

BRIDGE

Systeme d'enchères

Philippe COUTANT

CONVENTIONS DE BASE

Ouvertures

- Majeure cinquième - Meilleure mineure
- 2 Majeur faible
- 2♣ fort indéterminé - relais à 2♦
- 2♦ forcing de manche
- 1 SA 15 - 17,5 H Texas et Stayman
- 2 SA 20 - 21 H Texas et Stayman

Ouvertures de Barrage

- 3♦ / 3♣: 7 cartes par 2 gros honneurs (en 1^{ère} et 2^{ème} position).
- 3♠ / 3♥: plus souple qu'en mineure.
- 3 SA: Mineure 7^{ème} affranchie sans reprise de main extérieure

Interventions du joueur N°2

- Cue-bid en jump d'une majeure demande un arrêt pour jouer 3 SA.
- Les jump sont faibles.
- Le contre est distributionnel ou fort (16 H et +)
- 1 SA avec 16/18 H avec un arrêt et demi dans l'ouverture.

Réponses aux interventions à la couleur

- Le cue-bid de la couleur d'ouverture est fort (mini 11 H), fitté ou non, et sert à vérifier la force de l'intervention.
- Le soutien en jump est faible (4 cartes), tendance barrage.
- Le jump en mineure sur une intervention majeure est une enchère de rencontre garantissant 5 cartes dans la couleur et un fit par 4 cartes.

Réponses à l'intervention par 1 SA

- Sur une ouverture mineure: même réponses que sur une ouverture.
- Sur une ouverture majeure: Tout est Texas (y/c 2♣ pour les ♦).
Le Texas impossible est Stayman.
- Tout est Texas si le joueur N°3 a contré, le surcontre étant Texas ♣.

Interventions du joueur N° 4 (Joueurs 2 et 3 ont passé)

- 1 SA 10/12 H
- Contre suivi de 1 SA 13/15 H
- 2 SA 16/18 H
- Contre suivi d'un jump à 2 SA 19/20 H
- Contre suivi d'un Cue-bid Plus de 21 H
- Une couleur sans jump 5 cartes et 6/11 H
- Une couleur avec jump 6 belles cartes et 10/13 H
- Contre avec ou sans l'ouverture
- Bicolores alertés

Conventions particulières

Contre Lebel-Soulet

Contre informatif

Sputnik

Michael Cue-bid complété

Enchère d'essai

- Naturelle dans une couleur
- générale à 2 SA

Drury

Roudi

Truscott

Landy

Lebensohl

Landik

Splinter

Check-back Stayman

2 SA et 3 SA fitté

Enchères de rencontre

Enchères interrogatives

Blackwood 5 clés et d'exclusion

Joséphine

Réponses aux ouvertures de 1 à la couleur

Sur ouverture majeure

- Changement de couleur à saut en mineure = Enchère de rencontre.
- 1♥ => **STOP** 2♠ 6 cartes, jeu faible.
- 3♥ sur l'ouverture de 1♠ est un Splinter.

Sur ouverture mineure

1/ Ouverture en 1ère ou 2ème position

- Changement de couleur à saut en majeure = 6 cartes, jeu faible.
- Changement de couleur à saut en mineure = Barrage.

2/ Ouverture en 3ème ou 4ème position

Tout changement de couleur à saut est une enchère de rencontre avec 11 H et 4 cartes dans l'ouverture.

JEU DE LA CARTE - SIGNALISATION

Règle générale d'entame

à la couleur Pair-Impair
à SA 4ème meilleure ou fausse entame

Entames Conventionnelles

A la couleur

A R	A R x	D V x	V 10 x
10 9 x	R V 10 x	R V 10 9	D 10 9 x

A Sans Atout

x x x	x x x x	x x x x x	A R V x x
A R V 10 x	A D V x	A V 10 9 x	R D V x
R D 10 9 x	R D	R D x	R V 10 x
R V 10 x x	D V 10 x	D 10 9 x	A 10 9 8
V 10 9 x	10 9 8 x		

Règles générales

A la Couleur.

- Sur entame Roi puis As, la 2ème carte du partenaire est préférentielle.
- Sur l'entame d'une couleur "singleton" au mort, carte préférentielle.

A Sans Atout.

- Sur entame d'un Roi, priorité au déblocage de la couleur, sinon, parité.
- Sur l'entame d'un As ou d'une Dame, Appel ou Refus.
- Dans la couleur déclarée du partenaire, entame en Pair/Impair.
- Dans la couleur supposée du partenaire, entame de la carte intermédiaire sous un honneur 3ème.
- L'entame d'un 10 promet toujours un gros honneur dans la couleur

Défausse

A la couleur. Appel direct

A Sans Atout. Levinthal

EVALUATION DES MAINS

QUELLE TYPE DE MAIN ?

Régulière	Ni chicane, ni singleton et au maximum un doubleton
Unicolore	Une couleur au moins 6ème sans autre couleur 4ème
Bicolore	Une couleur au moins 5ème et une seule autre couleur 4ème
Tricolore	Distributions 5.4.4.0. ou 4.4.4.1.

EVALUATION HL

Aucun fit n'étant connu, on ajoute aux points d'Honneur:

- Points de Longueur: 1 point par carte à partir de la cinquième dans une couleur convenable (couleur commandée par R ou D-V au moins).
- 1 point de plus valeur pour la présence d'au moins trois 10 ou avec les honneurs concentrés dans les couleurs longues.
- 1 point de moins-valeur si la main comporte un honneur sec ou un mariage sec (Roi-Dame, Roi-Valet, Dame-Valet secs).

EVALUATION HS

Un fit est connu, le contrat sera joué à l'atout. On ajoute aux points HL

- 3 points pour une chicane.
- 2 points pour un singleton.
- 1 point pour un doubleton.
- 2 points pour le neuvième atout connu dans la ligne.
- 1 point par atout à partir du dixième.

LEVÉES DE JEU

Totalisation des levées d'honneur et des levées de longueur.

Levées d'honneur:

- L'As donne une levée.
- As-Roi donne 2 levées.
- As-Dame donne 1 levée $\frac{1}{2}$.
- As-Roi-Valet donne 2 levées $\frac{1}{2}$.
- As-Dame-Valet donne 2 levées $\frac{1}{2}$.
- Roi-petit donne $\frac{1}{2}$ levée.

Levées de longueur:

Dans une longueur, $\frac{1}{2}$ levée pour la quatrième carte et 1 levée à partir de la cinquième.

LES PERDANTES

On considère qu'il y a au maximum trois perdantes par couleur: on compte donc une perdante par gros honneur manquant.

OUVERTURES AU PALIER DE 1 A LA COULEUR

CONDITIONS D'OUVERTURE

Ouverture obligatoire avec

- a/ 12 H sans moins value
- b/ 13 HL avec au moins 10 H
- c/ Bicolores à Honneurs concentrés avec soit:
 - 8H mini et au moins 10 cartes dans le bicolore
 - 9H mini et au moins 9 cartes dans le bicolore

Les ouvertures en majeure en 3ème et 4ème position peuvent être plus faibles. De même, les ouvertures en 3ème et 4ème position, avec un bicolore à honneurs concentrés, peuvent être moins riches de 2 points H que dans le cas "c" ci-dessus.

L'ouverture de 1 à la couleur se fait de 12 H à 23 HL et exclut toutes les mains pouvant être ouvertes de

- 1 et 2 SA.
- 2♥ et 2♠ faible.
- 2♣ fort indéterminé.
- 2♦ forcing de manche.
- 3 et 4 en barrage.

L'ouverture en majeure promet (en principe) au moins cinq cartes

L'ouverture en mineure promet au moins trois cartes sachant que:

- On ouvre toujours de la mineure la plus longue.
- On ouvre de 1♣ avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦.
- On ouvre de 1♦ avec 4 cartes à ♣ et 4 cartes à ♦.

Avec un bicolore 5/5 on ouvre de la couleur la plus chère sauf avec un bicolore ♠-♣ qui s'ouvre toujours de 1♣ à partir de 14 points H.

RÉPONSES À L'OUVERTURE EN MAJEURE

Enchères de soutien

Ex: Réponses et première redemande sur l'ouverture de 1 Pique

Nb de Piques	Description	Rebid de l'ouvreur	Signification	
2♠	3	6/10 HS	3♠	Barrage
			2 SA	Enchère d'essai
			3♥/3♣/3♦	Enchère d'essai
			4♣/4♦/4♥	Splinter
			4♠	20/21 HS
2 SA	3	Fitté	3♠	Ouverture mini
			3♣/3♦/3♥	Enchère d'essai
			4♣/4♦/4♥	Contrôle
			4♠	Fermeture
3♣/3♦	4	Rencontre	3x/3♥/4x	Contrôle (x étant l'autre mineure)
			3♠	Ouverture mini
			4♠	Fermeture
3♥	4	Splinter	4♣ / 4♦	Contrôle
			4♠	Fermeture
3♠	4	11/12 HS	3 SA	Déclic contrôle
			4♣/4♦/4♥	Bicolore chelemisant
3 SA	4	Fitté 4-3-3-3	4♣/4♦/4♥	Contrôle
			4♠	Fermeture
4♣	4	Splinter	4♦ / 4♥	Contrôle
			4♠	Fermeture
4♦	4	Splinter	4♥	Contrôle
			4♠	Pas de contrôle Coeur - Fermeture
4♠	5	Barrage		

**A partir de 15 HS,
le répondant fitté passe par un changement de couleur.**

Changement de couleur

Choix de la couleur de réponse

Avec 2 couleurs et en fonction de la force de la main

- 5/5 La plus chère
- 5/4 La plus longue
- 4/4 La moins chère

Les différentes significations du changement de couleur

Tout changement de couleur sans passe initial est forcing.

- Changement de couleur 1 sur 1 => au moins 4 cartes et 6 HL mini.
- Changement de couleur 2 sur 1 sans saut => autoforcing et promet:
 - soit 11 H ou 12 HL et mini 3 cartes (5 cartes si 2♥ sur 1♠).
 - soit 15 HS, mini 3 cartes dans la mineure et un beau fit majeur.
- Changement de couleur à saut en mineure => enchère de rencontre.

- L'enchère de 2♠ sur 1♥ est faible et promet 6 cartes.
- Les enchères de 3♥, 4♣ et 4♦ sur 1♠ sont Splinter.

Réponses à Sans Atout

1 SA

6 HL à 10 H, pas de fit, changement de couleur impossible.

Avec une main régulière non fittée

11/12 HL, pas 4 Piques sur 1♥ ni 5 coeurs sur 1♠, jeu plutôt régulier, il n'est pas possible de mettre 2 SA (convention du 2 SA fitté). Le répondant passe par un changement de couleur avant de mettre 2 SA.

Avec 13/14 HL, le répondant usera du même artifice avant de mettre 3 SA.

RÉPONSES À L'OUVERTURE EN MINEURE

Enchères de soutien

Promet cinq cartes dans une main irrégulière sans majeure quatrième ou plus.

- Soutien au palier de 2 6/10 HS
- Soutien au palier de 3 11 H

Changement de couleur

Avec des mains bicolores au moins 4/4, les règles de choix sont les mêmes que pour les réponses aux ouvertures de 1 en majeure.

A/ 1 sur 1 couleur au moins 4ème, au moins 5 HL, priorité à une couleur majeure si moins de 11 H. Enchère forcing.

B/ 2♣ sur 1♦

Garantit au moins 11 H / 12 HL, Forcing et autoforcing.

La redemande à 2 SA de l'ouvreur garantit 14 H.

Sans ces 14 H, sans 4 cartes à trèfle et dans l'impossibilité de faire un bicolore cher, l'ouvreur répète ses carreaux qui peuvent n'être que troisièmes.

C/ Changement de couleur à saut.

Sans Passe initial	=>	Faible, barrage.
Après Passe initial	=>	Enchère de rencontre

Réponses à Sans Atout

Enchères limitées, non forcing. Dénient une majeure 4ème.

