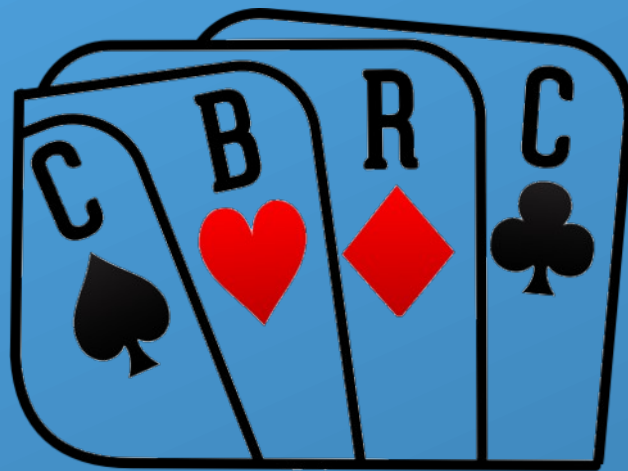


2023

Le standard du



Niveau :

- 3ème série
- 2ème série mineure

Mon système

Système

Majeure par 5
Meilleure mineure
1Sa = 15/17
2Sa = 20/21

Conventions

Roudi 3 paliers constant
BW 5 clés 30/41
2 Faible
2♣ Fort indéterminé
2♦ Forcing de manche
Texas sur 1Sa et 2Sa
Spoutnik généralisé

Landy = majeures 5/4 ou 5/5

Bicolores 5/5

- 1♣♦ (2♦) = les majeures
- 1♣♦♥♠ (2Sa) = les moins chères
- 1♥♦ (2♥♠) = les 2 extrêmes
- 1♦ (p) 1♠ (2Sa) = les 2 autres

Signalisation

- À Sans Atout
4ème meilleure et appel direct
Appel à la grosse sur As
 - À la couleur
Parité et appel direct
- Contre-attaque
→ petit encourageant

Ouvertures de 1 à la couleur

1♣	p	2♥/♠	→ faible, 6 cartes
1♥	p	2♠/3♣♦	→ faible, 6/7 cartes
1♣	1♥	2♠/3♦	→ faible, 6/7 cartes
1♥	1♠	3♣♦	→ faible, 7 cartes
1♥	1Sa	X	→ 9&+
1♥	1Sa	2♣	→ faible, 6 cartes
1y	X	XX	→ 10H&+ régulier
1♣	X	2♥	→ faible, 6 cartes
1♥	X	2♣	→ faible, 6 cartes
1♥	X	3♣	→ fit/4 ; du Trèfle
1♥	X	3♥	→ barrage
1♣	1♠	X	→ spoutnik simple
1♥	2♣	X	→ spoutnik généralisé
1♥	2♦	3♦	→ 4C ; FM
1♣	1♦	X	→ 4P et 4C&+
1♣	1♥	1♠	→ 4P&+
1♣	1♥	X	→ 7&+ et pas 4P
1♣	1♥	2♥	→ vers Sa ; FM
1♥♠	p	2Sa	→ 11/12S ; fit/3
1♥♠	p	3♥♠	→ 11/12S ; fit/4
1♥	p	2♥	p
2Sa	→ 16/18S enchère d'essai		
3♣	→ 16/18S enchère d'essai à T		
1♥	p	2♣	p
2♥	p	3♥	→ dé clic chelem
1y	p	1♥♠	p
1Sa	p	2♣	→ Roudi
		2♦	→ Canapé = stop
1♣	p	1♥	p
1♠2♣	p	2♦	→ F ; souvent 5C
1♥	p	p	1Sa → 10/13
1♥	p	p	2Sa → 17/19 régulier
1♣	4♠	X	→ appel

Ouvertures de 2Sa

2Sa	p	3♣	→ Stayman 4 paliers
2Sa	p	3♥♦	→ Texas
2Sa	p	3♦	p
3♥	→ fit C (3Sa = misfit)		
2Sa	p	3♣	p
3♦	p	3♥	→ 5P & 4C (on croise)
2Sa	p	3♦	p
3♥	p	3Sa	→ dé clic, régulier
		4♣♦	→ dé clic ; 4 cartes
2Sa	p	4♦	→ Bicolore majeur

Ouvertures de 1Sa

1Sa	p	2♣	→ Stayman 4 paliers
1Sa	p	2♣	p
2♦	p	3♥	→ 5P+4C (on croise)
1Sa	p	2♣	p
2♥♦	p	2♠	→ 8HL + 5P
1Sa	p	2♥♦	→ Texas CP ; 0&+
1Sa	p	2♠	→ Texas Trèfle ; (6T)
1Sa	p	3♣	→ Texas Carreau ; (6K)
1Sa	p	3♥♦♠	→ Dé clic (6 cartes)
1Sa	p	4♦	→ bic maj 5C+5P
1Sa	2♦	→ unicolore 6C ou 6P	
1Sa	2♥♠	→ 5 Maj + 4 min	
1Sa	X	→ 5 min + 4 Maj	
1Sa	X	p	2♣ → quelle mineure ?
1Sa	X	p	2♦ → quelle majeure ?
1Sa	X	2♣	→ Stayman 3 paliers
1Sa	X	2♥♦	→ Texas CP
1Sa	X	XX	→ T ou K (S.O.S)
1Sa	2♣	→ Landy	
1Sa	2♣	X	→ Punitif à C ou P
1Sa	2♣	2♥♠	→ Garde à CP
1Sa	2♥	3♥	→ Cue-bid = stayman
1Sa	2♥	2♠	→ 5/7H + 5P
1Sa	2♠	3♣♥♦	→ naturel ; Forcing
1Sa	2♥♠	X	→ 7H&+ = appel

Ouvertures de 2♣

2♣	p	2♦	→ obligatoire
2♣	p	2♦	p
2♥	p	2♠	→ 5H&+ ; 5P
		3♣♦	→ 8H&+ ; 5 cartes
2♣	p	2♦	p
2♠	p	3♠	→ espoir de chelem
2♣	2♠	X	→ appel 5H&+

