclusion 30/41

Intervention sur un BW

COPAIN quand la couleur d'intervention est moins chère que notre atout

Contre = 0 clés

Passe = 1 clé

Couleur au-dessus = 2 clés

COMPÈRE (COMPAIRE) quand la couleur est plus chère que notre atout (moins d'espace)

Contre = 0/2/4 clés

Passe = 1/3 clés

5SA demande des Rois : enchère de grand chelem → 7 ou couleur du R dans l'ordre

5SA sans passer par le BW

- Joséphine → 7 avec 2 des 3 gros H, 6 sinon
- dans la séquence 1SA 2♦
 2♥ 5SA = choisis ton chelem 6♥ ou 6SA

Sur 5♥ interrogative à la D, si le palier de 5 atout est impossible :

5SA = je ne l'ai pas, pour jouer éventuellement 5SA

6 dans la couleur agréée = je l'ai sans R ou avec un R de couleur au dessus que notre atout

Après la question à la D

Atout ♥ 4SA 5♣
 5♦ 6♣ = D♥ avec R♣ (sans R♠)
 6♦ = « as-tu le R♦ ? »

Nos Bicolores en intervention

BICOLORES SUR OUVERTURE AU PALIER DE 1 ADVERSE AVEC BICOLORES PARTICULIERS 5/5 5/4⁺

Sur 1m :

- 2♦ = ♥ plus long que pique, 8 à 14H, avec relais Fort du partenaire à
2SA : 3♣/3♦ = 5♥/4♠ mini (8-11)/maxi (12-14)
3♥/3♠ = 6♥/4♠ mini/maxi
4♣ = 6♥5♠ maxi

NB1 : avec ≥15H, un 5/4M, on annonce la M5°

NB2 : l'intervention de 1♥ dénie 4 cartes à ♠ (sauf si 15H et+) → si le répondant dit 1♠, il en a 5 et de même, l'intervention à 1♠ dénie aussi 4♥ (sauf si 15H et+)

- 2♥ = 5+♠ 4+♥, 8 à 14H, avec relais Fort à 2SA :

3♣/♦	5♠4♥ mini/maxi
3♥/3♠	55 mini/maxi
4♣	6♠/4♥
4♦	6♠/5♥

Attitude du partenaire suite à 2♦/♥

si le n°3 passe

2M = correction 3M = barrage 4M = plj

2SA Fort = décris-toi

Passe sur 2♦ ou 3♣ sur 2♦/♥ = unicolore valeur d'ouverture, non intéressé par M, NF

si le n°3 parle

enchères ci-dessus inchangées

sur 3m, sur 2SA : le contre = Fort désir de manche si pas mini

- 2SA = ♥ et om (NB3 1♣ 2♣ = naturel)
- 3m = 5♥/5♠, ≥15H

Sur 1M :

- 2M = trèfle et oM
- 2SA = trèfle / carreau
- 3♣ = carreau et oM

BICOLORES SUR OUVERTURE 2M ET 3M

4♣ = oM + trèfle

4♦ = oM + carreau

Idem en réveil

Idem après 1M - 2M ici
 1M - 2SAfitté ici
 1M - 3M ici
 1M -

BICOLORES SUR BARRAGE palier 3

!!!! Système Ch Dolla Bico sur 3m:

4♣ (sur 3♣ ou 3♦) = 5♠ et une couleur 5° indéterminée

- 4♦ = relais Forcing (à priori pas fitté pique), le partenaire annonce sa 2° couleur
- 4♥ = unicolore plj
- 4♠ = plj

4♦ (sur 3♣ ou 3♦) = « Bico sans pique » : ♥ et om

Standard

3M 4SA = Bico m

3♥ 4♥ = Bico ♠ et m indéterm, puis le partenaire 4SZ = annonce ta m

3♠ avec Bico ♥m, il faut dire 4♥ avec les 5 cartes.... Sinon, on en jouerait 5 !!!

MINou-Matout (MINoublie-Matouttexas)

3m 3SA - 4♣ = Stayman

4♦ = Texas ♥, au moins 6 cartes (peut être faible → rectif obligatoire)

4♥ = Texas pique, idem

4♠ = Texas om puis 4SA = pas intéressé (Texas m est plutôt une enchère de chelem et SA est pour freiner les ardeurs du partenaire qui redit 5om = stop)

(Sur 3SA : le plus souvent passer, si on parle main distribuée)

3♥ 3SA - 4♣ = Texas carreau

4♦ = Texas impossible, plutôt Fort tricolore 4441 ou 5440 ou 5431

4♥ = Texas pique, au moins 6 cartes

4♠ = Texas ♣ puis 4SA = pas intéressé

5♣ = fitté

5♦, ♥, ♠ = fitté maxi, IC

6♣ = fitté maxi

3♠ 3SA - 4♣ = Texas ♦

4♦ = Texas ♥

4♥ = Texas impossible = Fort tricolore

4♠ = Texas trèfle

S'appliquent aussi en réveil

BICOLORES SUR OUVERTURE 4M

4♥ 4SA = Bico m

4♠ 4SA = bico indéterminé

BICOLORES SUR 2♦ MULTI

On entend 2Mf à pique

4♣ = ♥/♣

4♦ = ♥/♦

3♠ = demande d'arrêt pour jouer 3SA ou Bicolore m

BICOLORES 55 APRÈS SOUTIEN M OU m ADVERSE

1♠ - 2♠ 2SA = Bico indéterminé

4m = Bico ♥ et m

(3♠ = demande d'arrêt pour jouer 3SA avec un unicolore m affranchie)

1♥ - 2♥ 2SA = Bico m, les piques sont nommés ou X

d'appel 4m = Bico pique et m

(3♥ = comme ci-dessus)

1♣ - 2♣ 2SA = Bico Rouge

3♣ = Bico M

avec pique et ♦, on annonce les piques

1♦ - 2♦ 2SA = Bico ♣♥

3♦ = Bico M

avec pique et trèfle on annonce les piques

idem sur

1M 2SA fitté 4m = 4m + 5M'

1M 3T/K fits kerlero 4m = 4m + 5M'

Et sur

2M passe 3M 4m = 4m + 5M'

BICO APRÈS TEXAS ADVERSE SUR OUVERTURE D'1SA ADVERSE

1SA - 2♦ 2♥ = 5♠ et 5m indéterminée

2♥ 2♠ = 5♥ et 5m indéterminée

BICOLORES EN RÉVEIL

1♣ - - 2♣ = Bico Rouge

2♦ = Bico M

3♣ = Bico ♠♦

!!!! Claire 3♣ = 6 cartes à ♣, 11/12H

(2♥, 2♠, 3♦ = couleur 6°, 11/12H)

1♦ - - 2♦ = Bico M

(2♥, 2♠, 3♣ = coul 6°, 11/12H)

1M - - 2M = Bico M' et m indéterminé

(1SA = 10-13H, puis réponses en convention

MINou MATou : MINou = en m, on OUblié, MATou = en M, TOUt Texas)

BICOLORES après avoir passé

- - 1♠ -
2♣* 2SA - 3♣
- 3♦ = ♦ et ♥

Après avoir passé, 1SA = 6(parfois 5) cartes dans la couleur la moins chère avec 4 cartes dans la couleur la plus chère

- 1♣ - 1♥

1SA = 6♦ 4♠

- 1♣ - 1♦

1SA = 5+♥ 4♠

Nous intervenons

1x 1SA - ?

1m 1SA - réponses comme sur ouverture d'1SA

1♥ 1SA - Tout Texas

Texas impossible(2♦)=Stayman

1♠ 1SA - 2♥ devient Texas ♣

2♠ devient Stayman

1x 1SA 2x(y) : on répond comme sur 1SA d'ouverture du partenaire suivi d'une intervention adverse

1x 1SA X : conf fiche spécial

1SA ?

X = 5m4M puis 2♣ = passe ou corrige

2♦ = nomme ta M, illimité et F

2M = naturel et NF, 6 cartes « la mienne »

2SA = Fort, soutien dans les 2 m, le partenaire nomme sa m

2♣ = Landy puis 2♦ = nomme ta M la plus longue

2♥(♠) = « j'ai choisi »

2SA = Fort, réponses en 5/4 faible 3♣, Fort 3♦

5/5 faible 3♥, Fort 3♠

3♥(♠) = « j'ai choisi », compétitif, barrage

2♦ = multi avec réponses comme sur ouverture de 2♦ multi

2♥ ou 2♠ = passe ou corrige

2SA, suite développement comme....