1 SA	sur 1♦	6/10 HL.
	sur 1♣	8/10 HL.
2 SA	11/12 HL	Main régulière
3 SA	12/14 HL	Main régulière

PREMIERE REDEMANDE DE L'OUVREUR

Après un changement de couleur au palier de 1

Soutien de la couleur du répondant

Au palier de 2 13/15 HS

Au palier de 3 16/18 HS Main irrégulière

Voir fiche des redemandes fortes de l'ouvreur pour les autres cas.

Redemande d'une nouvelle couleur majeure au palier de 1

Main de 12 à 19 HL non fittée. Ne rallonge pas la couleur d'ouverture.

Redemande à SA

Main régulière sans fit avec ou sans majeure(s) par 4 cartes.

- 1 SA = 12/14 H

- 2 SA = 18/19 H (Voir développements sur la fiche des redemandes fortes de l'ouvreur)

Répétition de la couleur d'ouverture

Main irrégulière ne garantissant pas six cartes si elle est effectuée sans saut (sauf si la couleur du répondant, nommée au palier de 1, est collée à celle de l'ouverture).

- La redemande au palier de 2 promet 13/17 HL.

- La redemande à saut au palier de 3 promet 6 cartes, 18/19 HL ou 7½ levées de jeu.

Bicolore économique

12/19 HL, **non forcing**

Bicolore cher

18/23 HL, **forcing et autoforcing**, voir fiche "2 SA coup de frein".

Bicolore économique à saut

20/23 HL, **forcing de manche**.

Pas de bicolore cher à saut : il s'agit alors d'une super forcing ne garantissant rien dans la couleur du saut.

Après un changement de couleur au palier de 2 (sans saut)

Soutien de la couleur du répondant

- En mineure** - Au palier de 3, 15/19 HS, 4 cartes, main bicolore.
- Au palier de 4, espoir de chelem, beau bicolore 5/5

- A Coeur** - Répète ses ♠, ouverture minimum, même fitté.
- 3♥ avec au moins 3 cartes et 16 à 19 HS
- 4♥ avec 13/16 HS et 4 cartes à ♥.

Nouvelle Couleur

Règles générales des bicolores

Redemande à SA

- 1♦ => 2♣ => 2 SA promet 14/17 HL
1♠ => 2♣ => 2 SA promet 15/17 HL
1♥ => 2♣ => 3 SA promet 18/19 HL

Répétition de la couleur d'ouverture

- Sans saut** Soit main régulière avec 12/14 H
Soit bicolore inexprimable
Soit main unicolore 13/17 HL
- Avec saut minimum de 18 HL ou 71/2 levées de jeu.

Après une réponse à SA

Après 1 SA

- 12/15 HL Passe - Main régulière
16/17 HL Nommer une mineure même troisième
18/19 HL 2 SA - Main régulière
19/20 HL 3 SA - Main régulière
12/23 HL Bicolores classiques

NB: L'enchère de 1 SA sur 1♣ garantissant 8/10 H, les réponses de 2 et 3 SA exigent moins de points de la part de l'ouvreur.

Après SA à saut (autres que les 2 et 3 SA fittés)

- Répétition de la couleur d'ouverture sur 2 SA = 6 cartes, Arrêt.
- Changement de couleur forcing sauf:
- 1♠ => 2/3 SA => 4♥ (le répondant choisi entre 4♥ et 4♠)
- 1x => 3 SA => 4 SA, quantitatif, 19/20 HL.

Après un soutien 2 sur 1

La répétition au palier de 3 est toujours un barrage.

Le changement de couleur au palier de 4 est un contrôle.

REDEMANDES FORTES DE L'OUVREUR

Redemande en jump à 2 SA

- 19/20 H.
- **Ne dénie pas une majeure 4ème**
(sauf dans la séquence 1♣ - Passe - 1♦ - Passe - 2 SA)

Attitude du répondant

- Retour dans la mineure d'ouverture => Forcing - Espoir de chelem.
- Annonce de l'autre mineure = **Check-back Stayman**.

Le Check-back Stayman

Le répondant, ayant nommé une majeure au palier de 1, veut savoir si l'ouvreur détient 3 cartes dans sa couleur ou 4 cartes dans l'autre majeure: il nomme alors l'autre mineure en Check-back Stayman.

Réponses de l'ouvreur sur le check-back Stayman de son partenaire

Il décrit sa main en commençant au palier le plus économique:

- 3♦ sur le 3♣ Check Back du répondant indique 5 cartes à carreau sans pour autant dénier 3 cartes dans la majeure du répondant ou 4 cartes dans l'autre majeure.
- 3♥ indique 4 cartes à Coeur si la première réponse du répondant avait été 1♠ (ce qui ne dénie pas 3 cartes à Pique).
- 3♠ indique 4 cartes à Pique lorsque la première réponse du répondant avait été 1♥, ce qui dénie 3 cartes à Coeur.
- 3 SA dénie 3 cartes dans la majeure du répondant et 4 cartes dans l'autre majeure

L'ouvreur a répondu au Check-back Stayman

Le répondant parlera économiquement et de façon descriptive tant qu'un fit en majeure n'est pas exclu.

- Ex, après la séquence 1♦ => 1♥ => 2 SA => 3♣ => 3♦
- 3♥ indique 5 cartes à coeur sans exclure 4 cartes à Pique
 - 3♠ indique 4 cartes à Pique et 4 cartes à Coeur
- après la séquence 1♦ => 1♠ => 2 SA => 3♣ => 3♦
- 3♥ indique 4 ou 5 cartes à Coeur et 5 cartes à Pique

Sur la réponse de l'ouvreur de 3 SA, 4 SA est quantitatif.

Inférences du Check-back Stayman.

- 1♣ => 1♠ => 2 SA => 3♥ indique un bicolore 5/5 en majeure
- 1♣ => 1♥ => 2 SA => 4 SA est quantitatif avec 4 cartes à Coeur sans 4 cartes à Pique ni 5 cartes à Trèfle.

**Soutiens forts de l'ouvreur
dans la majeure du répondant (nommée au palier de 1)**

A/ Splinter

Changement de couleur à saut (autre qu'une inversée) indique un fit quatrième dans la majeure et une courte dans la couleur nommée.

B/ Redemande au palier de 4 dans sa couleur d'ouverture

Couleur maîtresse de 5/6 cartes et 4 cartes dans la Majeure du répondant

C/ Conclusion à 4 dans la Majeure du répondant

Couleur d'ouverture 5ème "percée", 4 cartes dans la majeure du répondant.
et 2 doubletons

D/ Redemande à 3 SA

18 H mini, fit 4ème dans une distribution 4.4.3.2. ou 4.3.3.3.

Corollaire important

Toutes les mains fortes de l'ouvreur fitté dans la majeure du répondant ayant été décrites ci-dessus,

Une inversée forte de l'ouvreur dénie un fit de 4 cartes.

Séquences précises (sans intervention adverse):

1♦ - 1♠ - 2♥ - 2♠ - 3♠ non forcing, 2 atouts par un honneur

1♦ - 1♠ - 2♥ - 2♠ - 4♠ 3 atouts, main mini, singleton ♣ implicite

1♦ - 1♠ - 2♥ - 2♠ - 4♣ Splinter, 3 atouts, espoir de chelem

DEUXIEME ENCHERE DU REpondANT. L'OUVREUR A SOUTENU SA COULEUR

La couleur commune est majeure

La couleur avait été proposée au palier de 1

L'ouvreur a soutenu au palier de 2 (13/16 HS)

- Passe sans espoir de manche
 - Enchère d'essai naturelle ou artificielle à partir de 10/11 HS
 - Manche sans espoir de chelem
 - Soutien la couleur d'ouverture au palier de 3 (double fit, forcing)
 - Nouvelle couleur au palier de 4 (contrôle avec espoir de chelem).
- L'ouvreur minimum refuse les contrôles en nommant la manche

L'ouvreur a soutenu au palier de 3 (16/19 HS)

- Passe sans espoir de manche
- Manche sans espoir de chelem
- Nouvelle couleur au palier de 4 (contrôle avec espoir de chelem).
- 5 dans la majeure demande 2 gros H chez l'ouvreur pour un chelem
- Blackwood et Joséphine pour tentatives de petit et grand chelem

L'ouvreur avait fait une des 4 redemandes fortes (20 HS et +)

- S'arrête à la manche sans espoir de chelem
- 5 dans la majeure demande 2 gros H chez l'ouvreur pour un chelem
- Tentative de petit et grand chelem par contrôle, Blackwood 5clés et Blackwood d'exclusion, Joséphine.

La couleur avait été proposée au palier de 2

Séquence 1♠ => 2♥

La répétition des piques chez l'ouvreur ne dénie pas obligatoirement un fit à Coeur si l'ouvreur ne dispose pas des 15 HS nécessaires pour soutenir au palier de 3. La première réponse de 2♥ du répondant étant auto-forcing, l'ouvreur minimum attendra donc son troisième tour de parole pour exprimer son fit au palier adéquat.

L'ouvreur a soutenu au palier de 3 (15 HS et +)

- Manche sans espoir de chelem
- Espoir de chelem: procédures habituelles

L'ouvreur nomme une nouvelle couleur au palier de 4

- Splinter proposition de chelem. Réponses en conséquence.

Il reste à définir la nature et la hauteur du contrat final, que ce soit en mineure ou à SA.

La mineure avait été proposée au palier de 1

Une seule séquence possible, 1♣ => 1♦. L'ouvreur a dénié une majeure 4^{ème}.

1/ L'ouvreur a soutenu au palier de 2 (13/16 HS)

- 3♦ en barrage
- 2 ou 3 SA avec la force et les arrêts requis.
- **Enchère d'essai** dans la perspective d'un contrat à SA (voir fiche des enchères d'essai)

2/ L'ouvreur a soutenu au palier de 3 (16/19 HS)

- 3 SA avec les arrêts requis.
- **Enchère d'essai** soit pour jouer 3 SA soit dans la perspective d'une manche ou d'un chelem.

La mineure avait été proposée au palier de 2

Séquences 1♦ => 2♣ 1♥/1♠ => 2♣/2♦

1/ L'ouvreur a soutenu au palier de 3.

L'enchère est forcing de manche

- 3 SA avec les arrêts requis.
- **Enchère d'essai** pour tenter 3 SA.
- 4 dans la mineure commune pour lancer les contrôles (chelem).
- 3 dans la majeure d'ouverture = enchère forcing.
- 4 dans la majeure d'ouverture = pas d'espoir de chelem (11/13 HS)

2/ L'ouvreur a soutenu au palier de 4.

L'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant est un contrôle sauf le retour à 4 dans la majeure d'ouverture qui est non forcing.

DEUXIEME ENCHERE DU REPONDANT.

L'OUVREUR A FAIT UNE REDEMANDE FAIBLE OU AMBIGUE

Les enchères constantes

Quelles que soient les trois premières enchères d'une séquence, le répondant dispose d'une série d'enchères dont la signification est toujours la même.

1/ Les enchères à SA

- 2 SA, 11/12 HL
- 3 SA, 13/15 HL

2/ Répétition de sa couleur

Non forcing même avec saut, montre toujours 6 cartes, sauf si la première redemande de l'ouvreur était 1 SA (il ne peut y avoir que 5 cartes, voir Roudi).

- Répétition au palier de 2 6/10 HL
- Répétition au palier de 3 11/12 HL
- Répétition au palier de 4 13/15 HL

3/ Déclaration de la manche en majeure

La manche dans une majeure de l'ouvreur, qu'elle ait été nommée au premier ou au deuxième tour de parole de l'ouvreur, montre 13/15 HS et le nombre de carte nécessaire au fit.

4/ Le soutien à saut de la mineure d'ouverture

Forcing de manche avec 13 HL minimum, il promet un beau fit dans la mineure d'ouverture et révèle un jeu irrégulier.

5/ Annonce d'une nouvelle couleur à saut ou bicolore cher

Forcing de manche, minimum de 13 HL. La deuxième couleur n'est pas nécessairement quatrième si le répondant veut obtenir un fit dans sa première couleur.