Ouvertures de 2♦

2♦	p	2♥	→ pas d'As
2♦	p	2♠	→ As majeur
2♦	p	3♣♦	→ As TK
2♦	p	3Sa	→ 2 As
2♦	2♠	X	→ 5H&+ ; appel
2♦	2♠	3♣	→ naturel, positif

Ouvertures de 2 Maj faible

2♥	p	2Sa	→ relais
2♥	p	2Sa	p
3♥	→ mini		
3♣♦	→ As ou Roi TK		
2♥	p	3/4♥	→ barrage
2♥	p	2♠/3♣♦	→ naturel ; Forcing

Développements

1♦	p	2♣	p
2Sa	→ 12/14 ou 18/19 (régulier)		
1♣	p	1♥	p
2Sa	p	3♦	→ relais 5C ou 4P
1♣	p	1♥	p
2Sa	p	3♥	→ dé clic chelem ; 6C
1♣	p	1♥	p
1Sa	p	3♥	→ dé clic chelem ; 6C
1♣	p	1♥	p
1♠	p	3♥	→ NF ; limite ; 6C
1♠	p	2♦	p
2♠	p	3♠	p
4♦	p	4Sa	p
5♠	→ 2 clés + D Pique		
2♦	p	2♥	p
2♠	p	3♠	p
4Sa	p	5♦	→ un Roi (2♥ = 0 As)

① 4♦ garantit le contrôle d'honneur à carreau & dénie le contrôle trèfle.

Le camp intervenant

1♣♦	1♥	→ (7)10/16(17)	
1♦	X	p	1♥ → 0/7 ; 3C&+
1♦	X	p	2♥ → 8/10 ; 4C
1♣	X	p	2♣ → 11H&+
1♣	X	p	1♥
p	1♠	→ 17/19 ; 5P	
1y	p	p	1Sa
p	2♣	→ Stayman	
1y	p	p	2Sa
p	3♣	→ Stayman	
1y	p	p	1Sa
p	2♥♦♠	p	→ Texas
1y	p	p	2Sa
p	3♥♦♠	p	→ Texas
1♦	1♥	p	2♣ → Forcing
4♠	X	→ appel	

LA MARQUE

La marque a une influence prépondérante sur les enchères et la détermination du contrat.

- Chaque palier en mineure (\clubsuit/\diamonds) vaut 20 points.
- Chaque palier en majeure (\heartsuit/\spadesuit) vaut 30 points.
- À Sans-Atout, le palier de 1 vaut 40 points et les autres paliers valent 30 points.

• Les manches sont les contrats qui font au moins 100 points par la valeur des paliers ; ils rapportent une prime de 300 points **non vulnérable** et de 500 points **vulnérable** en plus de la valeur des paliers :

$5\clubsuit \rightarrow (5 \times 20 + 300 \text{ ou } 500) \rightarrow 400 \text{ ou } 600$; $3SA+1 \rightarrow (40 + 3 \times 30 + 300 \text{ ou } 500) = 430 \text{ ou } 630$.

• Les partielles sont les contrats qui ne font pas 100 points par la valeur des paliers ; ils rapportent une prime de 50 points en plus de la valeur des paliers ($2\heartsuit + 1 = 3 \times 30 + 50 = 140$).

• Le petit chelem (palier de 6) rapporte 500 points **non vulnérable** et 750 points **vulnérable** en plus de la valeur de la manche : $6\spadesuit = \text{vulnérable} \rightarrow (6 \times 30 + 500 \text{ de manche} + 750 \text{ de chelem}) \rightarrow 1430$.

• Le grand chelem (palier de 7) rapporte 1000 points **non vulnérable** et 1500 points **vulnérable** en plus de la valeur de la manche : $7SA \text{ vulnérable} \rightarrow (40 + 6 \times 30 + 500 + 1500) \rightarrow 2220$.

• Une levée de chute coûte 50 points **non vulnérable** et 100 points **vulnérable**.

- **Non vulnérable**, la 1ère levée de chute contrée vaut 100 points, les 2 suivantes valent 200 et les autres 300.

- **Vulnérable**, la 1ère levée de chute contrée vaut 200 points et les autres valent 300 points.

• Un contrat contré et réussi double la valeur des paliers. Une prime de "50 de bien joué" s'ajoute à la prime de manche ou de partielle. Chaque levée de mieux vaut 100 points **non vulnérable** et 200 points **vulnérable** :

$2\clubsuit$ contré juste fait $\rightarrow (2 \times 20 \times 2) = 80 + 50 \text{ de partielle} + 50 \text{ de bien joué} = 180$

mais $3\clubsuit$ contré juste fait $\rightarrow (3 \times 20 \times 2) = 120 + \text{la prime de manche (le contrat dépassant 100 par la valeur des paliers)} + 50 \text{ de bien joué} = 470 \text{ ou } 670$.

• Un contrat surcontré et réussi quadruple la valeur des paliers. Une prime de "100 de bien joué" s'ajoute à la prime de manche ou de partielle. Chaque levée de mieux vaut 200 points **non vulnérable** et 400 points **vulnérable**.

LA VULNÉRABILITÉ

La vulnérabilité a une influence prépondérante sur les enchères.

Qu'on en juge :

- à vulnérabilité favorable (vert contre rouge), trois levées de chute contrées sont permises contre une manche adverse (500 contre 620) ;

- à vulnérabilité égale (vert contre vert ou rouge contre rouge), deux levées de chute contrées sont permises contre une manche adverse (300 contre 420 ou 500 contre 620) ;

- à vulnérabilité défavorable (rouge contre vert), une seule levée de chute contrée est permise contre une manche adverse (200 contre 420).

Au niveau des partielles, la vulnérabilité a aussi grande importance, particulièrement en tournoi par paires.