3♥ = barrage

2♥(♠) = 5M4m 3♥(♠) = léger espoir de manche

3♣ = passe ou corrige

2SA avec une main Forte, puis

3♣(♦) : faible avec les trèfles (♦)

3♥(♠) : plus beau avec les trèfles

(♦)

2SA = 55 m

3m = naturel et constructif (espoir de manche à SA)

3M = naturel et barrage (sinon 2♦ multi)

1SA - - ?en réveil

X = appel aux M, puis

2♣ = choisis ta M

2♦ = Naturel, du ♦

2♥, 2♠ = « j'ai choisi »

2SA = c-b Fort

2♣,♦,♥,♠ : naturel

2SA = appel aux m

1♠ X -ou2♠

2SA = 4♥, 8-10H

3♥ = 5♥, 8-10H

X = 4⁺/4m

1♣ 1♦ - 1♠

- 2♣ c-b
- 2♠=4P
- 3♣=4P et l'ouverture

1x 1M -

- 2x c-b = dénie le fit, valeur d'une ouverture
- 2y = changement de couleur non fitté, F 1 Tour
- 2M = 7 à 11H
- 2SA = mixed raise 7 à 9 H, 4+ atouts
- 3x = fit
 - soit 4 cartes avec $\geq 10H$ (juste au-dessus du mixed-raise)
 - soit avec au moins 3 cartes et $\geq 12H$
- 3M = barrage
- Rencontre : illimité : c'est notre seul cas d'enchère de rencontre

1♣ 1♠ X 1SA = misfit, voire singleton pique
XX = 8-12H avec un gros H second à ♠ (A ou R)
2SA fitté 11-14

1♣ 1♠ 2♠ X = A♠ ou R♠ = tu peux entamer pique

1♣ 1♥ - 2♥
- 3♥ = propo, si tu es maxi de ton 2...
2SA = décris-toi : singleton, etc...
3♣(♦) = singleton (même si c-b)

1♣ 1♥ - 1♠ (=5 cartes)
- 2♠=3 cartes 8-12H
3♠=3 cartes avec au moins l'ouverture 13+

1M X - 2♣

- 2♦=pas Fort : « j'ai contré avec l'ouverture 4oM et du ♦ »

1m - 1SA ? : on intervient comme sur l'ouverture d'1SA (X = 4M5+m/ 2♣ Landy/ 2♦ multi/
2M = 5M4+m/ 2SA = les 2m)

Les Interventions du N°4

Les Réveils

1SA en réveil	9-13H ne promet pas l'arrêt
2SA en réveil	17-19H Minou Matout et inversion des Texas
X puis SA au palier le plus bas	14H-16 avec un saut 20-21H
1♣/♦ passe passe 2♥/2♠/3♣♦	belle couleur 6 cartes 11-12H

Réveil contre le contrat d'1SA

1X passe 1SA passe
 passe X punitif, sinon réveil par 2♣/2♦

IDEM après 2 couleurs nommées et réveil par X

En IMP, quand les adversaires se sont arrêtés à 1 Sans-Atout, un réveil par contre montre du jeu (une bonne ouverture) et une longue dans la(es) couleur(s) adverse(s). Il est à vocation punitive.

En TPP, plus souple, le réveil par un c-b économique indique un jeu faible et distribué. Il remplace le contre qui indique dans cette situation une main forte

Exception :

1♣ passe 1SA passe
 Passe X

Toujours d'appel, les adversaires étant fittés.

Les Interventions du N°4

En 4^{ème} position, **1SA est naturelle, 16-18H**. Réponses Stayman et Texas et même Texas sur la couleur du n°3.

Après passe, **1SA** = bicolore 4M+6m, après l'intervention à 1♠, **1SA** = 5 cartes à cœur+4m

1♣	passe	1♥	X	4 piques + 4 (5) carreaux
			1♠	5 cartes à pique
		1SA		16-18H. Après passe, 4 piques+ 5 carreaux
		2♣/2SA		bicolore constructif des 2 autres/bicolore défensif
			2♦/2♥/♠	naturel 6 cartes
1♣	passe	1♠	X	4 cœurs + 4 (5) carreaux
		1SA*		16-18H. Après passe, 5 cœurs + 4 carreaux
		2♣/2SA		bicolore constructif des 2 autres/bicolore défensif
			2♦2♥/♠	naturel 6 cartes
1♦	passe	1♠	X	4 cœurs + 4 (5) trèfles
			1SA*	16-18H et 5 cœurs + 4 trèfles après passe
		2♦/2SA *		bicolore constructif des 2 autres/bicolore défensif
		2♣2♥/♠		naturel 6 cartes
1♣	passe	1♦	1SA	16-18H. Après passe, 5 cœurs+4 piques
1♠	passe	2♣	X	Exception, contre d'entame, car 2♣ souvent poubelle

L'adversaire intervient

Par X

Cachalot M : 1M X Cachalot m : 1m X/1♦/1♥

Par 1♠, 2♠ : Dollalove

Par 2♣ sur l'ouverture d'1♦ : Cachalot/Rodrigue

Par une couleur sans saut au palier de 2 : 1♠ 2♣

enchère au palier de 2 non-F : <12H

pour FM, il faut contrer d'abord puis annoncer couleur

le X n'est JAMAIS fitté

Par une couleur avec un saut : 1♣ 2♥ toute

nouvelle couleur est Forcing

Par 1SA : Landik

1m 1SA

X = punitif

2♣ = appel aux M (puis 2♦ = choisis)

2♦, 2♥, 2♠, 3♣ = Texas Non-F, rectification obligatoire sauf si n°4 parle

2SA = bicolore, FM

1♥ 1SA

2♣ = Texas ♦

2♦ = Texas ♥

RENCONTRE : mise au point

► en réponse à une intervention du partenaire

► en m après une intervention adverse

1♥ 1♠ 4♣ = rencontre

1m 1♥ 4om = rencontre

parce que « Splinter que dans les couleurs adverses »

(par contre : 2♥ 2♠ 4♣ = passe ou corrige)

► après le X de l'adversaire :

1M X 4m = **super** rencontre (3m est misfit, propo -inchangé-)

3♣ X 4♦ = rencontre (3♣ - 4♦ = interrogative à ♦ avec envie de chelem à ♣)

Enchères d'essai après intervention du n°4

Règle :

Le contre de l'ouvreur est d'appel s'il n'y a pas la place de faire une enchère d'essai

1♠ - 2♠ 3♥

X = appel

Le contre de l'ouvreur est punitif quand il y a la place de faire une enchère d'essai, exemples

1♥ - 2♥ 2♠

X = punitif

3♣(♦) = essai

1♥ - 2♥ 3♣

X = punitif

3♦ = essai

1♠ - 2♠ 3♦

X = punitif

3♥ = appel

Les contres punitifs

1♠ - 1SA 2♥
 X PUNITIF
 2SA appel aux m

1♠ - 1SA -
 - 2♥ X PUNITIF
 2SA appel aux m

1♠ - 1SA -
 - X PUNITIF : entame ♠

1♦ - 1SA -
 - X PUNITIF : entame ♦
 pour réveiller : 2♦ c-b = X d'appel

1♦ - 1♥ 1♠
 2♥ 2♠ X : **PAS PUNITIF**

1♥ - 2♥ 2♠
 2SA=ench d'essai avec arrêt ♠
 X=PUNITIF

1♥ - 2_{X(FM)} 2_y

X = PUNITIF (parce que le partenaire a fait un 2/1FM → toute autre enchère est FM, et le passe n'est pas un Blanche-neige !)

Spoutnik

RÉSUMÉ

LE CONTRE SPOUTNIK GÉNÉRALISÉ APRÈS :

S	O	Nord	E
		1♦	2♣
?			

- Contrez Spoutnik avec :

- 8-9 à 11H et :

- Les deux majeures quatrièmes.
- Une majeure quatrième et un fit à Carreau.
- Une majeure quatrième, une garde à Trèfle et 10-11H.
- Une majeure cinquième, de préférence les Piques (7 à 10H).

- 12H (et plus) avec une (ou deux) majeure(s) quatrième(s).

- Mais ne contrez pas Spoutnik :

- Sans majeure quatrième.
- Avec une seule majeure quatrième (dans la zone 8-11) sans rebid satisfaisant si votre partenaire n'est pas fitté.

IMPORTANT :

Dans ses grandes lignes, le système résumé ci-dessus restera valable lorsque la séquence aura débuté :

S	O	Nord	E
		1♣	2♣(*)
?			

(*) Naturel.

RÉSUMÉ

REDEMANDES DE L'OUVREUR APRÈS UN CONTRE SPOUTNIK GÉNÉRALISÉ

Sud	O	N	E
1♦	2♣	contre	pas
?			