Si le bicolore est fait avec saut alors qu'il aurait pu être exprimé économiquement, le répondant possède cinq cartes dans chacune de ses couleurs

6/ 3^{ème} ou 4^{ème} forcing sur répétition de la mineure d'ouverture (voir fiche).

Une séquence particulière

1♥/♠ => 1SA => 2♣/♦ => Jump à 3 dans la majeure de l'ouvreur promet :

- 9/10 H
- 5 cartes dans sa mineure
- 1 gros honneur second dans sa majeure

LE 2 SA FITTE

Le fit en majeure avec saut promet, outre le nombre de points de soutien nécessaire, 4 cartes à l'atout.

La convention du "2 SA Fitté" permet d'informer son partenaire sur la forme et la force de son fit Majeur par trois cartes.

1♠/1♥=>2 SA Promet un fit 3ème et 11 à 12 Pts de soutien.

Suite des enchères - Redemandes de l'ouvreur

Séquence: 1♠/♥ - Passe - 2 SA - Passe - ?

3 x	Bicolore. Invitation à la manche si intérêt du répondant.
3♠/♥	Conclusion.
4 x	Contrôle x. Espoir de chelem.
4♠/♥	Conclusion.

3 SA du répondant sur ouverture Majeure

Promet:- 12/14 H

- Fit par 4 cartes
- Distribution 4.3.3.3

L'ouvreur décide du meilleur contrat. Il passe, il demande la manche en Majeure ou il donne son premier contrôle avec un espoir de chelem.

Cas particulier 1♠ => 3SA => 4♥

annonce un bicolore 5/5 et demande au répondant de choisir la meilleure manche.

ENCHERES DE RENCONTRE

Il faut distinguer l'enchère de rencontre après un passe initial de l'enchère de rencontre directe.

Enchère de rencontre directe

Se fait uniquement sur une ouverture majeure en faisant un changement de couleur à saut en mineure.

Cette enchère promet:

1/ 8/9 points H (11/12 HS).

2/ Fit par 4 cartes dans la majeure de l'ouvreur.

3/ 5 cartes par 2 gros honneurs dans la mineure nommée.

Attention, pas d'enchères de rencontre en nommant 2 Piques sur l'ouverture de 1 Coeur: cette enchère indique un jeu faible et 6 cartes à Pique. De même, l'enchère de 3 Coeurs sur l'ouverture de 1 Pique n'est pas une enchère de rencontre: c'est un Splinter.

Enchère de rencontre après un passe initial

Changement de couleur à saut garantissant 10/11 H et une couleur de cinq cartes dans la couleur annoncée plus quatre cartes dans la couleur d'ouverture du partenaire (Majeure ou Mineure).

Ouvreur	Répondant	Signification
1♣	2♦	5 cartes à Carreau et 4 cartes à Trèfle
1♦	3♣	5 cartes à Trèfle et 4 cartes à Carreau
1♥	2♠	5 cartes à Pique et 4 cartes à Coeur
1♥ / 1♠	3♣ / 3♦	5 cartes à ♣ / ♦ et 4 cartes à ♥ / ♠
1♠	3♥	5 cartes à Coeur et 4 cartes à Pique

IMPORTANT:

Afin de rester en sécurité distributionnelle, l'enchère de rencontre, après un Passe initial, garantit toujours quatre cartes dans la couleur du partenaire.

LE SPLINTER

Le Splinter consiste à exprimer un fit quatrième en majeure par un double saut dans une couleur singleton ou chicane.

Plus de Splinter après une intervention adverse: on dit ce que l'on a plutôt que ce qu'on a pas. Les changements de couleur à saut sont alors des enchères de rencontre (au palier de 4, la couleur annoncée est de préférence sixième et promet toujours un fit quatrième).

On distingue trois "Splinter"

Le Splinter direct du répondant

Ex: sur 1♥ ou 1♠, l'enchère de 4♣ promet 4 cartes dans le fit, singleton ou chicane Trèfle et une main de 13 à 15 S

- NB
- a/ 1 P => 3♥ est Splinter.
 - b/ 1 C => 3♠ est Splinter.
 - c/ 1 C => 2♠ est barrage faible avec 6 cartes à Pique.

Le Splinter en deuxième réponse du répondant

Ex: Après la séquence 1♠=> 2♣ => 2♠, l'enchère de 4♦ du répondant promet un fit quatrième à Pique, singleton ou chicane carreau et un minimum de 16 S.

Le Splinter en première redemande de l'ouvreur

Ex: Après 1♦ => 1♠, l'enchère de 4♣ de l'ouvreur promet un fit quatrième à Pique, singleton ou chicane Trèfle et un minimum de 19/20 points de soutien.

ENCHERES D'ESSAI

Après un fit en Majeure

Enchère d'essai de l'ouvreur

Main de 16 HS

a/ **2 SA**. Enchère d'essai généralisée. Le répondant fitté avec une main de 10/11 HS annonce une force au palier de 3 ou nomme directement la manche. A défaut, il s'arrête au niveau d'une partielle.

b/ **Nouvelle couleur**. Naturelle au palier de 3. L'ouvreur demande à son partenaire de nommer la manche si sa main est maxi (10/11 HS). Au palier de 4, courte dans le couleur annoncée.

Enchère d'essai du répondant

Main de 10/11 HS

a/ **2 SA**. Enchère d'essai généralisée. L'ouvreur avec 16 HS annonce une force au palier de 3 ou nomme directement la manche. A défaut, il s'arrête au niveau d'une partielle.

b/ **Nouvelle couleur**. Au palier de 3, naturelle. Le répondant demande à l'ouvreur de nommer la manche si sa main est maxi (16 HS minimum). Au palier de 4, courte dans la couleur annoncée.

Après un fit en Mineure

L'enchère d'essai après un fit mineur consiste à nommer, chacun son tour et au palier le plus économique, les couleurs arrêtées.

Objectif: Demander une manche à SA si toutes les couleurs sont tenues.

L'enchère d'essai de l'ouvreur promet un minimum de 15 H et celle du répondant 10H. (la séquence 1♣/1♦ => 3♣/3♦ promettant 11H)

TROISIEME ET QUATRIEME FORCING

Les troisième et quatrième forcing sont presque toujours le fait du répondant 3♦ dans la séquence 1♣=>1♥=>2♣=>2♠=>3♦ demande un arrêt ♦ pour jouer 3 SA

Troisième couleur forcing du répondant

Comme son nom l'indique, cette enchère oblige l'ouvreur à reparler.

La troisième couleur forcing s'exprime seulement sur la répétition de la mineure d'ouverture en nommant, au palier de 2, la couleur "collée" à cette mineure.

Ex: 1♣=>1♠=>2♣=>2♦ 3ème forcing
1♦=>1♠=>2♦=>2♥ 3ème forcing
1♣=>1♠=>2♣=>2♥ Bicolore
1♦=>1♥=>2♦=>2♠ Bicolore cher du répondant

Quatrième couleur forcing du répondant

Après un bicolore économique de l'ouvreur qui suit un changement de couleur 1 sur 1, le répondant nomme artificiellement la quatrième couleur. Cette enchère demande à l'ouvreur de se décrire sans garantir d'arrêt dans la couleur nommée.

Quatrième couleur économique.

Auto-forcing puis forcing de manche si la troisième enchère du répondant dépasse le palier de 2 SA.

Quatrième couleur chère.

Forcing de manche, au moins.

Quatrième couleur à saut

Enchère naturelle forcing de manche montrant un fort bicolore 5/5.

Cas particulier de la quatrième forcing à 1♠.

Une seule séquence: 1♣=>1♦=>1♥=>1♠

Il s'agit:

- Soit d'une 4ème forcing sans caractère auto-forcing
- Soit d'une enchère naturelle avec 4 cartes à Pique.

Dans tous les cas l'ouvreur considérera qu'il s'agit d'une couleur naturelle et développe ses enchères sans dépasser le palier de 3 SA.

En face des ces enchères (3ème et 4ème forcing), les réponses de l'ouvreur se font impérativement dans l'ordre des possibilités suivantes:

- 1 - Il donne le fit dans la première couleur du répondant avec 3 cartes
- 2 - Il donne le fit dans la deuxième couleur du répondant avec 4 cartes
- 3 - Enchère à SA avec l'arrêt (maxi 3ème) dans la deuxième couleur du répondant
- 4 - Il répète sa couleur d'ouverture

LE 2 SA MODERATEUR

Après la description d'un bicolore cher de l'ouvreur,

L'enchère de 2 SA est "coup de frein"

- Indique un jeu faible
- Demande à l'ouvreur de revenir au palier de 3 dans sa couleur d'ouverture

Après quoi toute conclusion du répondant au niveau d'une manche est un arrêt.

Sur l'enchère de 2SA coup de frein, l'ouvreur peut prendre la responsabilité de mettre 3 SA, s'il possède un jeu semi-régulier, les arrêts et les points nécessaires.

Inférence.

Toute autre enchère du répondant est forcing et, dans la majorité des cas, propose de rechercher un chelem .

Soutien dans sa couleur		
Changement de couleur	Bicolore	
Répétition de sa couleur	Sans saut	5 cartes
	Avec saut	6 cartes

LE 3 SA "DECLIC CONTROLE"

**S'utilise après un fit majeur 3 sur 1 promettant 4 cartes.
Quand on connaît 9 cartes dans une majeure, on ne joue pas 3 SA.**

L'enchère de 3 SA demande donc au répondant de commencer les contrôles.

Inférence

L'ouvreur qui, après un soutien majeur 3 sur 1 nomme une nouvelle couleur indique un fort bicolore et non un contrôle (puisqu'il n'a pas employé le 3 SA "Déclic contrôle").
Le répondant juge si le bicolore décrit convient à son jeu pour explorer une tentative de chelem.

DRURY

Enchère du répondant sur une ouverture majeure de son partenaire en troisième ou quatrième position. S'exprime par l'enchère de 2♣ ou par contre et surcontre si intervention adverse.

**L'enchère peut avoir trois significations.
Elle indique toujours une main de 9/11H.**

- Soit un fit au moins troisième avec le partenaire avec 11 HS.
- Soit un fit second commandé par un gros honneur avec 11 H.
- Soit 6 cartes à trèfle avec 9/10 H.

Réponses au 2♣ Drury dans le séquence Passe - Passe - 1♠ - Passe - 2♣ - Passe - ?		Enchère Ouvreur
Unicolore 6ème	12/15 H	2♠
Unicolore 6ème	16/19 H	3♠
Bicolore Majeur 5/4	12 H +	2♥
Main régulière	14/16 H	2 SA
Main régulière - Arrêt dans toutes les couleurs	17/19 H	3 SA
Bicolore 5/4	15/16 H	3♣-3♦-3♥
Ambigu	8 H +	2♦

Redemandes après 2♦ ambigu de l'ouvreur dont l'ouverture avait été de 1♠		Enchère Répondant
Main régulière	11 H	2♠
Doubleton Pique avec 4/5 cartes à Coeur	11 H	2♥
Fitté avec 3 atouts	11/12 DH	2♠
Fitté avec 4 atouts	11/13 DH	3♠
Unicolore 6ème à Trèfle (misfitté)	9/11 H	3♣

Autres réponses du répondant après une ouverture de 1♠ en 3ème ou 4ème position		Enchère Répondant
Fitté - 3 atouts	6/10 DH	2♠
Fitté - 4 atouts (Barrage)	6/10 DH	3♠
Fitté - 4 atouts + Bonne couleur 5ème	11/13 DH	3♣-3♦-3♥
Unicolore 6ème - Misfitté	8/10 H	2♦ - 2♥
5 belles cartes - Singleton Pique	11 H	2♦ - 2♥
Solide bicolore Mineur 5/5 - Misfitté	8/10 H	2 SA
Autre - Misfitté	6/11 H	1 SA

LE ROUDI

Après la séquence 1x => 1♥ / 1♠ => 1 SA
la deuxième enchère du répondant à 2♣ est un Roudi.