Au contrat d'1SA par exemple. Ce contrat présente la particularité d'être le même pour les deux camps. En effet, le déclarant devra réaliser 7 levées mais la défense aussi devra réaliser 7 levées pour battre le contrat. En cas d'échec, le camp attaquant perdra 50 ou 100 points suivant la vulnérabilité alors que si la défense avait pris le contrat et réalisé 7 levées, elle aurait marqué 90. Bonne affaire si l'adversaire est vulnérable, mauvaise s'il ne l'est pas.

LA LOI DES LEVÉES TOTALES

Quand les cartes sont distribuées, un des deux camps est prédestiné à gagner et l'autre à perdre. Le camp prédestiné à perdre devra essayer de perdre le moins possible. Dans cet esprit, le plus souvent, et à vulnérabilité égale, on peut demander autant de plis que son camp possède d'atouts, et cela indépendamment de la force des quatre mains. Avec trois exceptions :

- à vulnérabilité favorable, on demande une levée de plus qu'on possède d'atouts, une de moins si défavorable ;

- sans distribution (un singleton ou deux doubletons), on demande une levée de moins qu'on possède d'atouts ;

- avec un double fit, on demande une levée de plus (ou deux) qu'on possède d'atouts.

PROTOCOLE

On entend souvent les jeunes joueurs dire qu'ils n'ont pas de mémoire alors qu'ils manquent seulement de **concentration**. Pour y arriver, sortez les cartes de l'étui **en regardant les vulnérabilités respectives** puis **comptez vos cartes, rangez-les par couleur** et **apprenez votre jeu par cœur** : distribution (4432, 5332...), honneurs, grosses cartes intermédiaires.

Quand **le mort s'étale**, apprenez et retenez sa distribution par cœur pendant que le déclarant fait son plan de jeu.

Au cours du jeu, ne comptez rien, **retenez juste la carte d'entame et le déroulement du coup** (les levées qui passent).

Évaluations en points

La recherche du meilleur contrat passe par la connaissance des zones de points et le calcul de la barre des 25 (26 points de Soutien à l'atout).

Au bridge, il y a 3 sortes de points (H/L/S) selon le type de contrat dans lequel on se trouve :

À Sans-atout (c'est-à-dire quand un fit n'a pas été encore trouvé), on comptabilise les points d'Honneurs + les points de Longueurs (une belle couleur (D V x x x minimum) par 5 = +1, une belle couleur par 6 = +2 etc...). On parle de **points HL**.

À l'atout (dès qu'un fit est certain), on compte les points d'Honneurs + les points de Soutien (les points pour les couleurs courtes et les atouts en plus, on dit aussi points de distribution). On parle de **points S**.

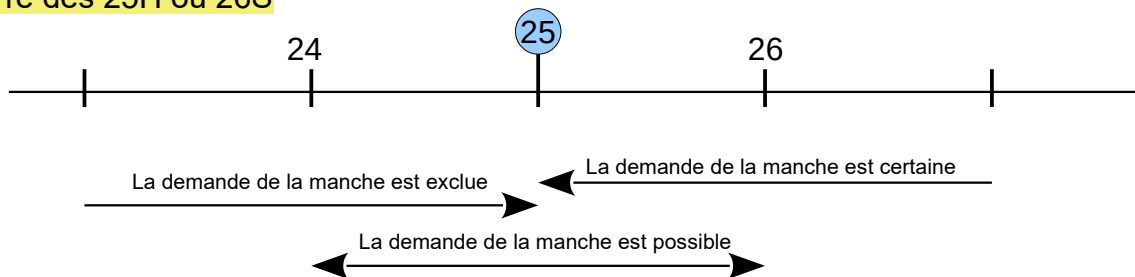
Voici une valeur approximative des points de Soutien :

- Un doubleton = +1 (sauf s'il y a la Dame ou le Valet dans le doubleton).
- Un singleton = entre 2 ou 3 points suivant le nombre d'atouts
(1 singleton avec 1 atout supplémentaire = 4 / Valet sec = 3 / Dame sèche = 3 / Roi sec = 4 / As sec = 6).
- Une chicane = entre 3 et 4 points suivant le nombre d'atouts.
- 1 point (au moins) supplémentaire par atout en plus du nombre minimum requis.

Correction :

- Un singleton vaut d'autant plus cher qu'on possède beaucoup d'atouts.
- Deux doubletons valent moins qu'un singleton.
- La présence de nombreuses cartes intermédiaires (10/9/8) doit vous faire rajouter 1 point.
- Par contre, vous devrez dévaluer les honneurs secs ainsi que les jeux 4 3 3 3.
- Dans les contrats à l'atout, avec une couleur annexe longue et puissante, comptez un point supplémentaire.

La barre des 25H ou 26S



Retenez

- Si la zone du camp est :
- Au moins 25 points = manche certaine
 - Au plus 25 points = manche exclue
 - À cheval sur 25 points = manche possible

Exception

- 12H + 12H = 25 points !
On dit : ouverture en face d'ouverture = MANCHE
- Et aussi 15H + 9H = 25

Évaluations en gagnantes

Dès qu'une main est irrégulière, le compte des points est faussé. Dire d'une main comportant les treize cartes à Pique qu'elle vaut 10 points H est une aberration. On évalue plutôt ce genre de main en "gagnantes". Comptez les levées d'honneurs + les levées de longueurs pour bien apprécier le potentiel d'une main :

- As = 1, AR = 2, AD = 1½, ARV et ADV = 2½, AV10 = 2
R = 1/2, RDV = 2, RDx = 1½, RVx = 1, DVx = 1
- Une couleur de 4 cartes = 1/2 levée pour la quatrième carte
Une couleur de 5 cartes ou plus = 1 levée pour la quatrième carte et les suivantes.

L'ouverture

Les **priorités** vont aux majeures puis à SA enfin aux mineures.