ANNONCE D'UNE MAJEURE

- 2♥ : 12-14H, quatre Cœurs, éventuellement quatre Piques.
- 2♠ : 12-14H, quatre Piques, dénie quatre Cœurs.
- 3♥, 3♠ : 15-17H, main bicolore, dénie l'autre majeure (forcing).
- 4♥ : 18-19H, 4-4 majeur, main régulière 4-4-3-2.

REDEMANDES À SANS-ATOUT

- 2SA : 12-14H, pas de majeure quatrième, tenue(s) à Trèfle.
- 3SA : 16-19H, idem :
 - 16-17 irréguliers.
 - 18-19 réguliers.

RÉPÉTITION DES CARREAUX

- 2♦ : 12-14H, cinq ou six cartes, pas de majeure quatrième, parfois quatre cartes à Carreau (sans tenue à Trèfle).
- 3♦ : 14⁺-15H, six très belles cartes, non forcing.

CUE-BID

- 3♣ main forte et :
 - Soit une majeure quatrième (jamais les deux), 18H et plus.
 - Soit une distribution (semi-) régulière sans tenue à Trèfle, 18-19H.
 - Soit un très bel unicolore à Carreau, 16H et plus.
- 4♣ cue-bid à saut : 15-16H (et plus), main tricolore 4-4-4-1 ou 5-4-4-0 courte à Trèfle.

(Bien enchérir en attaque M BESSIS N LEBELY 2014)

1♦ 2♣ X -

3♣ - 3♦ = pas de tenue trèfle, puis l'ouvreur :

3♥ = 4 cartes avec ou
sans arrêt
3♠ = 4 cartes à
♠ sans arrêt
3SA = 4 cartes à ♠
avec arrêt

3M = 4 cartes avec tenue trèfle

(BRIDGERAMA 505 A LEVY)

Rodrigue Dollalove

Intervention adverse 1♠, 2♠

1m 1♠

X	4♥ le plus souvent, exceptionnel 3 cartes avec 10-11H
1SA	tenue ♠, 8-10H
2m	Rodrigue = 5+♥, 5-11HL avec 10-11HL, il faudra reparler ensuite contrer sur un soutien du numéro 4 au palier de 2 ou 3♠.
2om	Rodrigue = 5+♥
FM 2♥	5+om FM
2♠	BIVALENT : FM avec support m OU barrage m l'ouvreur dit 2SA avec tenue ♠, met 3♣ avec tenue autre enchère de sa part garantit une grosse main et supportera de jouer en 4m (om)
2SA	tenue ♠, 11H
3m	fit m limite
3om	naturel, limite

avec un gros fit dans la m d'ouverture du partenaire

faible : 2♠ propositionnel : 3m FM : 2♠

avec un unicolore dans l'om :

faible : 2♠ propositionnel : 3om FM : 2♥

1♦ 2♣ X Spoutnik généralisé

si M5° ≥ 12HL FM, X puis on l'annoncera ensuite (seule modif / MB6 et Nlebely)

2♦ : 5♥, 5-11HL l'ouvreur dit 2♥ même avec 1 carte à ♥

2♥ : 5♠, 10-11HL, F 1 Tour

2♠ : 5♣, 5-9H

2SA 11H, tenue ♣, invitant 3SA

3M : barrage

1♣ 2♣(du ♣)comme ci-dessus

1m 2♠

X = appel 4 cartes à ♥, exceptionnellement ...

2SA DOLLALOVE = Transfert pour 3♣ (unicolore dans une m), puis passe ou corrige
faible dans l'ouverture
propo dans om

Remarque			
S	O	N	E
1♦	2♠	2SA	passe

3♦ = supporte de jouer 4♣ en face d'une main limite, mais ambitionnait 3SA

3m = Rodrigue = 5+♥, compétitive

3om = Rodrigue = 5+♥, FM

3♥ = 5+om, FM

3♠ = c-b, avec support en m, et l'ouvreur en priorité dira 3SA si tenue

3SA = plj

1♥ 2♠

2SA DOLLALOVE bivalent, sur 3♣ passe ou 3♦ =
faible en m

3♥ = c'était un 2SA fitté

3♥ = compétitif « j'aurais dit 2♥ dans le silence adverse »

Remarque

pas de Dollalove après 1♠ 2♥

1♠ 2♥ 2SA = fitté, il ne faut pas qu'il y ait d'ambiguïté ici (le n°4 peut mettre 4♥ et l'ouvreur ne saurait pas que le camp est en attaque).

CACHALOT MAJEURE

1M X

Théorème 1 : Tout est Texas

Théorème 2 :

1M X jump en oM = fit 4°, limite et +, avec singleton (1♥X2♠/1♠X3♥)

1M X 3♦ = fit 4°, limite et +, sans singleton

- 1♥ X XX = 4+ piques (puis dble2 / si rebid à 1SA, 2♥ est un Transfert)
 1♠ = main de SA, toute zone de mini à FM
 1SA = Transfert pour 2♣, f ou FM avec du ♣ (peut avoir un fit 3° si FM)
 2♣ = Transfert pour 2♦, f ou FM avec du ♦ (peut avoir un fit 3° si FM)
 2♦ = **BIVALENT** Fit ♥ avec une main positive (8-10H) **OU** FM (fit 3+°)
 2♥ = Fit coeur, faible (5-8H)
 2♠ = Fit coeur, 4°, avec un singleton, limite (8-10H) et + → 2SA demande du singleton
 2SA = Transfert pour 3♣, unicolore limite (misfit M)
 3♣ = Transfert pour 3♦, unicolore limite (misfit M)
 3♦ = Fit coeur, 4°, sans singleton, limite et +
 3♥ = barrage
 3SA = plj en Paire,
 Fit 4°, 12-14H, régulier en 4
- 1♠ X XX = main de SA, toute zone de mini à FM
 ou du coeur avec une main limite
 1SA = Transfert pour 2♣, f ou FM avec du ♣ (peut avoir un fit 3° si FM)
 2♣ = Transfert pour 2♦, f ou FM avec du ♦ (peut avoir un fit 3° si FM)
 2♦ = Transfert pour 2♥, f ou FM avec du ♥ (peut avoir un fit 3° si FM)
 2♥ = **BIVALENT** Fit pique avec une main positive (8-10H) **OU** FM (fit 3+°)
 2♠ = Fit pique faible (5-8H)
 2SA = Transfert pour 3♣, unicolore limite (misfit ♠)
 3♣ = Transfert pour 3♦, unicolore limite (misfit ♠)
 3♦ = Fit pique 4°, sans singleton, limite et +
 3♥ = Fit pique, 4°, avec un singleton, limite et + → 3SA demande du singleton
 3♠ = barrage
 3SA = plj en Paire,
 Fit 4°, 12-14, régulier en 4°

CACHALOT mineure

1m X/1♦/1♥

- 1♣ X XX = 5⁺♦ puis Dble2
 1♦ = 4/5♥, puis Dble 2 / si non rectifié, sur 1SA 2♦ doit être pris pour un re-transfert et le répondant reparlera s'il s'agit d'un Dble 2
 1♠ : « pas d'autre enchère disponible »
 dénie 4⁺M, dénie 11H(L) régulier
 8-10H avec les m, puis Dble2
 1SA = 11H(L), régulier (comme dans le silence)
- 1♦ X XX = 4/5♥, puis Dble 2
 1♠ : « pas d'autre enchère disponible », dénie 4⁺M, dénie 8-10H régulier, des m, puis Dble 2
 1SA = 8-10H régulier
- 1m X 1♥ = 4/5 piques, puis Dble2 / si non rectifié, sur 1SA 2♥ est un re-transfert (rappel règle du cachalot : après un cachalot non rectifié, si celui qui a fait le cachalot nomme cette couleur par la suite, c'est qu'il n'en a que 4)
 2♣ = 5⁺♠4⁺♥, de faible à FM
 2♦ = 6⁺♥, FM ou barrage
 2♥ = 6⁺♥, FM ou barrage
 2♠ = cue-bid, FM avec support m
 2NT = Barrage dans la m d'ouverture
 3♣ = main propositionnelle avec Fit dans m d'ouverture (en effet 3♦ étant du ♥, c'est toujours 3♣ qui est le fit propositionnel quelle que soit l'ouverture ♣ ou ♦)
 3♦(♥) = 6⁺♥(♠), limite
 4♦(♥) = plj 4♥(♠)
- 1♣ 1♦ X = 4/5♥, puis Dble2
 1♥ = 4/5♠, puis Dble2
 1♠ = pas d'autre enchère disponible, dénie 4⁺M, dénie 11H(L) régulier avec l'arrêt ♦, 8⁺H, puis Dble2
 1SA = Naturel 11, avec bel arrêt
 2♣=5⁺♠4⁺♥, faible à FM
 2♦(♥) = 6⁺♥(♠), FM ou barrage
 2♠ = c-b (FM, support trèfle)
 2NT = barrage trèfle
 3♣ = main propositionnelle avec fit trèfle
 3♦(♥) = 6⁺♥(♠) limite
 4♦(♥) = plj 4♥(♠)