Signification du 2♣ Roudi

Le 2♣ Roudi donne une information et pose deux questions à l'ouvreur:

Information: J'ai 11 Pts H.

Questions: Avez vous trois cartes dans ma majeure ?

Quelle est la force de votre jeu ?

Le 2♣ Roudi ne promet pas obligatoirement 5 cartes dans la majeure.

Les réponses de l'ouvreur

2♦	Je n'ai ni 3 cartes ni 14 H.
2♥	J'ai 3 cartes mais pas 14 H.
2♠	J'ai 3 cartes et 14 H.
2 SA	Je n'ai pas 3 cartes mais j'ai 14 H.
3 dans sa mineure d'ouverture	Fitté maxi - Longue exploitable

Séquences précisées et inférences

O = ouvrier R = répondant

O	R	O	R	O	R	
1♣	1♠	1 SA	3♠			Forcing / 6 cartes / + de 12 H
1♣	1♠	1 SA	2♣	2♦	3♠	6 cartes / jeu limite de manche
1♣	1♠	1 SA	2♣	2♦	3♥	Forcing / 5♠ et 4♥ / + de 12 H
1♣	1♥	1 SA	3♦			Forcing / 5♥ et 5♦ / + de 12 H
1♣	1♠	1 SA	2♣	2♥	2 SA	Naturel avec 4 cartes à Pique
1♣	1♠	1 SA	2♣	2♠	3♦	Ouvreur fitté maxi. 3♦ est une enchère d'essai.
1♣	1♠	1 SA	2♣	2♥	3 SA	12 H ou 13 H avec 4 ou 5 cartes à ♠ dans un jeu régulier
1♥	1♠	1 SA	2♦			Faible avec 5♦ et 4♠
1♣	1♠	1 SA	2♦			Faible avec 5♦ et 4♠
1♣	1♠	1 SA	2 SA			Faible ou fort avec 6♣ et 4♠
1♦	1♠	1 SA	2 SA			Faible ou fort avec 6♣ et 4♠

SEQUENCES PARTICULIERES. ENCHERES FORCING OU NON FORCING ?

S	O	N	E	
1♥	2♦	3♥		<ul style="list-style-type: none"> - Barrage avec 4 cartes - Fort et fitté, on contre puis on fitté - Le Cue-bid à 3♦ demande un arrêt pour jouer 3 SA ou montre un jeu fitté très fort avec le contrôle de la couleur

1♣	P	1♥	2♥	Naturel avec 6 belles cartes à Coeur
----	---	----	----	--------------------------------------

1♣	Contre	1♠	Contre	4 cartes à Pique (pour déceler un psychique)
----	--------	----	--------	--

S	N	
1♦	2♣	
2 SA		- 14 H minimum, sinon répétition de carreaux, même avec 3 cartes

REBID DU REPONDANT - FORCING OU NON FORCING?

1/ L'ouvreur a fait une redemande forte, la situation est claire: le répondant dispose du 2 SA "coup de frein", du check-back Stayman et des inférences de ces conventions.

2/ L'ouvreur a fait une redemande faible ou ambiguë

a/ Les enchères à SA ne sont jamais forcing et, en fonction de leurs paliers, indiquent clairement la valeur de la main.

b/ La répétition de sa couleur par le répondant n'est jamais forcing, même exprimée avec un saut, exception faite des inférences du Roudi.

S	N	
1♣	1♥	
1♠	2♥	6/10 HL, 6 cartes

1♣	1♥	
1 SA	2♥	6/10 HL, 6 cartes ou 5 cartes avec, très probablement, un singleton ou une chicane.

1♣	1♥	
1♠	3♥	11/12 HL, 6 cartes

1♣	1♥	
1 SA	3♥	Inférence Roudi, 6 cartes, force illimitée (Chelem?)

c/ L'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant n'est forcing que dans les cas suivants:

- 3^{ème} et 4^{ème} forcing (voir fiche)
- Bicolore cher du répondant
- Nouvelle couleur à saut (5/5)

Un bicolore économique du répondant n'est jamais forcing.

d/ Le soutien différé de la mineure d'ouverture de l'ouvreur (lorsque celui-ci a fait une redemande faible ou ambiguë) est forcing de manche si ce soutien différé est exprimé avec saut ou, sans saut, si la première enchère du répondant avait été faite au palier de 2.

e/ Le soutien différé au palier de 3 de la majeure d'ouverture de l'ouvreur (dont la redemande avait été faible ou ambiguë) est forcing de manche.

Une exception :

S	N	
1♥	1♠	
2♣	3♥	Non forcing, barrage

Sur une redemande forcing de manche du répondant, l'ouvreur a trois possibilités:

- Conclure à la manche avec une ouverture minimum
- Nommer son premier contrôle avec une belle couleur d'atout et une ambition de chelem
- Mettre 3 SA avec une mauvaise couleur d'atout mais avec un jeu qui permet cependant d'explorer une possibilité de chelem.

S	N	
1♥	2♣	
2♦	3♥	Au minimum forcing de manche

1♠	2♦	
2♠	3♠	Au minimum forcing de manche

1♣	1♥	
1♠	2♣	6/8 Pts, 5 cartes, non forcing

1♦	1♠	
2♦	3♦	9/10 H, non forcing

1♦	2♣	
2♦	3♦	Forcing de manche

1♠	2♣	
2♦	2♠	Non forcing (préférence)

BLACKWOOD

Le 4 SA Blackwood 5 clés

Avec une chicane dans son jeu, on ne pose pas le 4 SA Blackwood !
On utilise le Blackwood d'exclusion

Le 4 SA Blackwood 5 clés se joue lorsqu'aucune ambiguïté ne subsiste quant à la couleur d'atout. La plus grande méfiance doit être observée dans tous les cas de fit implicite "douteux".

Le principe de base du BW 5 clés est de considérer le Roi d'atout comme un As. Le jeu comporte donc 5 cartes clés: 4 As et le Roi d'atout.

Les réponses au 4 S.A. BLACKWOOD

5♣	3 ou 0 clés
5♦	4 ou 1 clés
5♥	2 clés sans la Dame d'atout
5♠	2 clés et la Dame d'atout
5 SA	1 clé et une chicane
6 x	2 clés et une chicane, x étant la couleur de la chicane si celle-ci est moins chère que la couleur agréée. Dans le cas contraire, on fera l'enchère de 6 trèfles.

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

Interrogation à la Dame d'atout

Sur les réponses de 5 T ou 5 K, le capitaine désireux de savoir si son partenaire possède la Dame d'atout fera une enchère "anormale" au palier de 5 (l'enchère de 5 SA est toujours une interrogation aux Rois et promet les 5 clés dans la ligne). Le répondant qui ne possède pas la Dame d'atout fera l'enchère au-dessus de l'enchère "anormale" du répondant. Toute autre enchère promet la dame d'atout.

Si le répondant, à qui son partenaire vient de poser la question à la Dame d'atout, possède cette pièce et un seul Roi (en dehors du Roi d'atout), il donnera au palier de 6 la couleur de ce Roi si cette couleur est moins chère que celle de l'atout agréé.

Interrogation aux Rois après une réponse au 4 SA Blackwood

Par 5 SA.

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

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

Le Blackwood d'exclusion

On a une chicane dans son jeu et on veut savoir combien le partenaire a d'As en dehors de l'As de sa chicane :

On saute le palier de 4 SA en faisant une enchère au palier de 5 dans la couleur de cette chicane. Le partenaire indiquera le nombre d'As qu'il possède - hors celui de la couleur nommée au palier de 5 - en utilisant la méthode des paliers :

1 ^{er} palier (1 ^{ère} enchère disponible) :	0 As
2 ^{ème} palier (2 ^{ème} enchère disponible) :	1 As
3 ^{ème} palier (3 ^{ème} enchère disponible) :	2 As
4 ^{ème} palier (exceptionnel)	3 As

Interventions adverses

Par Contre sur le Blackwood à 4 SA.

- Le répondant « ignore » le Contre

Par une couleur sur le Blackwood à 4 SA.

- Passe	Pas d'As
- Contre	j'ai un As
- Couleur au-dessus	J'ai deux As

Par Contre sur l'interrogation à la dame d'atout.

- Passe	Je ne l'ai pas
- Surcontre	Je l'ai
- 6 x (5♥)	Je l'ai, avec le Roi x (Roi de ♥ si fit ♠ sur le contre de 5♦)

Par Contre sur la couleur du Blackwood d'exclusion.

- Le répondant « ignore » le Contre

LA CONVENTION JOSEPHINE

L'enchère "Joséphine" est une question aux gros honneurs d'atout détenus par la main interrogée.

En cas de fit agréé, la question peut-être posée de deux façons:

1/ Saut direct à 5 SA

2/ après un Blackwood à 4 SA, l'enchère de 6♣ est un "Joséphine"

Sur la question posée par 5 SA

le répondant, avec deux gros honneurs à l'atout, demande le grand chelem.

Avec As ou Roi d'atout:

- 6♣ avec 1 atout supplémentaire.

- 6♦ avec 2 atouts supplémentaires.

Sur la question posée par 6 Trèfles

le répondant, avec deux gros honneurs à l'atout, demande le grand chelem.

Avec As ou Roi d'atout et 2 atouts supplémentaires, la réponse est 6 K.

Sur Fit Trèfle

Dans la séquence

4 SA - 5♦ - 5♠* - 5 SA - 6♣

* où 5♠ peut-être une demande d'arrêter à 5 SA

6♣ est "Joséphine".

Conventions rattachées

- Après une ouverture de barrage, 5 SA du répondant demande de nommer le grand chelem avec As - Roi - Dame - x - x - x

- Après une intervention adverse, le soutien à 5 en majeure est une tentative de chelem avec 2 perdantes dans la couleur d'intervention

Le partenaire a fait une ouverture de barrage. Enchère interrogative

Sur les barrages au niveau de 3 en mineure.

On sait que le partenaire a 7 cartes commandées par 2 gros honneurs (sauf s'il a ouvert en 3^{ème} : il peut, dans ce cas, n'avoir que six cartes). Avec du jeu et au moins deux cartes dans sa couleur, on tentera souvent la manche à 3 SA.

- 5 SA propose le grand chelem avec As - Roi - Dame - x - x - x - x

Le changement de couleur est forcing

Changement par une majeure :

- Il promet au moins 6 cartes bien liées avec 2 des 3 gros honneurs
- une forte main.

Avec 2 cartes quelconques ou un gros honneur sec dans la majeure du répondant, l'ouvreur demandera la manche majeure.

En misfit total, il répète sa mineure, ou, si son partenaire avait nommé les Coeurs, il peut, au passage, signaler son éventuel contrôle d'honneur à Pique (il ne dépasse pas le palier de 3 SA).

Changement par une mineure :

- Au palier de 3 (3♣ => 3♦). Probablement 7 cartes. L'ouvreur réagit comme ci-dessus (y/c contrôle d'honneur en majeure).

- Au palier de 4 (3♦ => 4♣). Au moins 7 cartes et une main puissante (avec, de préférence, une carte à carreau). Le répondant, avec une seule carte à trèfle, demandera la manche. S'il est chicane, il remet 4♦.

Sur les ouvertures de 4♥ et de 4♠

- 5 SA propose le grand chelem avec As - Roi - Dame - x - x - x - x - (x)

- Tout changement de couleur du répondant est une enchère interrogative :
« Qu'as-tu dans la couleur que je nomme ? ».

Les réponses se font par paliers :

- | | |
|---------------------------|------------------|
| - 1 ^{er} palier | Pas de contrôle |
| - 2 ^{ème} Palier | Roi ou singleton |
| - 3 ^{ème} Palier | As ou chicane |
| - 4 ^{ème} palier | As et Roi |

4♠ sur 4♥ est une interrogative.

LES "CONTRES" LEBEL-SOULET

Le "Contre" d'une intervention adverse après une ouverture Mineure de son partenaire indique 4 cartes dans la majeure collée.

Principe général

Nommée librement, une Majeure "Collée" à la couleur d'intervention est:

- Sans jump. Couleur 5ème. Forcing.
- Avec Jump. Couleur 6ème, 6 / 10 H, tendance 2 faible. Non forcing.