- Avec 5 cartes à Pique ou 5 cartes à Cœur, ouvrez d'1♠ ou d'1♥ (avec 5C et 5P, ouvrez d'1♠).
- Avec un jeu à peu près régulier (sans singleton) et 15 /17 points, ouvrez d'1SA.
- Avec 3 cartes à T et 3 cartes à K, ouvrez d'1♣. Avec 4 cartes à T et 4 cartes à K, ouvrez d'1♦. Sinon, annoncez la plus longue.
- Avec 12H ou 13HL, l'ouverture est automatique.
 - Avec 11H, ouvrez si vous possédez une couleur par 6 (13HL).
 - Avec 11H, ouvrez également si vous détenez deux belles couleurs par 5 (13HL).
- Et même avec 11H, ouvrez si vous possédez :
 - As Roi, As et une couleur 5^{ème}.
 - une main 5431 avec 2 As et une majeure par 5.

Remarque : avec 14/16H, une majeure par 5 (= 15/17HL), un jeu régulier, on ouvre d'1SA.

Ouvrez les quatre mains de 1♠.



♠ 109863
♥ AR2
♦ 64
♣ A75

♠ A98532
♥ 73
♦ R6
♣ RV4

♠ RV1095
♥ A8432
♦ R2
♣ 7

♠ AV963
♥ 8
♦ AD102
♣ 754

Les réponses aux ouvertures de 1 à la couleur

Il faut 5/6 HL pour répondre à l'ouverture. Avec 0 à 4 points, vous devez passer.

Voici le rappel des **priorités** :

- n°1, le soutien d'une ouverture majeure ;
- n°2, le 1 sur 1 ;
- n°3, soutien mineur, 1SA ou le 2 sur 1 suivant les points d'honneurs et la distribution.

Priorité n°1 (développement page suivante)

Sud	O	N	E
1♥♠	Passe	?	

- 2♥♠ : 6/10S (idem en mineure avec 5 atouts)
- 3♥♠ : 11/12S et 4 atouts
- 2Sa : 11/12S et 3 atouts
- 4♥♠ : 13/16S mais moins de 12H
- 2 sur 1 puis 4♥♠ : 13/16S dont 12H
- 2 sur 1 puis 3♥♠ : 17S&+ (*enchère déclic de chelem*)

Priorités n°2 et n°3

Sud	O	N	E
1♦	Passe	?	

- 1♥♠ : 5HL et au moins 4 cartes ①
- 2♦ : 6/10S avec soutien de 5 cartes
- 3♦ : 11/12S avec soutien de 5 cartes
- 1Sa : 6/10HL sans majeure/4
- 2♣ : 11&+ au moins 4 cartes (auto-forcing)
- 2♥♠ : 4/8H et 6 cartes ②

① → 4C et 4P → 1♥ ; 5C et 5P → 1♠

② Idem si ouverture majeure
Idem si intervention par une couleur ou contre
Attention : 1♥♠ X 3♣ → rencontre

Soutiens majeurs du répondant et développements

Votre partenaire ouvre d'1♥ et vous détenez :

♠	2
♥	DV763
♦	8
♣	R97542

♠	A86
♥	AV3
♦	RD105
♣	742



Rappelez-vous que les points de distribution entrent en ligne de compte. Il a donc fallu faire une distinction entre ces deux mains de 14 points.
On convient, avec un jeu fort (12H) d'exprimer son soutien en deux enchères (déjà un 2 sur 1).

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
?			

- passe : 13/15S
- 4♥ : 19S
- enchère d'essai : 16/18S

2♥ = 6/10S

S	O	N	E
1♥	-	3♥	-
?			

- passe : jeu mini

3♥ = 11/12S

S	O	N	E
1♥	-	2Sa	-
?			

- 3♥ : jeu mini

2Sa = 11/12S

S	O	N	E
1♥	-	4♥	-

4♥ = moins de 12H donc des courtes et des atouts en plus

S	O	N	E
1♥	-	2y	-
2z	-	4♥	

4♥ = au moins 12H

S	O	N	E
1♥	-	2y	-
2z	-	3♥	-
?			

3♥ = 17&+

- enchères de contrôle avec une ouverture non mini

Les enchères d'essai (de manche)

Après un soutien au palier de 2 (ce soutien peut également être donné par l'ouvreur à la redemande) on propose la manche (dans la zone 16/18 pour l'ouvreur et 11/12 pour le répondant) en nommant une nouvelle couleur longue ou en annonçant 2SA (essai généralisé).

Le partenaire peut alors apprécier la qualité de ses honneurs.

Les enchères de contrôle (en vue d'un chelem à la couleur)

Pour demander un chelem, il y a trois exigences à satisfaire :

- Le camp doit posséder une zone de points allant de 29 à 34 points et se trouver dans le maximum de la zone (avec 32 points réguliers, on réalise le chelem 1 fois sur 2).
- Le camp doit avoir tous les contrôles.
- Le camp doit avoir au moins quatre clés (vérification par le Blackwood).

Quand dit-on qu'on contrôle une couleur ? On contrôle une couleur quand on peut garantir au partenaire que l'adversaire ne va pas tirer l'As et le Roi dans cette couleur.

Il y a deux types de contrôles différents :

- les contrôles d'honneurs quand vous possédez l'As ou le Roi.
- les contrôles de courtes quand vous possédez un singleton ou une chicane.

Quand un camp s'aperçoit qu'il est fitté et qu'il est dans la zone de chelem, il faut déclencher les enchères de contrôle. Ces contrôles se donnent dans l'ordre hiérarchique des couleurs en commençant par le plus économique (par rapport à la dernière enchère).

Si un des deux partenaires s'aperçoit qu'il manque un contrôle, il se réfugie alors dans la couleur du fit au niveau de la manche. Dans la longue du partenaire, on ne donne que les contrôles d'honneurs.

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
3♣			

Enchère d'essai T

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
2Sa			

Enchère d'essai généralisé

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♠	-	2Sa	

Enchère d'essai du répondant

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
4♣			

Pas de contrôle P et contrôle As ou Roi de trèfle

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
4♥			

Ouverture poubelle

Le 1 sur 1 (et développements)

Quand vous ne pouvez pas soutenir l'ouverture majeure de votre partenaire, la priorité n°2 est l'annonce d'une nouvelle majeure au palier de 1, le 1 sur 1 (forcing un tour 5 et +).