- 1♣ 1♥ 1♠ : pas d'enchère disponible, dénie 4⁺ piques = 8-10 sans arrêt
 1SA = 11H(L) avec bel arrêt
 2m soit 2♣ = FM à base de carreau
 2om soit 2♦ = 11H sans tenue coeur
- 1♦ 1♥ 1♠ : pas d'enchère disponible, dénie 4⁺♠, dénie 11H avec tenue = 8-10, sans arrêt (si
 11H avec tenue, pas d'enchère, le dira plus tard)
 1SA = 8-10 avec arrêt
 2m soit 2♦ = FM à base de trèfle
 2om soit 2♣ = 11H sans tenue
- 1m 1♥ X = 4/5 piques, puis Dble2
 1♠ = « pas d'enchère disponible »...
 1SA
 sur l'ouverture d'1♣ = 11H(L) avec arrêt coeur
 sur l'ouverture d'1♦ = 8-10 avec arrêt coeur
 2m = FM à base d'om
 2om = 11H(L) sans arrêt coeur
 2♥ = 6⁺ piques, FM ou barrage
 2♠ = c-b, FM, support m
 2SA = Barrage dans la m d'ouverture
 3m d'ouverture = main propositionnelle avec Fit m
 3om = main propositionnelle avec om
 3♥ = 6⁺ piques limite
 4♥ = pour jouer 4 piques

Cachalot* et Dbble2

Généralités

Les relais Dbble2 subsistent après une redemande de l'ouvreur au palier de 1 (1M ou 1SA).

Après une intervention par 1♦(♥), le c-b du répondant se fait par l'enchère de 2♠.

Les sauts directs au niveau de 3 du répondant en 2° enchère sont toujours naturels et FM ; ils montrent toujours 5 cartes dans la 1° couleur initialement indiquée et 5 cartes dans la couleur du saut :

1♣ 1♥ X* -
1♠ - 3♦=5♦ et 5♠

1♣ 1♥ X* -
1SA - 3♦=5♦ et 5♠

Après 1♦ d'intervention, un cachalot X*, et une redemande de 1♠ ou 1SA, le c-b à 3♦ du répondant demande strictement à l'ouvreur de dire 3SA avec l'arrêt, et donc sans espoir de fit M (c'est 2♦ qui serait transfert ou dbble2).

Après un cachalot X* sur 1♥ d'intervention et une redemande d'1SA de l'ouvreur, le saut direct à 3♥ du répondant demandera à l'ouvreur de dire 3SA avec l'arrêt ♥ (c'est 2♥ qui sera un transfert).

Avec 6 cartes en M suite à une intervention rouge :

1♣ 1♥ 2♥*=6♠ F ou f
 3♥*=6♠ invitant

1♣ 1♦ 2♦*(♥*)=6♥(♠)
 3♦*(♥*)=6♥(♠) invitant

Sur 2♦* et 2♥*, l'ouvreur réagit comme si le répondant était mini et après le silence du n°4, il rectifie à 2M même avec une courte !

Règles et remarques :

Après un cachalot pour les ♥, l'ouvreur qui dit 1♥ dénie 4♠

1SA dénie 3♥ **et** dénie 4♠, et ne garantit pas l'arrêt

1♠ peut cacher 3 cartes à ♥ : avec 3♥ et 4♠ **PRIORITÉ** à 1♠ (on pourra toujours retrouver les ♥ à partir des mains invitantes du répondant, et avec les mains irrégulières de l'ouvreur).

Un répondant qui a fait un cachalot pour les ♥(♠), s'il veut jouer à ♥(♠) dans sa 5°, ne les annoncera jamais, il referra toujours un transfert ; s'il les annonce c'est qu'il n'en a que 4.

Quand un ouvrier rectifie et promet donc 3 cartes, il n'y a plus de transfert ensuite puisque l'ouvreur a rectifié (2♦ en particulier sera toujours Dbble2) :

1♣ 1♦ X* -

1SA - • 2♦=Dbble2 **OU** faible à ♥ → pour 2♥ obligatoire sur lequel le répondant reparle s'il s'agit d'un Dbble2
 • 2♥= « enchère impossible : dénie 5♥ », FM, 4 beaux ♠, pas d'arrêt ♦
 • 2♠= « enchère impossible : dénie 4♠ », FM, 4 beaux ♥, pas d'arrêt ♦
 • 2♣=Dbble2

1♣	1♦	X*	-
1SA	-	2♣	-
2♦	-	2♥=enchère impossible, 4 coeurs seulement, pas arrêt carreau	
		2♠=5♥, pas d'arrêt (2SA de l'ouvreur nonF)	
1♣	1♦	X*	-
1♠	-	2♦ est toujours Dbble 2 (l'ouvreur peut avoir 3♥);	
		1SA « poubelle » même avec 5♥ et l'ouvreur avec 3♥ :	
		2♦=3♥, 12-15	
		2♥=3♥ 2° zone	
		3♦=3♥, 18-19, singleton carreau	
		3SA=18-19 sans 3 cartes à coeur	
1m	1♥	X*	-
1SA	-	2♥=re-transfert ♠ avec 5 cartes, 7-10H, l'ouvreur est obligé de dire 2♠	
		3♥=demande d'arrêt ♥ avec 4piques	
1m	1♥	X*	-
1SA	-	2♣	-
2♦	-	2♥=re-transfert, 5 cartes, propositionnel	
		2♠= « enchère impossible », 4 cartes à ♠, sans arrêt ♥	
1♣	1♦	X*	-
1♠	-	2♠=4♠, 7+/10HLD, NF	
		3♠=4♠, CHELEM ≥17HLD	
		4♠=4♠, 12/14H	
		avec 11HLD : 2♣ Dble2 et donner le fit au palier de 3♠	
		avec 15-16HLD : 2♦ Dble 2 et donner le fit au palier de 3♠	
1♣	1♦	X*	-
1♠	-	2♦ : dbble2 (n'est pas un re-transfert)	
2♥(3♥)	-	3♠ = 4♠, 15-16HLD	
1♣	1♦	X*	-
1♠	-	2♣	-
2♦	-	2♥=4♥ et pas d'arrêt ♦	
		2♠= !!! « pas fitté ♠ », 5♥ afin que les ♥ soient joués de la bonne main si l'ouvreur n a 3	
		2SA = 4♥ et arrêt carreau	
		3♣ = 4♥ et 5♣	
		3♠ = 4♠, propositionnel	
1♣	1♦	X*	-
2SA	-	3♣=CBS	
		3♦=5♥ FM ou fitté ♣, FM	
		4♣=5♥ et 5♣, FM	

1♣ 1♦ 2♦* -
 2♥=rectif sans espoir de manche, obligatoire en zone 1 avec singleton ♥
 2SA=fitté, propo de manche, 15/16 HLD, puis
 3♦=Transfert pour 3♥ et mini : passe, ou reparle si points de manche
 3♣, 3♠=contrôle, FM
 4♦=Transfert pour 4♥
 3♦=fitté, FM chelemisant
 3♥=barrage
 2♠=5♣ et 5♠, 16/18
 3♣=6+♣, zone 2, misfitté ♥

Réponses au 5+♠4+♥ ILLIMITÉ 1♣ 1♦ 2♣*

1♣ 1♦ 2♣* -
 2♦=ni3♠ni4♥, et le répondant peut jouer en M parce que l'ouvreur n'a pas l'arrêt le + souvent
 2♥=4♥ zone1 puis 3♦ qui rallonge : 6♠4♥
 3♥ invitant à ♥
 3♥=4♥, zone 2
 2♠=zone 1 : 3♠
 ou 2♠ avec arrêt ♦ (si le répondant est faible, malgré l'arrêt, mieux vaut jouer 2♠)
 puis le répondant : 3♦ qui rallonge (5♥)
 3♠ invitant
 2SA=zone 2 ou 3=décis-toi, voir ci-dessous
 3♣=sans intérêt M, 6 beaux ♣, NF
 3♠=barrage parce que si Fort passe par 2SA
 3SA=naturel, pas d'intérêt pour les M puis 4♣=résidu ♣(3ou4), singleton♦
 4♦=Transfert ♥ avec 6♥
 4♥=Transfert ♠ avec 6♠
 4M=manche même en face d'une main 6/9H

1♣ 1♦ 2♣ -
 2♦ - 2♥ avec 5♥
 2♠
 2SA naturel, 11H et arrêt ♦
 3♣=11H, sans arrêt, 5♠4♥
 3♦=FM sans arrêt et l'ouvreur 3♥=3♥, 2♠ possible
 3♠=2♠ sans 3♥
 3♥=invitant 5♠5♥
 3♠=invitant avec 6♠4♥
 3SA=naturel
 4♥=6♥, NF
 4♠=6/7♠, NF

1♣	1♦	2♣ -
2SA	-	3♣=mini, 54 ou 55 ou 64
		3♦=Fort, FM, 54, sans arrêt
		3♥=invitant 55
		3♠=Fort, FM, 55
		3SA=Fort 54 et arrêt ♦
		4♣=6♥ et l'ouvreur rectifie à 4♥
		4♦=6♠ et l'ouvreur rectifie à 4♠

1♣	1♦	2♣ -
3♣	-	3♦=demande d'arrêt pour jouer 3SA
		3♥=55, FM
		3♠=6♠, FM
		3SA pour les jouer

L'adversaire intervient sur notre 1SA d'ouverture.