1♠, après l'intervention de 1♦ sur l'ouverture de 1♣ ne promet pas nécessairement 5 cartes.

Développements

1♣	1♦	X	2♦
Passe	Passe	?	

2♥	Réveil avec 4♥ et 4♠ / Main moyenne.
X	4♥ sans 4♠ / + de 11 H réguliers / Pas d'arrêt à ♦
2♠	4♥ et 4♠ / Main de + de 13 H.

1♣	1♥	X	2♥
Passe	Passe	?	

3♣	Soutien limite avec 4♠ et 5♣
----	------------------------------

LE SPOUTNIK

Le contre d'une intervention du joueur N°2 par le joueur N°3 n'est jamais punitif, sauf lorsque l'intervention est à 4♠.

Il promet au moins 8H. (voir Contres Lebel-Soulet et inférences).

Le contre est "Spoutnik", donc d'appel, jusqu'au niveau de 4♥.

Dans toute séquence « 1 x - 2 y - Passe - Passe » l'ouvreur doit réveiller par contre avec une courte dans la couleur de l'intervention.

Sur une intervention à 4♠:

- Contre Punitif.
- 4 SA Appel pour les autres couleurs.

N.B.

1/ Plus le palier de l'intervention est élevé, plus le contre est optionnel.

2/ Tout changement de couleur avec jump du joueur N° 3, après une intervention du joueur N°2, est une enchère de rencontre (pas de Splinter du répondant après une intervention adverse : on dit ce qu'on a plutôt que ce qu'on a pas).

3/ Tout changement de couleur avec jump du joueur N° 3 après un Contre du N° 2 est un barrage faible. (voir convention "Truscott").

LE LANDIK

Le partenaire ouvre
Le joueur N° 2 intervient par 1 SA

Le répondant utilise le LANDIK

A/ Avec 9 H et plus: Contre

B/ Avec moins de 9 H

1/ L'ouverture est en Mineure

2♣	Appel aux Majeures (mini 4/4)
2♦	Texas Coeur
2♥	Texas Pique
2♠	Texas Trèfle
3♣	Texas Carreau
2 SA	Bicolore Mineure 5/5

2/ L'ouverture est en Majeure

2♣	Texas Carreau
2♦	Texas Coeur
2♥	Texas Pique
2♠	Texas Trèfle
2 SA	Bicolore Mineure 5/5

Le fit majeur est donc exprimé en Texas.

LE TRUSCOTT

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

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

Après une ouverture Majeure 1♠ - Contre - ?

Surcontre	10 H	- Soit Singleton ♠ dans 4.4.4.1. Pour punir. - Soit Doubleton ♠ dans 4.4.3.2. Pour punir. - Soit 3 atouts
2♠	- de 10 S	3 cartes à Pique. Peut être très faible.
2 SA	11/12 S	Avec 4 atouts.
3♣ / 3♦	8/9 H	Enchère de rencontre, bonne mineure 5ème et 4 ♠
3♠	- de 10 S	Barrage avec 4 cartes à Pique.
3 SA	13 S	4 cartes à Pique et un singleton
4♠	- de 10 S	Barrage avec 5 cartes à Pique

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

Après une ouverture Mineure 1♣ - Contre - ?

Pas d'enchère de rencontre directe (joueur N°3 n'a pas passé).

Le Changement de couleur à saut est un barrage promettant:

- 6 cartes en majeure
- 7 cartes en mineure

Surcontre	10 H et +	Tendance punitive
2♣	- de 6 H	Fit 5ème à ♣. Très faible, rien d'autre à espérer.
3♣	6/7 H	Fit 5ème et un singleton
2 SA	11/12 S	Soutien constructif

LE DEUX MAJEUR FAIBLE

CONDITIONS DE L'OUVERTURE

On ouvre d'un "deux majeur faible" avec une main de 6 à 10 points d'honneur répondant, au minimum, à quatre des conditions suivantes:

- Couleur convenable de 6 cartes (minimum D-10-9-X-X-X)
- Pas quatre cartes dans l'autre majeure
- Pas de mineure cinquième
- Moins de deux levées de défense extérieure, ni 2 As
- Moins de 14 DH

On peut déroger à une de ces conditions, mais jamais à deux.

LES REPONSES

A - FORCING POUR UN TOUR

1/ DEUX SANS ATOUT

Réponse encourageante: espoir de manche ou de chelem.

Main régulière de 14/15 points H garantissant donc deux cartes dans la couleur d'ouverture. C'est un relais positif demandant un complément d'information à l'ouvreur.

2/ CHANGEMENT DE COULEUR .

a/ Sans "Passe" initial

Misfit dans la majeure, 13/14 points DH et une couleur solide de cinq cartes au moins.

b/ Après un "Passe" initial

- 10/11 H

- Fit de 3 cartes dans la majeure du partenaire

- Une force dans la couleur annoncée (au moins 4ème)

B - AUTRES REPONSES

1/ SOUTIEN AU PALIER DE TROIS = BARRAGE

2/ SOUTIEN AU PALIER DE QUATRE.

Ambigu: main forte ou super barrage. En cas de surenchère adverse, l'ouvreur devra passer.

3/ TROIS SANS ATOUT.

Conclusion qui interdit à l'ouvreur de reparler. Le répondant peut avoir 9 levées directes et être chicane dans la couleur d'ouverture.

4/ PASSE sans fit et sans valeur d'ouverture.

DEVELOPPEMENT DES ENCHERES

A - APRES 2 SA

a/ L'ouvreur minimum répète sa couleur

b/ L'ouvreur maximum (ou avec un jeu dont la distribution est intéressante) dispose des enchères suivantes:

- 1/ Nouvelle couleur au palier de 3: As ou Roi, même singleton.
- 2/ 3 SA avec la couleur d'ouverture commandée par As, Roi, Dame.
- 3/ Nouvelle couleur au palier de 4: singleton ou chicane. La séquence 2♥ - 2 SA - 4♥ indique singleton ou chicane Pique.
- 4/ Conclure à la manche dans la couleur d'ouverture avec 11/13 DH.

Le répondant peut passer sur la répétition de la couleur. Par contre, après la nomination par l'ouvreur d'une force au palier de 3 (As ou Roi), le soutien du répondant devient forcing et demande à l'ouvreur un éventuel contrôle de coupe.

B - APRES UN CHANGEMENT DE COULEUR

a/ Le répondant n'avait pas initialement passé

- L'ouvreur donne le soutien avec 3 cartes ou un gros honneur second (As ou Roi).
- Il nomme éventuellement une force annexe (recherche de SA).
- Il nomme SA avec des arrêts ou demis arrêts dans les autres couleurs.
- Il répète sa couleur s'il n'a pas d'autre enchère.

b/ Le répondant avait initialement passé.

L'ouvreur, informé de la pleine valeur de la main de son partenaire, agit en conséquence.

2 TREFLES FORT INDETERMINE

Correspond soit à l'ouverture d'un 2 fort (majeure ou mineure)
soit à l'ouverture d'un 2 SA 22/23 Pts H.
soit à un deux "acol" en majeure, 8 levées de jeu.
soit à un fort bicolore majeur à honneurs concentrés, mais avec 4 perdantes.

La réponse de 2♦, relais, est automatique, sauf dans les cas suivants :

- 2♥, 2♠, 3♣ ou 3♦ 5 cartes par 2 gros honneurs. Forcing manche
- 3♥ ou 3♠ R D V x x x et rien d'autre.
- 4♣, 4♦, 4♥ ou 4♠ A R D x x x et rien d'autre .

Redemande de l'ouvreur sur la réponse de 2♦

La première redemande de l'ouvreur est descriptive:

- Il annoncera la couleur de son deux fort.
- 2 SA avec 22/23 H réguliers
- 3♥ / 3♠ avec 8 levées de jeu, couleur 6^{ème} commandée par As - Roi.
- 3 SA avec un bicolore majeur 5/5

Développements - Deuxième enchère du répondant

A/ Après l'enchère descriptive de 2♥ ou 2♠

- Faible Passe
- Fitté 6/9 HS Appelle la manche
- Fitté 10 HS et + 3 dans la majeure (chelem en vue)

B/ Après l'enchère descriptive de 3♥ ou 3♠

- Sans 2 levées de jeu Passe
- Avec 2 à 3 levées Appelle la manche
- Avec 4 levées Chelem en vue, agit en conséquence

C/ Après l'enchère descriptive de 3♣ ou 3♦

- Sans espoir de manche Passe
- Avec espoir de chelem Fit au palier de 4
- Avec espoir de manche Donne son 1^{er} arrêt pour jouer SA

D/ Après l'enchère descriptive de 2 SA

- Stayman et Texas comme sur une ouverture de 2 SA

E/ Après l'enchère descriptive de 3 SA (les deux majeures 5èmes)

- Transfert 4♣ pour les coeurs et 4♦ pour les piques
- Naturel à 4♥ ou 4♠

DEUX CARREAUX FORCING DE MANCHE

- Promet:** - 9 levées en majeure au moins 5ème par 2 gros honneurs.
- 10 levées en mineure au moins 6ème par 2 gros honneurs.
- 24 HL dans une main régulière ou semi régulière.
- 1 bicolore dans une main ne contenant pas 4 perdantes.

Réponses

2♥	Pas d'As, pas 2 Rois, moins de 8 H.
2♠	1 As Majeur
2SA	Pas d'As, 8 H et plus ou 2 Rois
3♣-3♦	L'As de la couleur
3♥-3♠	Pas d'As, 6 cartes par deux gros honneurs
3 SA	2 As
4 x	x = couleur maîtresse A R D x x x, rien d'autre.
4SA	3 As

Deuxième enchère de l'ouvreur

a/ Enchères d'arrêt

- Toute enchère brutale au niveau d'une manche.
- 4 SA après la réponse de 2 SA (il manque 2 As).

b/ Enchères "forcing"

- nomination d'une couleur 5 ème sous le palier de la manche
- 2 SA. => Stayman et Texas, 4 SA étant quantitatif.
- 3 SA après la réponse de 2 SA (Stayman et Texas).
- sur 2♥ du répondant, "stop" 3 P = 4 Piques et 5 Coeurs

Développements après la 2ème enchère de l'ouvreur

La priorité doit être donnée à la recherche d'un fit

Les enchères du répondant doivent avant tout être descriptives et économiques: l'ouverture étant forcing de manche, on a le temps de conclure.

Une manche demandée brutalement par le répondant (à partir de son deuxième tour de parole) indique un jeu pratiquement nul:

"partenaire, compte tenu de mon jeu, nous n'avons que cela à jouer".

Il existe cependant une séquence qui codifie la deuxième enchère du répondant:

2♦ => 2♥ => 2♠ => ?

Deuxième enchère du répondant

a/ Jeu faible

- 4♠ avec 1 honneur 3ème ou 4 petits atouts
- 2 SA, avant l'expression (éventuelle) du fit => 3 petits atouts

Ces deux enchères dénie tout contrôle de 2ème tour (Roi second ou singleton).

b/ Jeu intéressant

- saut dans une nouvelle couleur = Splinter
- soutien au palier de 5 = 2 gros honneurs 4èmes sans contrôle annexe
- soutien à 3 = beau fit + 1 contrôle d'honneur (un contrôle par un singleton ou une chicane s'exprime par un splinter).
- Nouvelle couleur sans saut ne dénie (ni ne promettant) un fit.
L'expression ultérieure de celui-ci devra se faire sans ambiguïté (pour ne pas être confondu avec une préférence).

Une enchère qui peut être utile après la séquence :

2♦ => 2♠ (j'ai un As majeur)

4♣ qui demande au répondant de dire de quel As il dispose.

Les réponses : 4♦ = J'ai l'As de Pique
4♥ = J'ai l'As de Coeur

LES OUVERTURES A SA

Ouverture de 1 SA

Conditions d'ouverture

- 15 à 17,5 H.
- Main régulière ne comportant, en principe:
 - Ni majeure 5ème
 - Ni singleton
 - Ni 2 doubletons

On peut, en fonction de sa témérité, déroger aux règles de distribution.