Si les deux majeures sont "annonçables", voilà comme il faut procéder :

- Si l'une est plus longue, annoncez la plus longue.
- Si elles sont toutes les deux par 4, annoncez la moins chère.
- Si elles sont toutes les deux par 5, annoncez la plus chère.

Remarque :

Le principe est le même au moment de faire un 2 sur 1 si deux couleurs sont annonçables :

- Si l'une est plus longue, annoncez la plus longue.
- Si elles sont toutes les deux par 4, annoncez la moins chère.
- Si elles sont toutes les deux par 5, annoncez la plus chère.

Ces changements de couleur du répondant sont "forcing", c'est-à-dire que l'ouvreur ne peut pas laisser "mourir" la séquence.

Redemande de l'ouvreur après le 1 sur 1

Les priorités pour l'ouvreur vont au **soutien** puis à l'annonce d'une **nouvelle majeure au palier de 1**. Mais en définitive, c'est en **examinant la forme de la main** que l'ouvreur trouvera la **bonne enchère**.

Au bridge, il y a 4 formes de mains possibles :

Jeux réguliers 4333/4432/5332

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
?			

• 2♥ : 12/15S
• 4♥ : 18/19S
Dans la zone 15/17H, on aurait ouvert de 1Sa

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
?			

• 1♠ : 12/19HL
Mais pas 15/17H régulier

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
?			

• 1Sa : 12/14HL
• 2Sa : 18/19HL

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1Sa	-	?	

• 2♣ : 12HL&; 5C
• 3♦ : 5K FM
• 3♥ : Déclit ; 6C
• 2♠ : Nat ; FM

Jeux unicolores 6322/6331/7... etc.

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
?			

• 2♦ : 12/16HL
• 3♦ : 17/19HL (15/17H)

REMARQUE : Le saut au palier de 3 indique une couleur (très) solide.

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
3♦	-	?	

• 3♥ : 5C Forcing

REMARQUE : la répétition perd son sens de faiblesse après une redemande forte du partenaire.

Jeux bicolores & tricolores 5422/5431/5521/6511/4441... etc.

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
?			

• 2♠ : 12/15S
• 3♠ : 16/18S (irrégulier)
• 4♠ : 19/20S

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
?			

• 2♣ : 12/18 ①
• 3♣ : 19/22 ①

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
?			

• 2♦ : 12/16HL
• 2♥ : 17/22 ②

① L'annonce économique d'une couleur, "un bicolore économique" (qui fait "monter" moins haut que ne le ferait la répétition de la couleur d'ouverture) est systématique.

En réponse au bicolore économique, le répondant, avec un jeu faible, choisit une des deux couleurs de l'ouvreur (une enchère de préférence) plutôt que de répéter une couleur 5ème.

Avec un jeu très fort, annoncez ce bicolore économique en faisant un saut (bicolore économique à saut). La séquence est alors forcing de manche.

② L'annonce d'une couleur chère, "un bicolore cher" (qui fait "monter" au palier de 3 pour revenir dans la couleur d'ouverture) n'est autorisée qu'à partir de 17 points. La séquence est auto-forcing. Avec moins de points, 12 à 16, il faut répéter la couleur d'ouverture.

Remarque : pour faire un bicolore cher, il faut aussi que la "structure" de la main s'y prête. On ne pourrait pas, par exemple, faire un bicolore cher après le début : 1♦ p 1♥.

La réponse 1Sa

1SA est une réponse "fourre-tout". Cette enchère n'indique pas un jeu régulier (la main peut comporter une chicane). C'est une "sonnette d'alarme" pour indiquer au partenaire un jeu faible sans soutien et sans possibilité d'annoncer une majeure 4ème au palier de 1.

Redemande de l'ouvreur après la réponse 1SA

À la troisième enchère, les priorités pour l'ouvreur sont l'annonce d'une nouvelle couleur économique (bicolore économique) puis la répétition de sa couleur par 6 sinon, **Sans-Atout**.

S	O	N	E
1♥	-	1Sa	-
?			

- 2♣♦ : 12/18pts avec au moins 4 cartes.
Avec un jeu faible, le répondant donne la préférence ①
- 3♣♦ : 19/22pts avec au moins une couleur /4. À saut l'enchère est FM
- 2♥ : 12/14H
- 3♥ : 15/18H (6 cartes solides)
- Passe : 12/15pts
- 2Sa : 16/18H
- 3Sa : 19/20H

① **Remarque** : après un bicolore économique, le répondant choisit une des deux couleurs de l'ouvreur en sachant que la première couleur annoncée est plus longue que la seconde (enchère de préférence).

Il lui faudra donc au moins deux cartes de plus dans la seconde couleur pour la choisir.

La situation est identique après la réponse 1 sur 1 si le répondant est faible :

S	O	N	E
1♥	-	1Sa	-
2♣	-	2♥	

♠ D54
♥ 92
♦ R8542
♣ V65



Même séquence après le 1 sur 1

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	2♥	

♠ A7542
♥ 92
♦ R85
♣ D65

Le 2 sur 1 et développements

En annonçant une nouvelle couleur de 4 cartes au palier de 2, le répondant garantit au moins 11H (ou 12HL). Exception : 1♠ p 2♥ = 5 cartes à Cœur.

Le répondant s'engage à reparler sur la redemande de l'ouvreur (on dit que le 2 sur 1 est une enchère **auto-forcing**).

En réponse à ce 2 sur 1, la priorité pour l'ouvreur va au **soutien** puis à l'annonce d'un **bicolore économique**. Sinon, l'ouvreur répète sa couleur avec une ouverture minimum.

Toutes les enchères autres que le bicolore économique ou la répétition de la couleur d'ouverture sont forcing de manche.

Jeux réguliers

4333/4432/5332

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
?			

- 2♥ : 12/15+
- 2Sa : 15/17
- 3Sa : 18/19

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
?			

- 2Sa : 12/14 Forcing ou 18/19 Mini - Maxi

Jeux unicolores

6322/6331/... etc.

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
?			