PRINCIPES

X : du jeu, 7/8H et +

Couleur au palier de 2 : naturel et faible

Transferts DOLLASOLD 2SA, 3♣, 3♦, 3♥ : Fort ou faible, 5/6 cartes si mineure et 5 cartes si Maj

le n°1 rectifie toujours sauf si intervention du n°4 → rectification que si fitté

sauf si c'est un Texas impossible !

Après un Transfert DOLLASOLD du n°3, si ce dernier reparle : FM

c-b = demande d'arrêt

Texas impossible = 4 cartes dans oM et Arrêt dans la M adverse, FM

enchère prioritaire à un Dollasold (2SA, 3♣)

3♠ = 5♠ et 4♥ (seulement sur les interventions qui n'indiquent pas de M !)

Saut au palier de 4m : bico 5m/5oM

Règle générale :

le n°3 passe puis X = X d'appel

le n°3 passe puis le n°1 X = X d'appel

1./ X Maj/min

on ignore le X : on garde nos 3 Stayman, X du jeu, etc...

2./ Intervention 2M, naturel avec ou sans m

- 2♠ = 5♠ faible et naturel

- Priorité au Texas impossible (4oM avec arrêt M) ; et si on désire un chelem, continuer par 4m (enchère naturelle) sur 3SA (si pas de danger de jouer 4SA ou 5m)

- DOLLASOLD 2SA, 3♣, suivi de c-b 3M = 4oM sans arrêt

3oM = pas 4 cartes oM, pas d'arrêt : « ni ni »

3SA = pas 4 oM, arrêt

(ces 3 dernières enchères « évidentes » parce qu'on n'a pas fait de Texas impossible !!!)

- X : appel et l'ouvreur donne le plein de la main si maxi (jump ou c-b) sans dépasser 3SA

7/8 plutôt court dans M, supportant oM

ou 9⁺H sans autre enchère possible, toute distriB : dans ce cas, reparlera sur la

réponse de l'ouvreur : oM = 4 cartes sans arrêt (aurait fait Tex Impossible avec arrêt)

3SA = plj, pas d'arrêt

c-b 3M = 1/2 arrêt

1SA 2♥ 2♠ naturel, faible

3♦ prioritaire, 4♠ et arrêt et pts de manche

2SA, 3♣ : Dollasold ; Après la rectification de l'ouvreur :

passe

3♥ = 4♠ sans arrêt

3♠ = « ni ni »

3SA = arrêt sans 4 piques

3♥ Dollasold : 5⁺♠ avec pts de manche, sans arrêt sur lequel l'ouvreur :

3SA = pas de fit

3♠ = fit

3♠ = 5⁺♠ avec arrêt, sur lequel l'ouvreur

3SA = sans fit

4♣ = fitté mini

4♦ = fitté maxi

(4♠ : il pourrait le dire aussi !)

1SA 2♠ 3♥ : prioritaire
 2SA, 3♣, rectifié, puis :
 passe
 3♥ « ni ni »
 3♠ 4♥ sans arrêt
 3SA arrêt sans 4 coeurs
 3♦ = 5⁺♥ et rectification obligatoire
 3♠ = 5⁺♥ avec arrêt, sur lequel, l'ouvreur :
 3SA : sans fit
 4♣ : transfert mini fitté +++ ici pour que ce soit le répondant qui joue
 4♦ : transfert maxi fitté +++ idem

1SA 2M X et si le répondant reparle sur l'enchère de l'ouvreur :
 3SA = « ni ni »
 3oM = 4 cartes sans arrêt
 3M c-b 1/2 arrêt

3 . LANDY

Règle générale : sans singleton M avec les points de manche, avec ou sans tenue → 3SA plj

- X : 7/8H ou 9⁺H, rég, envie de punir
 si l'ouvreur passe, obligation de parler et X = punitif
- 2♦ = naturel, faible
- 2M = singleton M avec 5⁺/4⁺ min
- DOLLASOLD 2SA et 3♣ → rectification obligatoire, puis
 passe si faible
 3M = courte
 3SA : sans courte
- 3♦ = une M 5°. L'ouvreur nomme sa 1° M de 3 cartes (3♥ ne dénie pas 3♠)
 ou dit 3SA : ni 3♥ ni 3♠
- 3M = Chicane M avec Bico m 5⁺/5⁺

3./ 2♦ multi

- Passe puis X = Appel sans M 4°
 2SA = les m
- X = 8⁺H et une M 4° → tous les X suivants sont PUNITIFS
 si la parole revient sur enchère adverse non contrée par l'ouvreur
 X = punitif (c'était ma M) sinon :
 3m = naturel avec 4oM
 3 c-b = demande d'arrêt avec 4oM
 3SA : plj avec arrêt avec 4oM
- 2M : naturel, 5 cartes, non-F
- DOLLASOLD 2SA et 3♣, pas de M 4° si zone de manche, rectif obligatoire de l'ouvreur.
 Puis passe si faible
 3M = courte
 autre rebid : pas de courte M

NB : 1SA 2♦ X 2♥
X = Punitif
passe : ne dénie pas 4♠

4./ 3♣

X = Stayman
3♦ = Texas ♥
3♥ = Texas ♠
3♠ = 5♠ et 4♥

Remarque : refaire un Texas si le n°4 a soutenu et si l'ouvreur a passé : il fait que ce soit le n°2 qui entame. Également si l'ouvreur a mis 3SA avec 6⁺ cartes et singleton ♣

5./ 3♦

X = Stayman
3♥ = 5♠
3♠ = 5♥

Remarque : si l'ouvreur a mis 3SA, avec 6⁺ cartes et singleton ♦, faire un Texas (4♦ pour les ♥, 4♥ pour les ♠) toujours pour que ce soit le n°2 qui entame.

6./ 2SA

X = Stayman
3m : tenue m et plutôt court en om
3♥ = les ♠
3♠ = les ♥
3SA : plj
Passe puis X = du jeu sans M

Particularités des enchères adverses

1./ **X alerté Fort** → cf notre défense quand notre 1SA d'intervention est contré Punitif

► 1bis./ X alerté Unicolore indéterminé

2♣ Stayman, Texas
DOLLASOLD
3♠ = 5♠ et 4♥



1ter./ **X alerté une M connue et une m indéterminée** → entendre la M

XX = volonté ferme de punir « Partenaire, nous sommes majoritaires »
c-b de la M au palier de 2 = 5 cartes oM et 7/8H
autre enchère au palier de 2 : naturel, 5⁺ cartes, faible
DOLLASOLD
Texas impossible = 4oM avec arrêt

2./ 2♣ ou 2♦ alerté comme un unicolore indéterminé

X = du jeu, 7/8 et +
palier 2 = naturel, faible, 5⁺ cartes
DOLLASOLD
3♠ = 5♠ et 4♥ si unicolore est m

3./ couleur artificielle indiquant plusieurs couleurs dont une M → entendre la M

X = du jeu, 7/8 et +
c-b de la M au palier 2 = 5oM et 7/8
Texas impossible au palier de 3 (3♦ et 3♥) = 4oM et l'arrêt
DOLLASOLD suivi d'un c-b = demande d'arrêt

4./ intervention en Texas pour une M

Passe puis X = Punitif
X = Stayman pour oM
X puis reX = Appel
Rectification du Texas = X d'appel sans 4 cartes oM
Couleur palier de 2 : naturel
Dollasold
Texas impossible niveau 3 = 4oM avec arrêt

L'adversaire contre notre Stayman

Règle :

l'ouvreur ne parle qu'avec l'arrêt ♣ → passe = pas d'arrêt avec ou sans M
Et si arrêt, tout est comme dans le silence ensuite (Transfert, chassé-croisé...)