Ouverture de 2 SA

Conditions d'ouverture

- 20/21 Pts H
- En principe, pas de couleur dépourvue d'Honneur
- Main régulière ne comportant:
 - Ni majeure 5ème
 - Ni singleton
 - Ni 2 doubletons

Ouverture de 3 SA

Conditions d'ouverture

- Longue mineure affranchie (7 cartes)
- tout au plus une dame dans une couleur extérieure

PREMIERE ENCHERE DU REpondANT APRES UNE OUVERTURE A SANS ATOUT

Le répondant dispose d'une panoplie d'enchères précises et complètes pour engager au mieux l'échange d'informations avec son partenaire.

Les réponses par SA se font avec des jeux réguliers sans majeure 4ème

- 1 SA => 2 SA Promet 8 HL
- 1 SA => 3 SA Promet 9 à 14 HL
- 2 SA => 3 SA Promet 5 HL

Le STAYMAN s'utilise avec des jeux comportant:

- Une ou deux majeures 4ème.
- Un bicolore majeur 5/4.
- 5 Piques avec singleton ou chicane Coeur et 7 Pts H.
Séquence: 1 SA => 2♣ => 2♦/2♥ => 2♠
- 3K est un stayman dans un jeu 4.3.3.3. avec une majeure 4ème

Le TEXAS décrit des jeux:

- Unicolore Mineur 6ème.
- Bicolore Mineur 5/5 sans espoir de chelem.
- Unicolore Majeur.
- Bicolore Majeur 5/5 avec espoir de chelem.

L'annonce d'une Majeure avec saut sur 1 SA est une enchère de chelem.

- Promesse de 5/6 cartes et 14 H au moins.

L'enchère directe de 4 SA est toujours quantitative.

4♦ décrit un bicolore Majeur 5/5 sans espoir de chelem.

4♣ décrit un bicolore Mineur 5/5 avec espoir de chelem.

Pour répondre à une ouverture de 1 SA suivie d'une intervention, on utilise le Lebensohl.

Sur un 2♣ Stayman contré par le joueur N°4:

- Nommer sa majeure 4ème
- 3♣ avec les 2 majeures 4èmes
- 2 SA et 3 SA avec bon arrêt Trèfle et les points H requis
- Surcontre: OK, je joue 2♣ surcontrés.
- Autres enchères: naturelles

LES "OUTILS" DU REPONDANT APRES UNE OUVERTURE A SANS ATOUT

Après ouverture de 1 SA

- **2 SA:** Main régulière de 7/8 HL sans majeure 4^{ème}.
- **3 SA:** Main régulière de 9 HL sans majeure 4^{ème}.
- **4 SA:** Quantitatif.

Main Force	1 ou 2 Maj. x 4	Unic olore		Bico lore			
		♠/♥	♦/♣	♠/♥ 5/4	♠/♥ 5/5	♦/♣ 5/5	♦/♣ 6/5
Nulle - de 7 H	Passe	Texas	Texas	Texas	Texas	Passe	Texas
Faible 7/8 H	Stayman *	Texas	Texas	Stayman	4♦	2 SA	Texas
Manche 9/13 H	Stayman	Texas	Texas	Stayman	4♦	Texas	Texas
Chelem 14 H et +	Stayman	3♥/3♠	Texas	Stayman	Texas	4♣	4♣

* avec 7 Pts H seulement si honneurs concentrés

Après ouverture de 2 SA

- **3 SA:** Main régulière de 5 HL sans majeure 4^{ème} (sauf 4.3.3.3.).
- **4 SA:** Quantitatif

Main Force	1 ou 2 Maj. x 4	Unic olore		Bico lore			
		♠/♥	♦/♣	♠/♥ 5/4	♠/♥ 5/5	♦/♣ 5/5	♦/♣ 6/5
Nulle - de 3 H	Passe	Passe	Passe	Passe	Passe	Passe	Passe
Faible 3/4 H	Stayman	Texas*	3 SA	Texas	4♦	3 SA	Texas
Manche 5/10 H	Stayman	Texas*	Texas	Stayman	4♦	Texas 3 SA	Texas
Chelem 10 H et +	Stayman	Texas*	Texas	Stayman	Texas*	Texas	Texas

* La correction d'un Texas par l'ouvreur de 2 SA est toujours fittée

LE STAYMAN

Après l'ouverture d'un SA

Le 2♣ Stayman doit répondre aux conditions suivantes:

- Au moins 8 Pts H.
- Pas de Stayman à 2♣ si distribution 4.3.3.3.
- Soit une ou deux majeures 4ème, soit 5/4 en majeures.
- Avec une majeure par 4 dans une main 4.3.3.3, utiliser le 3♦ Stayman avec un minimum de 9/10 H.

Les quatre réponses de l'ouvreur

- 2♦ Je n'ai pas de Majeure 4ème
- 2♥ J'ai 4 Coeurs
- 2♠ J'ai 4 Piques
- 2 SA J'ai 4 Coeurs et 4 Piques

Les redemandes du Répondant

Sur la réponse de 2♦ (je n'ai pas de majeure quatrième)	
2 SA	8 H. Jeu régulier (semi régulier).
2♥	8 H. 5 cartes à Coeur et 4 à Pique.*
2♠	8 H. 5 cartes à Pique et 4 à Coeur.*
3♥	9 H minimum. 4 cartes à Coeur et 5 à Pique.
3♠	9 H minimum. 4 cartes à Pique et 5 à Coeur.
3 SA	9 H minimum. Jeu régulier (semi-régulier).

* Attention : votre partenaire n'a pas obligatoirement 4 cartes dans l'autre majeure. Il peut avoir un singleton ou une chicane et l'enchère de 2 SA lui est interdite.

Sur la réponse de 2♥ ou 2♠ (j'ai 4 cartes dans la couleur nommée)	
3♥ / 3♠	8 H sans plus-values. 4 cartes avec l'ouvreur.
4♥ / 4♠	10/11 DH. 4/5 cartes avec l'ouvreur

Sur la réponse de 2 SA (j'ai les deux majeures quatrièmes)	
3♣	Minimum. Transfert pour les Coeurs.
3♦	Minimum. Transfert pour les Piques.
3♥ / 3♠	Main de chelem, appel aux contrôles.
4♣	Maximum. Transfert pour les Coeurs.
4♦	Maximum. Transfert pour les Piques.
4♥ / 4♠	Maximum. Pour les jouer et recevoir l'entame

Après l'ouverture de 2 SA

Le 3♣ Stayman doit répondre aux conditions suivantes:

- Au moins 4/5 Pts H.
- Pas de Stayman si distribution 4.3.3.3.
- Soit une ou deux majeures 4ème, soit 5/4 dans les majeures

Les quatre réponses de l'ouvreur

- 3♦ Je n'ai pas de Majeure 4ème
- 3♥ J'ai 4 Coeurs
- 3♠ J'ai 4 Piques
- 3 SA J'ai 4 Coeurs et 4 Piques

Les redemandes du Répondant

Sur la réponse de 3♦ (je n'ai pas de majeure quatrième)	
3 SA	Conclusion.
3♥	4 cartes à Coeur et 5 à Pique.
3♠	4 cartes à Pique et 5 à Coeur.

Sur la réponse de 3♥ ou 3♠ (j'ai 4 cartes dans la couleur nommée)	
4♥ / 4♠	Conclusion. 4 cartes avec l'ouvreur
3 SA	Conclusion. Misfit majeur.

Sur la réponse de 3 SA (j'ai les deux majeures quatrièmes)	
4♣	Transfert pour les Coeurs.
4♦	Transfert pour les Piques.
4♥ / 4♠	Naturel. Pour les jouer et recevoir l'entame

Le Stayman s'utilise également dans tous les cas où l'ouvreur fait une redemande à saut de 2 SA, ainsi que dans les séquences

- 2♦ 2♥/2♠ 2 SA
- 2♣ 2♦/2♥/2♠ 2 SA

lorsqu'on joue le 2 Majeur faible.

Le Stayman est contré

La séquence :

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	Passé	2♣	X
Que faire ?			

Deux principes de base :

- Toutes les réponses directes au Stayman devront absolument garantir ou dénier un arrêt trèfle
- Après un passe initial déniait l'arrêt trèfle au Stayman contré de son partenaire, l'ouvreur annoncera sa majeure en « chassé-croisé » au troisième tour d'enchères, afin de préserver la tenue trèfle éventuelle du répondant qui pourra ainsi devenir le déclarant.

Les réponses directes de l'ouvreur après le contre du joueur N° 4

Passé	Pas d'arrêt trèfle, sans indication de répartition
Surcontre	Proposition de jouer 2♣ surcontré : le joueur N°4 est mal tombé.
2♦	Pas de majeure 4 ^e mais arrêt ♣ avec, vraisemblablement, des ♦
2♥/2♠	4 cartes dans la majeure nommée et l'arrêt ♣
2 SA	Les deux majeures quatrièmes et l'arrêt ♣
3♣	Les deux majeures quatrièmes sans l'arrêt ♣

La troisième enchère de l'ouvreur

L'ouvreur avait passé sur le contre du joueur N°4, déniait l'arrêt trèfle, mais n'excluant pas la présence d'une majeure quatrième (sur ce « Passé », la deuxième enchère du répondant sera toujours « surcontre »)

2♦	Pas de majeure quatrième, donc, vraisemblablement, des ♦
2♥	4 cartes à Pique (chassé-croisé) *
2♠	4 cartes à Cœur (chassé-croisé) *

* NB : Si le répondant n'a pas de pièce à protéger à trèfle, il pourra faire jouer le contrat en majeure par l'ouvreur en renommant, au palier de 3, la même majeure artificielle que celle nommée en chassé-croisé par son partenaire. Méfiance cependant si la majeure fittée est ♥ : en effet, le répondant minimum n'aura pas forcément intérêt à dire 3♠ ce qui obligerait l'ouvreur à déclarer 4♥ ...

TEXAS ET BICOLORES

Deux enchères de base sur l'ouverture de 1 SA sont à la disposition du répondant pour décrire une main bicolore:

4♣	Bicolore Mineur avec espoir de chelem
4♦	Bicolore Majeur sans espoir de chelem

Sur 4♦, l'ouvreur déclare la manche dans sa meilleure majeure.

Sur 4♣, l'ouvreur dispose des enchères suivantes

4♦	Fit Carreau	
4♥	Fit Trèfle - Contrôle Coeur	N'exclut pas le contrôle Carreau
4♠	Fit Trèfle - Contrôle Pique	N'exclut pas le contrôle Carreau Exclut le contrôle Coeur

LE TEXAS

Sur 1 SA, permet de décrire

- Un unicolore majeur cinquième ou mineur sixième.
- Un bicolore Majeur ou Mineur en précisant la force de sa main.

Principe: On nomme la couleur juste au dessous de sa longue.

Enchères du répondant et développements sur rectification de l'ouvreur

TEXAS MAJEUR

2♦	2♥	Passé	Jeu < 8 DH. 5/6 coeurs - majeures 5/4 ou même 5/5.
		2 SA	8 H. Pas de singleton.
		3♣/3♦	9 H. 5 Coeurs et 4 Trèfles/Carreaux.
		3♥	8/9 DH. 6 Coeurs.
		3 SA	9 H. pas de singleton.
		4♥	10/11 DH. 6 Coeurs.

2♥	2♠	Passé	Jeu < 8 DH. 5/6 Piques - majeures 5/4 ou même 5/5.
		2 SA	8 H. Pas de singleton.
		3♣/3♦	9 H. 5 Coeurs et 4 Trèfles/Carreaux.
		3♥	5 C / 5 P. Fort espoir de chelem (inférence 4 K).
		3♠	8/9 DH. 6 cartes à Pique.
		3 SA	9 H. pas de singleton.
		4♥	5 C / 5 P. Petit espoir de chelem (inférence 4 K).
		4♠	10/11 DH. 6 Piques.