- 2♥ : 12/16HL Forcing
- 3♥ : 15/17H

REMARQUE : la répétition à saut indique une couleur solide

Jeux bicolores & tricolores

5422/5431/5521/5440/4441... etc.

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
?			

- 3♦ : 12/16 S Forcing Manche

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
?			

- 2♥ : 12&+ Forcing

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
?			

- 3♣ : 16/22 Bicolore cher Forcing manche

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
?			

- 2♥ : 13/15 Forcing

La redemande du répondant

→ Si un fit majeur se découvre, le répondant donne la priorité au soutien dans la zone 6/12S.

→ Sinon, le répondant décrit sa force et sa distribution et en particulier la **longueur de la couleur qu'il a nommée en premier**.

S	O	N	E	S	O	N	E
1♦	-	1♥	-	1♦	-	1♥	-
1♠	-	?		1Sa	-	?	

Dans un souci de simplification, et pour présenter un système cohérent, il a été décidé, que tous les changements de couleur du répondant étaient forcing (exception voir Roudi).

Ce postulat nous permet d'énoncer deux grands principes :

→ quand 2 couleurs ont été nommées et que le répondant en annonce une 3ème, il indique (le plus souvent) que la première couleur annoncée comporte 5 cartes.

→ quand 3 couleurs ont été nommées et que le répondant annonce la 4ème, il indique (le plus souvent) que la première couleur annoncée comporte 5 cartes.

Attention : cette nouvelle couleur n'est pas forcément par 4 cartes.

distrib. force	La 1ère couleur du répondant est par 4	La 1ère couleur du répondant est par 5	La 1ère couleur du répondant est par 6
Zone 6/10	<ul style="list-style-type: none"> • 1Sa • Passe sur 1Sa • Soutien Maj au palier de 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Répétition sur 1Sa • Soutien au palier de 2 • 1Sa 	<ul style="list-style-type: none"> • Répétition au palier de 2
Zone 11H/12S	<ul style="list-style-type: none"> • 2Sa • Soutien Maj au palier de 3 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ ROUDI après la redemande 1Sa • sinon changement de couleur 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ ROUDI après la redemande 1Sa
Zone 12H&+ ou 13S&+	<ul style="list-style-type: none"> • 3Sa • Soutien Maj au palier de 4 • Changement de couleur 		<ul style="list-style-type: none"> • Saut à la manche en majeure sur 1Sa • Changement de couleur puis répétition

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	1Sa	

♠ D73
♥ RV96
♦ 84
♣ V1082

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	2♠	

♠ DV1084
♥ V9
♦ R6
♣ 9743

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♥	

♠ D10
♥ R98642
♦ 753
♣ 106

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♠	

♠ V982
♥ AD63
♦ 104
♣ RV7

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	1Sa	

♠ R72
♥ D10863
♦ D94
♣ V5

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♥	

♠ R9
♥ RDV873
♦ V102
♣ 64

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3Sa	

♠ A106
♥ AD53
♦ RV7
♣ 964

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1Sa	-	2♣	

♠ RD974
♥ AV10
♦ 62
♣ R85

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	

♠ A86
♥ AR9742
♦ 105
♣ A3

L'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant sert donc à traduire que la première couleur qu'il a nommée est cinquième **mais qu'il n'a pas envie que son partenaire passe**.

Hélas, cet artifice (nommer une nouvelle couleur) sert également à d'autres usages...

Le Roudi

S	O	N	E
1y	-	1♥♠	-
1Sa	-	?	

Après

le système classique présente quelques "trous".

Ainsi avec :

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1Sa	-	?	

♠ R7642
♥ D1053
♦ V7
♣ 98

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	?	

♠ D864
♥ 10
♦ RV9762
♣ 54

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	?	

♠ RD873
♥ AR964
♦ A
♣ 105

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1Sa	-	?	

♠ AR873
♥ RD5
♦ AD2
♣ 107

Ces lacunes sont comblées par le 2♣ Roudi ou plutôt par les inférences qui en découlent. Ainsi, après une redemande de l'ouvreur à 1SA, 2♣ est un "relais" qui garantit au moins 10 points d'honneurs avec 5 ou 6 cartes dans la majeure de réponse.

L'enchère demande des précisions à l'ouvreur sur le nombre de cartes dans la majeure du répondant (2 ou 3 cartes) :

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	2♣	-
?			

- 2♦ : 2 cartes à Pique
- 2♥ : 3P et mini
- 2♠ : 3P et maxi

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1Sa	-	2♣	-
?			

- 2♦ : 2 cartes à Cœur
- 2♥ : 3C et mini
- 2♠ : 3C et maxi

Les inférences du Roudi

S	O	N	E
1♣	-	1♥♠	-
1Sa	-	2♥♠	

Ces séquences gardent leur caractère de faiblesse

S	O	N	E
1♦	-	1♥♠	-
1Sa	-	2♦	

S	O	N	E
1♣	-	1♥♠	-
1Sa	-	2♦	

Ces séquences n'ont plus lieu d'exister. Séquences "canapé" (maj/4 et 6K). L'ouvreur doit passer

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1Sa	-	2♦	

S	O	N	E
1♣	-	1♥♠	-
1Sa	-	2♣	-
2y	-	3♣	

Maj/4 et 6T dans une main faible (arrêt absolu)

Avec un 5/4 ou 5/5 majeur :

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	2♥	

Jeu faible 5/4 ou 5/5 majeur

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	4♥	

Jeu 5/5 majeur de manche

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1Sa	-	3♥	

Jeu 5/5 majeur de chelem

S	O	N	E
1♣	-	1♥♠	-
1Sa	-	3♥♠	

L'ouvreur déclenche les contrôles ou revient à 4 dans la majeure avec un jeu minimum

Avec une majeure/6 et un espoir de chelem

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1Sa	-	3♥	

Sur ouverture de 1♥, montre un espoir de chelem

L'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant après une autre redemande qu'1SA

Si l'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant sert le plus souvent à "rallonger" la première couleur qu'il a annoncée tout en créant une situation forcing, elle sert également à traduire un manque de garde dans la quatrième couleur. Enfin, on l'utilise aussi pour obtenir davantage de renseignements sur le jeu de l'ouvreur en vue de jouer un chelem.