1SA - 2♣ X

- - - 2♦ : pas d'arrêt
2M : misère dorée
2SA : 8H et arrêt sans M
3M = 5M et 4oM (pas de chassé-croisé puisque l'ouvreur n'a pas l'arrêt, et il faut que ce soit le répondant qui joue) ; l'ouvreur relaye par 4♣ pour jouer en oM avec 4 cartes ou dit 4M avec 3 cartes
XX pour en savoir plus (dvllpmnt plus bas)
- XX = envie de jouer 2♣XX
- 2♦ = pas de M et l'arrêt, le répondant : misère dorée, chassé-croisé, 2 ou 3SA
- 2M = 4 cartes avec l'arrêt
- 2SA = les 2 M mini avec arrêt, le répondant fera un transfert comme dans le silence ou 4M avec arrêt pour recevoir l'entame
- 3♣ = les 2 M maxi avec arrêt, le répondant : 3♦(♥) : transfert Texas par manque d'espace
4♣(♦) : transfert
4M pour recevoir l'entame avec arrêt

1SA - 2♣ X
- - XX -

- 2♥ = j'ai 4 cartes à ♠
- 2♠ = j'ai 4 cartes à ♥
- 2♦ = pas de M, pas d'arrêt ; le répondant 3M naturel (5M4oM sans chassé-croisé)
- 2SA = les 2 M mini, le répondant ne transfert pas pour faire entamer le contreur au palier / Force
- 3♣ = les 2M maxi, le répondant : 4M plj
3♦ = pas de M, pas d'arrêt
3SA = pas de M et arrêt
3M = 4 cartes, jeu fort et arrêt, pour recevoir l'entame
4♣(♦) = transfert, sans intérêt à recevoir l'entame

Remarque :

Sur l'ouverture de 2SA, on agit de même : l'ouvreur parle avec arrêt

2SA - 3♣ X

4♣=les 2M avec ou sans arrêt, le répondant conclue naturellement et le contreur entame.

L'adversaire intervient derrière notre Stayman par une couleur

Règle : on ne parle qu'avec arrêt

X = punitif

2SA = les 2M

Même remarque sur l'ouverture de 2SA

L'adversaire intervient sur notre Texas

L'ouvreur :

- passe sans fit
- rectifie au palier de 2 avec le fit et l'arrêt
- rectifie au palier de 3 avec 4 cartes et l'arrêt
- XX avec le fit sans l'arrêt ou avec l'As (pas intérêt à recevoir l'entame)

1SA - 2♦(♥) X
- - XX : on est majoritaire
2♥(♠) faible
3♦(♥) re-Texas = demande d'arrêt
4♦(♥) = re-Texas

Remarque : idem sur l'ouverture de 2SA

Défense sur le cachalot* adverse

En priorité

il faut pouvoir retrouver l'oM

il faut que ce soit l'intervenant (n°2) qui joue

PRINCIPE

avec 5 cartes on contre l'enchère cachalot du n°3 (ou on XX si le X est un cachalot)
avec 4 cartes on rectifie le cachalot adverse

Nous sommes en EO

*=enchère adverse en cachalot

On révise :

S	O	N	E
1♣	1♦	X*	1♥ = 4 cartes à ♠ XX = 5 cartes à ♠

et toutes les enchères comme si N avait dit 1♥ :

1SA
 2♣ et 3♣ = c-b
 2♦ = soutien
 3♦ = soutien barrage
 2♠ = rencontre

S	O	N	E
1♣	1♦	1♥*	1♠ = 4 cartes à ♥ X = 5 cartes à ♥ et toutes les enchères comme si N avait dit 1♠ :

1SA
 2♣ et 3♣ = c-b
 2♦ et 3♦ soutien
 3♥ = rencontre

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠*	X = 5 cartes à ♠ 1SA = naturel 2♣ = naturel 2♦ = 5♣ et 2 cartes à ♥ 2♥ = soutien 7 à 11H 2♠ = barrage 6 cartes 2SA = mixed-raise 3♦ = fitté Fort 3♣ et 4♣ = rencontre (9/10 cartes)

Rappel :

Rencontre également par 4m après ouverture M et intervention adverse (X ou couleur)

Splinter « que dans la (les) couleur(s) adverse(s) » en enchères à 4

Défense contre Bicolores adverses, MCB

1° c-b annonçable	Fort dans couleur la moins chère
2° c-b annonçable	Fort dans la couleur la plus chère
Le c-b qui est fitté	au moins propositionnel, illimité

2SA est naturel (!!! pas de 2SA fitté si notre ouverture est M)

Soutien couleur d'ouverture = Barrage

4° couleur naturel = compétitif

Le X montre du jeu 9H+ plutôt régulier et peut être punitif dans une des couleurs adverses, ni F, ni auto forcing. A partir de ce X, tous les X ultérieurs sont d'appel.

Après avoir passé, le contre est punitif → si l'on veut punir, il faut PASSER d'abord

Sur 1M 2M quand la m est indéterminée, on décide que ce sont les ♣

Exemple : après 1♠ 2♠

- 3♣ sera le 1° c-b annonçable, et donc du ♦ Fort
- 3♦ est naturel avec du ♦ compétitif
- 3♥ est le 2° c-b annonçable, donc fitté au moins propositionnel
- 3♠ barrage

Défense, notre 1SA d'intervention est contré

1x 1SA X

- XX : promet un unicolore au moins 5°, et demande au partenaire de dire 2♣, puis passe avec du ♣
2x = 5+x

- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ : promet 2 couleurs collées
la 1° étant celle nommée
si l'ouverture est M, elle ne fait pas partie des couleurs possibles
si l'ouverture est m, elle fait partie des couleurs possibles

Ex 1♦ 1SA X 2♣ = 4♣ et 4♦
 1♥ 1SA X 2♦ = 4♦ et 4♠

- Passe : rien de tout ça, demande au partenaire de XX et le répondant annonce la 1° couleur de 2 non collées

Ex 1♦ 1SA X -
 - XX - 2♣ = 4♣ et 4♥

Remarque1 sur l'ouverture d'1♣ avec 5♥ et 4♠
soit on dit paresseusement 2♥
soit on XX, puis on dit 2♥

Remarque2 suite au passe du partenaire, l'ouvreur peut annoncer une couleur 5+ au lieu de surcontrer (surtout une m 6°)

Le cas dramatique avec 4333 : il faut trouver la couleur au moins 4° du partenaire pour jouer au moins en 4/3 :

1♦	1SA	X	XX
-	2♣	-(X)	-(XX)
X	-	-	XX

L'idée est que le n°4 après avoir suggéré dans un 1° temps une couleur 5° par son - XX, surcontre l'adversaire qui contre maintenant. Ce surcontre demande au partenaire de nommer sa couleur la plus longue, voire sa plus belle.

Remarque : si 1SA d'ouverture est contré punitif (rare), on agit de même.

Défense contre 2♦ multi (A Lévy)

A/ Intervention du joueur n° 2

Les enchères naturelles

2M = 5° de bonne qualité avec la valeur d'une ouverture, limitée à 17H, on aurait intervenu vulnérable d'1M derrière une ouverture.

2SA = 16-18, tenues, rég

3m = 6 cartes, **valeur d'une ouverture ou moins si la distribution s'y prête**, on serait intervenu à 3m sur un 2Mf ou 2m sur une ouv de 1M

3♥ = unicolore 6°, on aurait ouvert d'1♥ suivi d'1 saut à 3♥ 3SA = gambling, avec fréquemment sgltn dans l'autre m

Les enchères conventionnelles : elles expriment les mêmes bicolores que ceux que l'on joue derrière l'ouverture de 2♠f

3♠ = demande d'arrêt ♠ pour jouer 3SA ou Bico m 4♣ = Bico

♥/♣

4♦ = Bico ♥/♦

Le contre : il promet tjrs l'ouverture en points H

12-15H rég, main ne recherchant pas un soutien M, « vous n'avez jms

l'équivalent d'un contre d'appel sur l'ouverture de 2♥ ou 2♠ »

(2♦ passe avec ♠DX84 ♥7 ♦AV5 ♣AD982 ... patience !)

16-18 rég avec une M pas gardée : ♠542 ♥AD ♦RDX65 ♣RD2 toutes les mains de 18-19H et +

Règle 1 : avec l'équivalent d'un contre d'appel sur une M et de 13 à 17H, le joueur n°2 commence par passer.