TEXAS MINEUR

2♠	2 SA	Ouverture d'1 SA maxi. Fitté Trèfle		
	3 SA	Ouverture d'1 SA maxi. As et Roi 3ème à Trèfle		
	3♣	Passe	6 cartes à Trèfle. Rien d'autre.	
		3♦	Bicolore mineur 5/5 sans espoir de chelem	
		3♥	9 H. Singleton ou chicane Pique.	
		3♠	9 H. Singleton ou chicane Coeur.	
3 SA	9 H. Singleton ou chicane Carreau.			

3♣	3 SA	Ouverture d'1 SA maxi. As et Roi 3ème à Carreau.		
	3♦	Passe	6 cartes à Carreau. Rien d'autre.	
		3♥	9 H. Singleton ou chicane Pique.	
		3♠	9 H. Singleton ou chicane Coeur.	
		3 SA	9 H. Singleton ou chicane Trèfle.	

Spécificité des Texas sur l'ouverture de 2 SA

TEXAS MAJEUR

- La rectification de l'ouvreur est toujours fittée, sinon 3 SA.
- Avec un fit par 4 cartes:
 - Rectification avec jump promettant tous les contrôles.
 - Premier contrôle s'il ne les a pas tous (mais toujours fitté 4^{ème}).

TEXAS MINEUR

- 2 SA => 3♠ (Texas Trèfles):

Le répondant promet 6 cartes à Trèfle, un singleton et plus de 7 H.

L'ouvreur fitté met 4T avec un inconvénient pour jouer les SA, sinon il conclut à 3 SA.

- 2 SA => 4♣ (Texas Carreau):

Le répondant promet 6 cartes mais avec une main plus forte que pour un Texas Trèfle. En effet, sans fit, l'ouvreur doit faire l'enchère d'arrêt de 4 SA.

Le Texas est contrôlé

Les réponses directes de l'ouvreur après le contre du joueur N° 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	Passe	2♥	X
Que faire ?			

Passe	Pas de fit, avec ou sans arrêt à Coeur.
Surcontre	Fit troisième à ♠, sans tenue ♥ (ce qui permet à Nord d'annoncer le contrat à ♠ de la bonne main s'il possède, lui, une pièce à ♥)
2♠	Fit troisième à ♠ et une pièce à ♥
2 SA	Ouverture maxi, 3 cartes à ♠ par 2 Honneurs, solide arrêt ♥. Dans cette séquence, un rebid à 3♥ du répondant serait un nouveau transfert pour les ♠.

Deuxième enchère du répondant après un « Passe » de l'ouvreur

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	Passe	2♥	X
Passe	Passe	Que faire ?	

2♠	Pour les jouer.
2 SA	Enchère naturelle sans arrêt ♥
3 SA	De quoi jouer la manche, mais sans arrêt ♥
3♣ / 3♦	Enchère compétitive avec des ♠ et la mineure nommée.
3♥	Propositionnel avec une courte à Coeur. L'ouvreur qui acceptera de jouer la manche à ♠ partira en contrôles. Si l'ouvreur met 3 SA, c'est pour les jouer ; 3♠ indiquera clairement son refus de jouer la manche dans cette couleur (le répondant avisera...)
4♥	Blackwood d'exclusion
3♠	Enchère propositionnelle avec 6 cartes à ♠
4♠	Pour les jouer avec un jeu limite chelem (l'ouvreur peut continuer...)
Surcontre	Exige de l'ouvreur la redemande à 2♠

Troisième enchère du répondant après son surcontre et l'enchère obligatoire de 2♠ de l'ouvreur

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	Passe	2♥	X
Passe	Passe	XX	Passe
2♠	Passe	Que faire ?	

2 SA	Enchère naturelle avec arrêt ♥
3 SA	De quoi jouer la manche, avec arrêt ♥
3♣ / 3♦	Enchère forcing avec des ♠ et la mineure nommée.
3♥	Propositionnel avec une courte à Coeur. L'ouvreur qui acceptera de jouer la manche à ♠ partira en contrôles. Si l'ouvreur met 3 SA, c'est pour les jouer ; 3♠ indiquera clairement son refus de jouer la manche dans cette couleur (le répondant avisera...)
4♥	Blackwood d'exclusion
3♠	Enchère propositionnelle avec 6 cartes à ♠ et au moins deux perdantes à ♥
4♠	Pour les jouer avec un jeu limite chelem (l'ouvreur peut continuer s'il n'a qu'une perdante à ♥)

LEBENSOHL

ENCHERES DU JOUEUR N°3 EN REPONSE A L'OUVERTURE DE 1 S.A. LE JOUEUR N°2 A FAIT UNE INTERVENTION

Enchères naturelles

Passé	jeu faible	0 à 6 Pts H.
Contre	Optionnel	7/8 Pts H. ou 4♥/♠ et 8 Pts H.
Couleur au palier de 2	5 cartes	misère.
Couleur au palier de 3	5 cartes	Positif, n'exclut pas l'arrêt dans la couleur d'intervention.
3 SA	Pour les jouer	Au moins un arrêt dans la couleur d'intervention.

Réponses artificielles

Cue-Bid	Forcing manche	Stayman avec un arrêt dans la couleur d'intervention.
2 SA	Ambigu	Relais à 3♣ obligatoire chez l'ouvreur.
4♣	Bicolore mineur 5/5	
4♦	Bicolore majeur 5/5	

2^{ème} enchère du répondant dans la séquence 1 SA - 2x - 2 SA - P - 3♣ - P - ?

Passé	Misère	- mini 5 cartes à trèfle.
3 dans 1 couleur	couleur moins chère que l'intervention	- misère.
	couleur plus chère que l'intervention	- misère améliorée, l'ouvreur maxi décide.
3 SA	Positif avec les points de la manche	- Pas d'arrêt dans l'intervention. - au moins 4/3 en mineures.
Cue-Bid	Au moins 9 Pts H.	Stayman sans arrêt dans la couleur d'intervention.

Cas particuliers

A/ Intervention artificielles "bicolores"

Après s'être assuré des couleurs induites par l'intervention,

Passé	Ambigu, le répondant peut réserver son enchère pour son 2ème tour de parole.
Contre	punitif pour au moins une des deux couleurs induites.
Couleur au palier de 2	5 cartes, faible
Couleur au palier de 3	5 cartes, positif
2 SA	Relais obligatoire à 3♣ chez l'ouvreur
Cue-Bid d'une majeure induite par un bicolore majeure/mineure	- Positif - Arrêt de la couleur Cue-Bidée - 4 Cartes dans l'autre majeure
Cue-Bid d'une des deux majeures induites (intervention bicolore majeures)	- Points de la manche - Arrêt de la couleur Cue-Bidée - Pas d'arrêt dans l'autre majeure - Repli possible en mineure, l'ouvreur donnera sa meilleure mineure s'il n'arrête pas l'autre majeure
4♣	Bicolore 5/5 Mineures
4♦	Bicolore 5/5 Majeures

B/ Intervention artificielle "unicolore"

"Lebensohl" comme si l'intervention avait été faite dans la couleur induite.

Cas particulier de l'intervention 2♣ naturel

les enchères du répondant sont "Lebensohl" sauf:

- 2♦ ambigu et forcing.
- **Contre** Stayman, transformable en punitif par l'ouvreur.

Développement après 2♦

L'ouvreur		Le répondant	
2 SA	Arrêt à trèfle	3♦	Misère 6ème
		3 SA	Les points de la manche
3♣	Pas d'arrêt à T	3♦	Misère 6ème

LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N°2

Intervention par 1 SA

16 à 18 HL

- Sur ouverture mineure, pas de majeure 5ème, un arrêt dans l'ouverture.
- Sur ouverture majeure, un arrêt et demi dans l'ouverture.

Développements

- Après une ouverture mineure, Texas et Stayman classiques.
- Après une ouverture majeure, tout est Texas à partir de 2 T, le Texas impossible étant Stayman.
- 2 et 3 SA sont naturels.

***** Cas de l'intervention à 1 SA contrée par le joueur N°3*****

Le joueur N°4, qui a nécessairement un jeu très faible, doit informer son partenaire sur la couleur de repli qu'il possède éventuellement. Il nommera en Texas sa couleur au moins 5ème, le surcontre étant Texas ♣.

S'il ne possède pas de couleur 5ème, il passera. Dans le silence du joueur N°1, son partenaire nommera sa couleur 5ème. S'il n'en a pas, il surcontrera pour demander à son partenaire de nommer sa première couleur 4ème (Baron).

Intervention à la couleur

Les vulnérabilités relatives sont à prendre en compte.

Intervention au palier de 1

Couleur au moins cinquième, force de 9 à 18 HL.

a/ Zone 9/12 HL

Belle couleur jouable en défense et qui supporte l'entame si les adversaires jouent un contrat.

b/ Zone 13/18

Pas de critère de qualité, l'objectif est de jouer un contrat gagnant.

Intervention au palier de 2 sans saut et interventions avec saut

Hormis les interventions descriptives de bicolores (Michaël Cue-Bid), les enchères à partir du palier de 2 décrivent :

Intervention sans saut

6 cartes en mineure avec 11/18 HL

5 cartes à Coeur dans 2♥ sur 1♠ avec 13 H mini

Intervention avec saut

Barrages destinés à gêner l'adversaire avec 6/10 H

Au palier de 2 6 cartes

Au palier de 3 7 cartes

Au palier de 4 8 cartes

LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N°4

Joueurs 1 et 3 ont parlé, le joueur N°3 ayant fait un changement de couleur 1 sur 1.

Intervention par une couleur.

Intervention plus "musclée" qu'une intervention du joueur N°2 L'intervenant est pris en "sandwich" entre les points adverses.

- Au palier de 1, belle couleur 5ème en majeure.
- Au palier de 2, très belle couleur:
 - 5ème en majeure
 - 6ème en mineure.

Intervention par 1 SA après un "Passe" initial.

Bicolore 6/4 dans les couleurs non nommées avec 6 cartes dans la moins chère et 4 cartes dans la plus chère.

Cette enchère peut se jouer également sans Passe initial.

Il suffit d'en convenir avec son partenaire

Intervention par Contre.

Contre d'appel, jeu fort et au minimum 4 cartes dans chacune des couleurs non nommées.

Intervention par un Cue-Bid.

- Cue-Bid de la couleur d'ouverture = bicolore 5/5 dans les deux couleurs non nommées, 6 perdantes maxi. Le répondant raisonne en couvrantes.
- Cue-Bid dans la majeure du joueur N°3 = enchère naturelle montrant 6 belles cartes dans cette majeure

Intervention par 2 SA

Bicolore défensif 5/5 dans les deux couleurs non nommées, plus de 6 perdantes.

REVEILS DU JOUEUR N°4

Les joueurs N° 2 et 3 ont passé sur l'ouverture.

Contre	7/8 H ou >12 H
1 SA	9/12 H
2 SA	17/18 H
Contre suivi de 1 SA	13/16 H
Contre suivi d'un jump à 2 SA	19/20 H
Contre suivi d'un Cue-Bid	21 H et plus
Une couleur sans jump	6/11 H, 5 cartes
Une couleur avec jump	10/13 H, 6 cartes
Cue-Bid d'une Majeure	5 dans l'autre majeure et 5 Trèfles
Cue-Bid d'une mineure	Bicolore majeur
3♣ sur ouverture majeure	5 dans l'autre majeure et 5 Carreaux
3♣ sur ouverture mineure	5 dans l'autre mineure et 5 Piques
2♦ sur ouverture de 1♣	Naturel, 6 cartes et 12H

Développements après un contre de réveil

Le partenaire du contreur annoncera:

1/ En priorité, une majeure

- sans saut avec 4 cartes et de 0 à 10 H
 avec 5 cartes et de 0 à 7 H
- avec saut avec 4 cartes et 11/12 H
 avec 5 cartes et 8/10 H

2/ Une mineure

- sans saut avec 4 cartes jusqu'à 11/12 H
 avec 5 cartes jusqu'à 10 H
- avec saut avec 5 cartes et 11/12 H

3/ Sans Atout

- au palier de 1 8/12 H et une tenue dans la couleur adverse
- au palier de 2 13/14 H, 2 tenues dans la couleur adverse

4/ Cue-Bid

- Montre 10/12 H et les 2 majeures 4^{èmes}
- Montre 13 H et + sans enchère naturelle

Après l'enchère de son partenaire, le contreur ne se remanifestera qu'avec une main valant au moins l'ouverture.