Récapitulons, l'annonce d'une nouvelle couleur par le répondant sert à :

- Annoncer au moins 5 cartes dans la première couleur en situation forcing
- Demander la garde de la quatrième couleur pour nommer SA
- Laisser la séquence ouverte pour obtenir davantage de renseignements.

En nommant une nouvelle couleur au palier de 2 ou de 3, le répondant garantit un minimum de points : 11 au palier de 2 économique (forcing), 12 au palier de 3 (forcing de manche).

Dans tous les cas, l'ouvreur doit reparler.

♠ RD6
♥ AV974
♦ A63
♣ 104

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♣	-	2♦	

5 cartes à cœur

♠ AV9
♥ RD102
♦ 875
♣ A63

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♣	-	2♠	

Pas de garde à carreau (K)

♠ A102
♥ ADV7
♦ 853
♣ D108

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	

Pas de garde à carreau

♠ DV7
♥ ARV832
♦ 74
♣ AD

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	

Puis 3♥ pour décrire 6 cartes et un jeu fort

♠ AR85
♥ AD94
♦ D83
♣ V10

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	

Puis 3♠ pour montrer une main forte à P

À la cinquième enchère, après avoir analysé la redemande du répondant, l'ouvreur reconsidère son jeu en fonction de la force et de la distribution qu'il a déjà montrées dans ses deux premières enchères.

Il donne la priorité au soutien s'il possède 3 cartes dans la première couleur du répondant (éventuellement avec un saut), on parle de "soutien différé", sinon, il annonce SA s'il garde la quatrième couleur (éventuellement avec un saut). Sans enchère évidente, l'ouvreur répète sa couleur par cinq.

♠ V92
♥ RD6
♦ V
♣ RDV873

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♣	-	2♦	-
2♥			

Soutien différé

♠ RD73
♥ R102
♦ 9
♣ ARV86

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	-
3♥			

Soutien différé à saut

♠ D753
♥ A2
♦ RV9
♣ R1064

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	-
2Sa			

Garde à carreau, mini

♠ AR82
♥ D
♦ AD7
♣ D10963

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	-
3Sa			

Garde à carreau, maxi

♠ D9
♥ RV873
♦ 104
♣ ADV6

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	2♦	-
2♥			

Rien à ajouter

Après un 2 sur 1 le principe est le même, le répondant annonce une nouvelle couleur pour :

- Indiquer 5 cartes dans la première couleur nommée
- Montrer une garde insuffisante dans la quatrième couleur
- Obtenir davantage de renseignements sur le jeu de l'ouvreur.

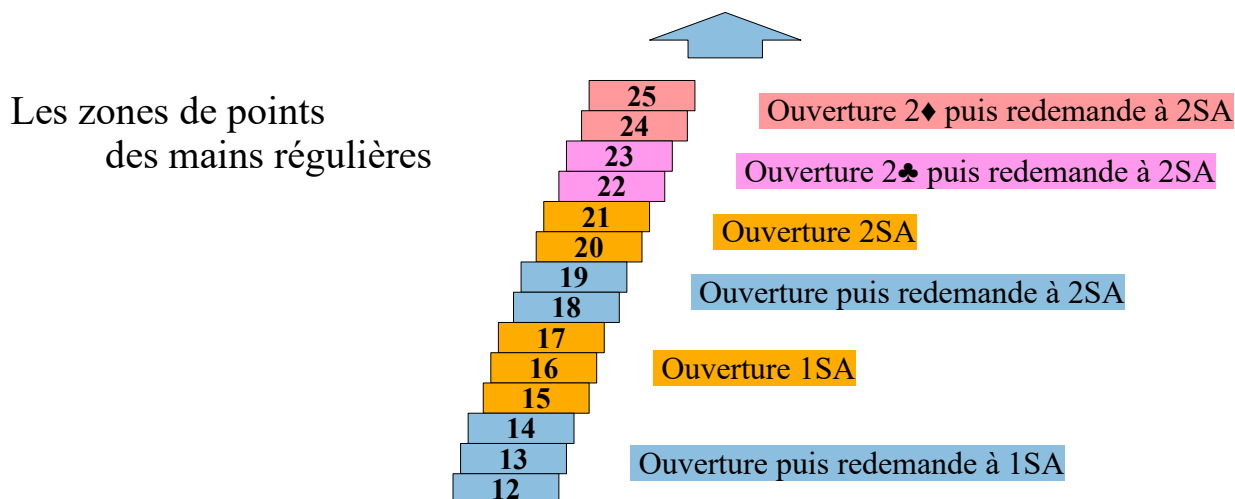
Ouverture de 1Sa et développements

L'ouverture d'1SA correspond aux mains régulières (ou à peu près régulières, c.a.d. sans singleton) de 15 à 17 points. En réponse, il faut manier de front le facteur distribution (longueur des couleurs majeures) et le facteur force (la barre des 25).

La convention **Stayman** 4 réponses sert à retrouver le fit 4-4 dans une majeure tandis que l'on décrit les majeures par 5 avec la convention **Texas**.

En ce qui concerne le facteur force, la zone de **proposition de manche** se fait avec 8 points. Avec moins de 8 points, la demande de la manche est **exclue** et avec plus de 8 points, elle est **certaine**.

Le chelem ne sera envisagé qu'avec 16 points. Avec 17 points, il faudra l'imposer.



force \ distrib	Pas de majeure par 4	1 ou 2 majeures par 4	majeure par 5	majeure par 6
0 à 7	Passe	Passe	Texas puis passe	Texas puis passe
8	2Sa	2♣ Stayman	Texas puis 2Sa	Texas puis 3 Maj
9 à 15	3Sa		Texas puis 3Sa	Texas puis 4 Maj

Le Stayman

Le répondant emploie la convention Stayman (en annonçant 2♣) dès qu'il possède une majeure par 4 et au moins 8 points.