Règle 2 : le contre en cours de séquence est tjrs d'appel sur la M nommée ; (s'applique aussi pour le joueur n°4)

B/ L'attitude du n°4 quand le n°2 a passé : toutes les enchères sont naturelles :

pas de cue-bid

le contre est d'appel

le passe peut être en attente

C/ Réponses à une intervention du joueur n°2

Réponses au contre :

le n°3 passe : se renseigner sur ce que signifie le pass passe = RAS,
sans précision de force,
peut être fort pour connaître la couleur de l'ouvreur ou faible
avec rien à dire
2M, 3m = naturel, F un tour
2SA = 10-11H avec une tenue dans chaque M

le n°3 nomme une M
contre = du jeu, svt à la recherche de 3SA ; il n'y a pas de X punitif, le camp est en attaque

Réponses à 2SA : Stayman et Texas

Réponses à une interv M

Ts les changements de couleur sont F pour un tour
les changements à saut sont des rencontres illimités en force, déclenchant l'exploration
du chelem
2SA est une propo naturelle de jouer 3SA, 10-11 avec arrêt M'

2♦ 2♥ pass 2♠ : peut être naturelle, et doit être considérée en priorité
comme un relais, à la recherche d'un arrêt à ♠, ou soutien fort à ♥

2♦ 2♠ pass 3♣ : enchère ambiguë : naturelle ou demande d'arrêt à ♥ 3♥ est un
cue-bid pour exprimer un soutien fort à ♠

Défense contre 2M faible

2♥ 2♠
 3♠ = 2 Fort
 2SA = 16-18, naturel (réponses MAtou)
 3m = naturel
 3♥ = demande d'arrêt pour 3SA (à base de m)
 4m = bico 5m5♠
 4♥ = 3♠055
 4SA = bico m
 X = d'appel

2♠ similaires, sauf 4♠ qui n'existe pas (on ne peut pas annoncer une main 0355)

Principes en réponse au contre :

Avec 4⁺oM et $\geq 12H \rightarrow 2SA$ relais

2SA relais soit ci-dessus
 soit 0 à 7H

Sur 2SA relais, le contreur met 3♣ s'il est mini de son contre.

Développements

2♥ X - 2♠ = 0 à 7H, 4⁺♠
 2SA : relais f ou Fort
 3♣,♦ = 8-11H, 4⁺♣,♦
 3♥ = c-b FM ($\geq 12H$), sans arrêt, sans 4♠
 3♠ = 8 à 11H, 4⁺♠
 3SA = $\geq 12H$, avec arrêt, sans 4♠
 4m = unicolore Fort
 4♠, 5m = plj

2♥ X - 2SA relais
 - 3♣_(mini) - passe 0-7H, 4⁺♣
 3♦ = 0-7H, 4⁺♦
 3♥ = 4♠ sans arrêt, $\geq 12H$
 3♠ = 5♠, $\geq 12H$
 3SA = 4♠ et arrêt, $\geq 12H$

2♠ X - 3m, 3♥ = 8-11H, 4⁺
 2SA = f ou F
 3♠ = FM sans arrêt, sans 4♥
 3SA = plj (arrêt sans 4 cartes à ♥)
 4♥ = 5⁺♥, plj (sur 2♥ X avec 5♠ et $\geq 12H$, on pouvait passer par 2SA puis cuebider ; ce qu'on ne peut pas faire sur l'ouverture de 2♠ X avec 5♥ et $\geq 12H$)

2♠ X - 2SA
 - 3♣_(mini) - Passe, 3♦, 3♥ = 0-7H, 4⁺
 3♠ = $\geq 12H$ et 4♥ sans l'arrêt
 3SA = $\geq 12H$ 4♥ et l'arrêt

En réveil, mêmes enchères mais atténuées en Force et en distribution.

Défense contre les barrages au palier de 3

MINou-Matout (MINoublie-Matouttexas)

3m 3SA - 4♣ = Stayman
 4♦ = Texas ♥, au moins 6 cartes (peut être faible → rectif obligatoire)
 4♥ = Texas ♠, idem
 4♠ = Texas om puis 4SA = pas intéressé (Texas m est plutôt une enchère de chelem et SA est pour freiner les ardeurs du partenaire qui redit 5om = stop)
 (Sur 3SA : le plus souvent passer, si on parle main distribuée)

3♥ 3SA - 4♣ = Texas ♦
 4♦ = Texas impossible, plutôt Fort tricolore 4441 ou 5440 ou 5431
 4♥ = Texas ♠, au moins 6 cartes
 4♠ = Texas ♣ puis 4SA = pas intéressé
 5♣ = fitté
 5♦, ♥, ♠ = fitté maxi, IC
 6♣ = fitté maxi

3♠ 3SA - 4♣ = Texas ♦
 4♦ = Texas ♥
 4♥ = Texas impossible = Fort tricolore
 4♠ = Texas ♣

S'appliquent aussi en réveil

3m 4♣ = Bico ♠ et une autre couleur (Ch Dolla)
 4♦ = Bico sans les ♠

3M 4SA = Bico m

3♥ 4♥ = Bico ♠ et m indéterm, puis le partenaire 4SZ = annonce ta m

3♠ avec Bico ♥m, il faut dire 4♥ avec les 5 cartes.... Sinon, on en jouerait 5 !!!

Défense contre le 1SA faible

GÉNÉRALITÉS

On considère faible si le maxi est $\leq 14H$

C'est une enchère de barrage, ne pas oublier le principe :

**Intervenir avec des mains Fortes contre les ouvertures faibles,
avec des mains faibles contre les ouvertures Fortes.**

On intervient

soit des mains Fortes et $\pm$ régulières

soit avec des mains distribuées (M B6 2004)

But de l'intervention :

soit trouver la manche à jouer si elle existe

soit pour les punir (M B6 2004)

Bien demander la signification des enchères du répondant au 1SAf (Ch Dolla)

En réveil : prudence : le partenaire de l'ouvreur n'a jamais dit qu'il n'avait pas de jeu, et, avec les mains régulières, il faut savoir passer, même jusqu'à 13H, et constater parfois qu'on a la manche sur table, et s'incliner dans ce cas = payer le barrage (AL Le B n° 713)

INTERVENTIONS

► en 2° position

- X = toutes les mains régulières y compris avec 5M, à partir d'1 point de plus que la zone supérieure du 1SAf (12-14 $\rightarrow$ 14+1 : X au moins 15H) (Ch Dolla)

- 2♦, 2♥, 2♠, 3♣ Texas 6 cartes, unicolore et espoir de M

ou Bico qui sera exprimé au 2° tour d'enchère

au moins 13HL, pour les 2 Texas 2♦ et 2♥, au moins un très beau 2f, avec 3H dans la couleur

- 2♣ = Landy 5/4+ ou 4/4/4/1, avec une valeur d'ouverture

- 2SA = Bico m, plus souvent 6/5

- 3♦ = Landy Fort, au moins 5/5

- 3M = la manche moins 1 levée

► en 4° position

• 1° cas : le partenaire et le n°3 ont passé $\rightarrow$ Prudence !!!

le X commence à 25 – zone maxi soit si 12-14, 11H (Ch Dolla) / Mais « Il faut savoir passer avec les mains régulières, même jusqu'à 13H » (A.L.)

- passe = main plate, même avec du jeu

- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ = 6° en **naturel** (pour que l'ouvreur du 1SAf entame)

- 2SA = beau bico m au moins 5/5

- X = Landy, plutôt 5/5 et le répondant

2♣ = choisis ta M

2♦ et 2♥ en Texas (pour que l'ouvreur du 1SAf entame)

• 2° cas : le partenaire a passé et le n° 3 s'est manifesté

- X = d'appel, promet une bonne ouverture, même sur 2♣ Stayman (qui n'est souvent qu'un artifice pour éviter les X de pénalité), se manifester au 1° tour pour ne pas se retrouver en situation de réveil

- Interventions naturelles et positives, intervenir est une question de jugement : plus de Texas (pour que l'ouvreur entame)

- 2SA = Bico m si le n° 3 annonce une M

- Si la couleur du n° 3 est inconnue, 2SA devient 17-19 et le partenaire, le n° 2, répondra comme sur l'ouverture de 2SA (Stayman, Texas, « on oublie tout »)

RÉPONSES

► au Texas du partenaire : ne pas se contenter d'une rectification automatique mais préciser Force et ambitions

- rectification du Texas = pas d'espoir de manche, avec 1, 2 ou 3 cartes → le n°2 ne reparlera qu'avec un unicolore de 2° zone ou un beau Bico
- soutien avec saut
au palier de 3 : propo de manche, 3 ou 4 atouts = 2SA fitté standard français
le saut à la manche = « je veux jouer la manche »... et la gagner !
- 2SA c-b = enchère d'essai généralisé, distribution régulière, avec en moyenne 2 cartes dans la couleur d'intervention (ou 3 ou 4, et une main FM). N'est pas FM, on pourra s'arrêter au palier de 3 dans la couleur du n°2
- changement de couleur : naturel au moins 5 cartes, et F1 Tour (2♠ sur Texas ♥ = 5 ♠)

Si le n°3 a parlé

- fit sans saut compétitif,
- $\geq 9H$: X ou XX non fittés
c-b fitté
- si a parlé en Texas, la rectification de ce Texas = $\geq 9H$ fitté

► au X du n°2

- le n°3 passe : bien en demander la signification
soit passe = du jeu, « accepte de jouer 1SAX »
soit passe = Passe Forcing pour le XX de l'ouvreur (A.L.)