LES INTERVENTIONS BICOLORES

Une intervention bicolore exclut plus de six perdantes dans la main de l'intervenant. Les perdantes sont les gros honneurs manquants dans le bicolore et les cartes autres que les As dans les couleurs annexes.

Le répondant nommera directement le contrat dans la couleur fittée en fonction des "couvrantes" de son jeu. Les couvrantes sont les gros honneurs dans les couleurs du bicolore du partenaire et les As (ou les chicanes) des couleurs annexes. 2 couvrantes sur les 6 perdantes du partenaire permettent de jouer au palier de 3, 3 couvrantes au palier de 4, etc... Par cette méthode, le répondant peut même nommer directement un chelem.

Cette règle s'applique à toutes les interventions bicolores.

MICHAEL CUE-BID COMPLETE

Ouvertures	Intervention	Bicolore au moins 5/5
Toutes	2 SA	Les deux moins chères
Mineures	2 ♦	Bicolore Majeur
	3 ♣	5 P et l'autre mineure
Majeures	Cue-Bid	5 T et l'autre Majeure
	3 ♣	5 K et l'autre Majeure

BICOLORES DU JOUEUR N°4

Le partenaire a passé, les deux adversaires ont fait une enchère.

1/ Les adversaires ont chacun nommé une couleur au palier de 1.

1 SA, après un "Passe" initial, décrit un bicolore 6/4 avec 4 cartes dans la plus chère et 6 cartes dans la moins chère des couleurs restantes.

2/ Séquence 1♣/1♦ - Passe - 1SA - ?

- Le Cue-Bid décrit un bicolore Majeur.

- 2 SA, bicolore 5/5 dans les 2 couleurs les moins chères.

3/ Séquence 1♥/1♠ - Passe - 1SA - ?

- Le Cue-Bid décrit 5 cartes dans l'autre majeure et une Mineure indéterminée.

- 2 SA, bicolore 5/5 Mineur.

LANDY « PLUS »

Interventions du joueur N° 2 après l'ouverture de 1 SA

Ce Landy se distingue du Landy classique par son caractère plus descriptif. Il peut se faire avec des jeux relativement faibles en points H dès lors que la main ne comporte pas plus de 7 perdantes.

Toutefois les enchères de 2♦ et de 2 SA, décrivant des bicolores 5/5 précisés, dévient plus de 6 perdantes.

Intervention	Description	Attitude du répondant
Contre	Unicolore	- Relais 2♣ obligatoire.
2♣	5/4 Majeur	- 2♦ à égalité de longueur en majeures. - 2♦ avec les majeures 3/2. - Si au moins deux cartes d'écart entre ses deux majeures, nomme la plus longue.
2♦	5/5 Majeur 6 perdantes maxi.	- 2 SA avec 2 couvrantes et double fit à égalité de longueur. - 3 SA avec 3 couvrantes et double fit à égalité de longueur. - Nomme sa majeure la plus longue.
2♥	5♥ + une mineure 5 ^{ème}	- Donne le fit en majeure. - Sans fit majeur, 3♣ relais.
2♠	5♠ + une mineure 5 ^{ème}	- Donne le fit en majeure. - Sans fit majeur, 3♣ relais.
2 SA	5/5 Mineur 6 perdantes maxi	- 3♣ à égalité de longueur ou fit ♣. - Nomme la mineure la plus longue au palier défini par ses couvrantes.

Le Landy « Plus » peut-être utilisé en association avec le « Lionel ».

Dans ce cas, les interventions du joueur N°2 sont Landy et les réveils du joueur N°4 sont Lionel.

Si le Lionel n'est pas utilisé, le joueur N°4 utilise le Landy pour ses réveils. Dans ce cas, les mains peuvent être moins belles qu'en position de joueur N°2. De plus, l'enchère de 2♣ peut très bien se faire avec seulement 4♥ et 3♠...

LE LIONEL

Défense à l'usage du joueur N°4 pour réveiller sur l'ouverture de 1 SA du joueur N°1.

Enchères de réveil sur l'ouverture de 1 SA

L'intervention se fait avec les points du partenaire ou avec un très beau jeu.

Contre	Au moins 4 cartes à Pique et 4 cartes dans une autre couleur.
2♣	Au moins 4 cartes à Trèfle et 4 cartes à Coeur.
2♦	Au moins 4 cartes à Carreau et 4 cartes à Coeur.
2♥/2♠	Naturel, unicolore

Attitude du répondant (joueur N°2)

Sur "Contre"

Passe	Avec au moins 10 H. => Punitif.
2♣	Relais non forcing. Pas 4 cartes à Pique. Le contreur passe avec 4 cartes à Trèfle ou nomme sa deuxième couleur.
2♦	Non forcing. Au moins 4 cartes à carreau sans 4 Piques, le contreur peut passer avec les carreaux ou annoncer 2♥ avec moins de 2 cartes à ♦.
2♥	Naturel, non forcing.
2♠	Très faible, 4 cartes à pique.
2 SA	Positif. 4 cartes à Pique pas de singleton dans la main.
3♣/3♦/3♥	Positif. 4 cartes à Pique et singleton dans la couleur annoncée.
3♠	Barrage avec fit à Pique.

Sur 2♣ ou 2♦

Passe	Fit faible dans la mineure annoncée.
2♥	Fit faible à Cœur.
Nouvelle couleur	Naturelle, non forcing.
2 SA	Fit positif dans la mineure annoncée.
3♥	Fit positif à Coeur.

DEFENSE CONTRE LE 2 MAJEUR FAIBLE

Contre	Plus fort et mieux distribué qu'au niveau de "1". Dans la zone minimum de points, la présence de quatre cartes dans l'autre majeure est très recommandée.
Intervention par une couleur	Belle ouverture, belle couleur 6ème ou beau bicolore mineur 5/5 (mais avec plus de cinq perdantes ou doubleton sans contrôle dans la majeure d'ouverture).
2 SA	16/18 H. Distribution régulière. 2 arrêts (si possible).
Cue-Bid	Bicolore mineur 5/5, Singleton ou chicane dans la majeure ouverte, <u>5 perdantes maxi</u> . Le répondant compte ses couvrantes pour nommer le meilleur palier à jouer (couvrantes = gros honneurs dans les deux mineures et As majeurs).
3 SA	Pour les jouer.
4♣ / 4♦	Beau bicolore, 5 cartes dans la mineure nommée et 5 cartes dans l'autre majeure, <u>5 perdantes maxi</u> . Singleton ou chicane dans la majeure d'ouverture.

Enchères du joueur N°4 sur le contre de son partenaire

Couleur au palier minimum	Moins de 8 H, non forcing.
2 SA Mini Cue-Bid	8 à 12 H, forcing et décrit soit: - une ou deux mineures. - l'autre majeure et de quoi aller à la manche. - Jeu orienté vers SA sans tenue suffisante.
Couleur avec saut	5 cartes, 12 HL mini, forcing si inférieur à la manche.
Cue-bid	Pas de couleur 5ème, 12 H mini, pas d'arrêt, Forcing.
3 SA	Pour les jouer, avec au moins 1 arrêt dans l'ouverture.

Attitude du contreur sur le mini Cue-bid

- Met 3 SA avec une solide tenue dans la majeure adverse.
- Fait un Cue-bid avec 17 H et singleton (chicane) dans l'ouverture
- Nomme l'autre majeure avec 5 cartes. Forcing.
- Lance un « Baron » par l'enchère de 3♣.

Attention aux contres de réveil du N° 4 qui peuvent être plus faibles.

DEFENSE CONTRE LE 2 K MULTICOLORE

Que faire avec du jeu ?

INTERVENTIONS DIRECTES

1/ Avec un jeu unicolore

- Couleur sans saut: ouverture et bonne couleur 5ème ou 6ème suivant palier d'intervention.
- Couleur avec saut: Main forte et belle couleur 6ème.
- Eventuellement, barrage au niveau de 4.

2/ Avec un jeu régulier et 17/19 H

- 2 SA avec arrêts dans les deux majeures.

CONTRE

- 12 H et 5 bonnes cartes à ♦.
- 20 H, toutes distributions.

PASSE

- Avec une courte en Majeure et l'ouverture
- Avec un jeu Bicolore et l'ouverture

DEFENSE CONTRE LES OUVERTURES A HAUT PALIER

Toute déclaration ou enchère du joueur N°2 dénie un jeu faible
Pas d'intervention faible sur une ouverture faible.

OUVERTURE ADVERSE AU PALIER DE 3

1/ Ouverture adverse de 3 en mineure

- a/ Contre Appel.
- b/ Cue-Bid Bicolore Majeur.

2/ Ouverture adverse de 3 en majeure

- a/ Contre Appel.
- b/ Cue-Bid 5/5. L'autre majeure et une mineure indéterminée
Jeu très fort.

3/ Ouverture adverse de 3 SA

- a/ 4♥/ 4♠ Enchère naturelle.
- b/ Contre Punitif.

OUVERTURE ADVERSE AU PALIER DE 4

1/ Ouverture adverse de 4♥

- a/ Contre Optionnel avec 4 cartes à Pique.
- b/ 4 SA Appel aux mineures.

2/ Ouverture adverse de 4♠

- a/ Contre Punitif
- b/ 4 SA Bicolore indéterminé, le répondant n'a pas le
droit de dépasser le palier de 5♦.

OUVERTURE ADVERSE DE 5♣ ou 5♦

1/ Cue-Bid Recherche de chelem en Majeure avec contrôle
de premier tour.

2/ 5 SA Appel avec singleton dans la couleur de barrage.

3/ Contre Punitif, le partenaire peut cependant parler avec
une belle couleur jouable: il y a des points en face
(attention aux vulnérabilités).

DEFENSE CONTRE LE SANS ATOUT FAIBLE

L'ouverture de 1 SA faible doit être alertée.

Intervenant		Répondant	
Contre	- 15 H réguliers	Passe	Supporte le contre.
		2♣ - 2♦	Naturel faible.
		2♥ - 2♠	4 cartes minimum.
		2 SA	Relais positif. le contreur repart en Baron.
2♣	- 14 DH - Baron d'appel	Répond au Baron	
2♦ 2♥ 2♠	- 14 DH - Naturel - 5/6 cartes	Agit en conséquence.	
2 SA	- 14 DH - Bicolore Mineur	- Nomme sa meilleure mineure en faiblesse. - Cue-Bid Majeur => espoir manche mineure - 3 SA pour les jouer	
Jump à 3♣ - 3♦ 3♥ - 3♠	- 5/6 cartes - 7,5 levées de jeu	Agit en conséquence.	

DEFENSE CONTRE LE TREFLE FORT

Les joueurs utilisant le trèfle fort sont tenus d'en informer leurs adversaires.

La défense décrite ici donne les possibilités d'intervention sur les ouvertures de 1♣ et de 1♦.

Interventions du joueur N° 2

Sur l'ouverture de 1♣

Contre	Bicolore au moins 5/4 de même couleur (C.R.M.)
1♦	Bicolore au moins 5/4 de même rang (C.R.M.)
1 SA	Bicolore au moins 5/4 mélangé (C.R.M.)
1♥ / 1♠	Naturel
2 X	Unicolore X naturel faible

Sur l'ouverture de 1♦

Enchères naturelles.

Interventions du joueur N° 4

La réponse du joueur N°3 était naturelle => Contre d'appel.

La réponse du joueur N°3 était conventionnelle => Enchère naturelle.

Cas particulier de la séquence 1♣ => Passe => 1♦

- Contre est un appel aux majeures.
- 1 SA est un appel aux mineures.
- 2♦ est naturel.