Mêmes développements pour simplifier :

- $\geq 8H$ = on est majoritaire : PASSE, aussi avec un unicolore de $\geq 11H$, que l'on pourra nommer ensuite en position F
- 2♣ = 0 à 6 rég ou avec 5 cartes à ♣ (♠ D83 ♥ X642 ♦ V75 ♣ X94 : 2♣ et pas 2♥ !, le X n'est pas un X d'appel !)
- 2♦, 2♥, 2♠ = jeu faible, $< 8H$, 5 cartes
- 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ = 7-10H, 6 cartes (pour éviter une situation embarrassante par la suite)
- 2SA = seule enchère F, en dehors du Passe : Bico 5/5 de manche (pour ne veut pas perdre un tour d'enchère en commençant par passer)
- le n°3 XX = SOS en général (demande à l'ouvreur de dire 2♣, puis processus « Baron »)
Même développement que ci-dessus, à une exception près
 - Passe : ambigu (on ne dit plus 2♣ avec la main faible, rég, avec ou sans 5♣)
 - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ : naturel, 5° et faible
 - 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ : encourageant nonF, 6°
 - 2SA = Forcing, Bico
- le n°3 dégage dans une couleur en naturel (ou en Texas) : l'attitude du n°4 s'inverse
 - Passe = RAS, 0 à 7
 - X = informatif, $\geq 8H$: plutôt rég, n'est pas punitif mais accepte la transformation (pas de singleton dans la couleur adverse), n'est pas un spoutnik dans le sens qu'il ne promet aucune couleur spécifique)
 - Nouvelle couleur : positif, $\geq 9H$, 5°, F1 Tour, c'est la meilleure façon de découvrir la bonne manche
 - c-b = FM, souvent tricolore : volonté de jouer une manche plutôt que de contrer l'adversaire au palier de 2 (Bien sûr tenir compte de la vulnérabilité)

1SA X passe passe

1° cas : l'ouvreur passe, fin des enchères, mais c'est pas souvent

2° cas : l'ouvreur se sauve par XX ou une enchère naturelle : la situation est Forcing pour la défense

1SA	contre	Passe	Passe	1SA	contre	Passe	Passe
2♣	Passe F			surcontre	Passe	2♣	Passe F
	Contre punitif						Contre punitif

Pour mémoire, quand le Passe est Forcing, le contre est punitif, et uniquement dans ce cas.

1SA X 2♣* passe
2♦ Passe non-F
Contre d'appel
2♥, 2♠, 3♣ naturel, au minimum 2° zone, mais non-F

► au 2♣ Landy : objectif déclarer une manche en attaque
Mêmes réponses que sur un 2♣ Landy après 1SA Fort

Essai de défense à partir
AL Le B 713 12/1998
M B6 2004
AL un cours résumé par Claire M
Christian Dolla
À améliorer avec le partenaire

Conventions à la carte

Contrat à SA

Entame

attitude (petit « intéressé ») : à partir de 3 cartes D82

Top of nothing, gros pas intéressé

Honneurs tête de séquence « classic » : X9xx, X854

dans la couleur du partenaire : PI

le partenaire a ouvert d'1♣ : on entame si la couleur nous intéresse : attitude

3SA demandé après l'ouverture de 3m : sur l'entame de l'As (pour voir)

le partenaire fournit en Italien :	Impair continue
	Pair : préférentiel

contre un chelem à SA : entame en PI

Sur l'entame

petit appel sur ADV

sur le R : déblocage sauf exception

X 4°

singleton au mort : pas de déblocage et **petit appel**

ou PI

vécu : avec VX9x, fournir le X puis le V = 4 cartes

sur entame d'une petite carte, gros appel si le mort fait la levée

Switch

on part petit « intéressé »

sur H (ADV) : comme à l'entame, petit appel

sur l'As : petit appel/refus

sur le R : PI

En fournissant sur la couleur du déclarant

PI prioritaire si le compte est primordial

sinon Smith (si une grosse carte ne peut pas être un Smith, c'est un préférentiel qui demande d'ouvrir une autre couleur)

Appel de Smith

l'entameur : un gros = regarde ailleurs

le partenaire de l'entameur : un gros = continue dans ta couleur entamée

Défausse :

PI

en cas d'urgence appel direct (gros) ou refus direct

si on défausse la couleur de l'entame = « je n'en veux plus », et défausse en préférentiel

Contrat à la couleur

Entame

PI

entame atout « en préférentiel »

entame du R avec AR sec ou avec un singleton ailleurs

on n'entame jamais d'un H second → entame du X : soit il est sec

soit X9 ou X9(x)

Sur l'entame : l'appel (gros) prime sur le compte « pour prendre nos levées »

sur l'A ou le R : appel avec l'H complémentaire, et donc : avec 92, avec A92 ou V92

sur une petite carte, quand le mort fait la levée, on appelle avec un gros H dans cette couleur, cela prime encore sur le compte

sinon PI

On fournit à l'atout également en préférentiel plutôt qu'en compte (compte si il y a une possibilité ou un désir de coupe)

Switch

petit intéressé

avec AR : R pour le compte

Défausse : appel direct si urgence sinon PI

A compléter avec chaque partenaire, à peaufiner avec chaque partenaire et au fil des donnes

DÉFENSE CONTRE LE ♣ TIBÉTAIN

- ▶ 1♣ Fort soit du ♣ comme une ouverture de 1♣
soit 1SA 15-17
soit $\geq 18DH$
leurs réponses : niv 1 : naturel (jamais 1SA), puis si l'ouvreur dit 1SA = Fort
2♣ = du ♣
2♦ Bico ♥/♠, avec ♥ + long que ♠ 2♥
Bico ♥/♠ = ou ♠ + long que ♥ 2♠f
2SA bico m
- ▶ 1SAf 12-14H, notre défense contre 1SA f ok
- ▶ 2♣ limité à 17DH, 6 cartes à ♣ avec une M 4° possible, notre défense :
pas de crash
2♦, 2♥, 2♠ Naturel
- ▶ 2♦Fort, ouverture Forte avec des ♦, notre défense : CRASH conservé
X = ^m couleur
2♥ = ^m rang
2SA = mélangé
- ▶ 2SA = unicolore ♣ f, notre défense
X = appel
3♣ = bico ♠ et une autre couleur
3♦ = bico ♦/♥
3M = naturel
avec du ♦, on contre ou on attend la rectification pour annoncer 3♦
- ▶ 3♣ = unicolore ♣ 7°, 5-17H, notre défense
4♣ = Bico avec 5♠
4♦ = Bico ♦/♥

Evaluation

GOREN : pour les mains Bicolores

Points H dans les 2 couleurs longues + Nombre de cartes dans les 2 couleurs longues :

$\geq 20 \rightarrow$ ouverture de 1 couleur en 1^o et 2^o position

$\geq 16 \rightarrow$ ouverture de 1 couleur en 3^o position

+ et -

3As $\rightarrow$ +1H

Main sans As $\rightarrow$ -1H

5 cartes par 1As, par 1R, par DV $\rightarrow$ +1H

4333 $\rightarrow$ -1H

RD secs, DV secs, RV secs $\rightarrow$ -1H

Ne pas ouvrir avec des mains moches (12H avec des moins-values) en 1^o et 2^o position

Ouverture de 1 = 2½ LeV de jeu, 12H en m, 13HL en M

Ouverture de 1 couleur en 1^o position : $\geq 13HL$!

ZAR

L'Ouvreur:

1) Additionnez vos points d'Honneur (As = 4 Roi = 3 Dame = 2 Valet = 1) et vos points de contrôles (2 pour chaque As et 1 pour chaque Roi)

2) Ajoutez- y la somme des deux couleurs les plus longues et la différence entre la couleur la plus longue et la couleur la plus courte (= points Zar de distribution)

3) Si le Total fait 26 ou plus – vous avez une ouverture confortable, ouvrez !

Si vous êtes à 25, zone limite en dessous de l'ouverture, ajoutez 1 et ouvrez si vous avez les Piques, «la couleur présidentielle. Le point de plus est attribué compte-tenu de l'espace pris aux adversaires dans les enchères, soit l'intégralité du palier de 1. »