L'ouvreur répond 2♦ sans majeure, 2♥ ou 2♠ avec la majeure et 2SA avec les 2 majeures.

Après un Stayman, le répondant soutient au palier correspondant à la force de son jeu si les majeures coïncident, sinon il cherche refuge à SA.

Sur la réponse 2♦, le répondant peut annoncer au palier de 2 une majeure par 5 avec 8 points exactement :

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♦	-	2♠	

(8 points, 5 cartes à ♠, souvent 4 à Cœur)

Le Texas

La convention Texas consiste, pour le répondant, à nommer la couleur "en-dessous" de celle qu'il possède réellement. L'ouvreur doit "aveuglément" rectifier dans la couleur du dessus.

1. Avec une majeure au moins 5ème et sans autre couleur 4ème → TEXAS

S	O	N	E
1Sa	-	2♦	-
2♥	-	?	

- passe : 0/7
- 2Sa : 8 pts et 5C
- 3Sa : 9/15 pts et 5C
- 4Sa : 16 pts et 5C (enchère quantitative rare)
- 3♥ : 9S et 6C (le fit est certain, comptez en points de soutien)
- 4♥ : 10/15S et 6C (comptez en points de soutien)

L'ouvreur choisit le contrat en fonction de son nombre de cartes dans la majeure du répondant (et aussi de sa force sur 2SA et 3♥). Avec 2 cartes, il choisit SA, avec 3 ou 4 cartes, il revient en majeure.

Remarque : avec un fit de quatre cartes, deux As au moins, une main pas 4333, l'ouvreur déroge : → 3♥ au lieu de 2♥.

S	O	N	E
1Sa	-	2♦	-
3♥			

2. Avec un bicolore 5 Majeure et au moins 4 mineure

→ TEXAS puis annonce de la nouvelle couleur (forcing)

Cette séquence implique un espoir de chelem ou un inconvénient pour jouer à SA (singleton).

S	O	N	E
1Sa	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
?			

- 3♥ : l'ouvreur donne la **priorité** absolue au fit en majeure s'il y détient le fit
- 3Sa : 2C et une solide garde à Carreau et à Pique
- 3♦ : 2C, une solide garde à Carreau et un arrêt Pique insuffisant
- 3♠ : 2C, une solide garde à Pique et un arrêt Carreau insuffisant
- 4♣ : 2C, un jeu maximum et un fit T de 5 cartes (rare)

Remarque : il n'y a plus de Texas après une intervention

ATTENTION : dans le jeu de la carte après un Texas, la Main de Base se trouve au mort et les coupes (productives) de la Main Courte se font avec le jeu du déclarant.

3. Avec un bicolore 5/4 ou 6/4 Majeur → Stayman si 8 pts&+

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♦	-	?	

- 2♥♠ : 5 cartes et 8 points. L'ouvreur peut reparler mais la séquence est NF
- 3♥ : 5P + 4C et 9 pts&+ la majeure de 5 est nommée en "croisant" ⓘ
- 3♠ : 5C + 4P et 9 pts&+ la majeure de 5 est nommée en "croisant" ⓘ
- 4♥♠ : 6 cartes CP et 9/15 pts. C'est un arrêt.

ⓘ Pour faire jouer la main forte si un fit majeur se découvre.

4. Avec un espoir de chelem et une couleur par 6 → enchères naturelles 3♦, 3♥, 3♠

Il faut donc détenir un minimum de 15 points de soutien (avec 6 cartes sur 1SA le fit est certain).

5. Avec un bicolore majeur 5/5 sans espoir de chelem → enchère de 4♦

6. Avec une longueur en mineure → TEXAS 2♠ pour les Trèfles et 3♣ pour les carreaux

L'enchère se fait avec un jeu faible, un problème à SA ou avec un chelem en vue.

Le 2 Faible (en majeure)

Cette ouverture doit être agressive et précise. Vous devez détenir 6 à 10 points, la main doit éviter de comporter deux As ainsi que l'autre majeure si cette couleur est solide (As ou Roi quatrième). Comme pour toutes les enchères de barrage, la vulnérabilité doit être prise en compte.

♠ 6
♥ AR10853
♦ DV7
♣ 532

Un 2♥ maximum

♠ RD10973
♥ 6
♦ 854
♣ R62

Un modèle de 2♠

♠ DV10975
♥ 832
♦ 9
♣ DV4

Un 2♠ non vulnérable

Cette ouverture correspond à un jeu unicolore. Néanmoins, vous pouvez ouvrir de 2 Faible avec une mineure 4ème annexe.

Réponses à l'ouverture de 2 Faible

Il faut une belle ouverture pour envisager la manche.

→ Seuls les soutiens sont non forcing (et même Forcing Passe). Forcing Passe = qui oblige à passer

→ 2SA est un relais demandant des précisions sur la force de l'ouverture.

→ Les changements de couleur sont forcing.

Les soutiens

2♥	-	3♥	
----	---	----	--

ARRÊT ABSOLU, quasiment automatique dès que l'on possède 3 atouts. Le répondant poursuit le barrage.

2♥	-	4♥	
----	---	----	--

soit un jeu fort (pour les faire) soit poursuite du barrage avec 4 atouts.

♠ 93
♥ D107
♦ R9543
♣ 874

2♥	-	3♥	
----	---	----	--

Poursuivons le barrage

♠ 7
♥ V1052
♦ V97
♣ R8753

2♥	-	4♥	
----	---	----	--

Automatique avec 4 atouts
10 atouts = palier de 4

♠ R9
♥ R63
♦ A875
♣ AV102

2♥	-	4♥	
----	---	----	--

Pour les faire

2Sa relais

Cette enchère montre des ambitions de manche (au moins la valeur d'une belle ouverture) et au moins un demi-fit (gros honneur sec) dans la majeure.

L'ouvreur revient dans sa couleur au palier de 3 avec une ouverture minimum / annonce une nouvelle couleur où il possède l'As ou le Roi si son ouverture est correcte (la situation est Forcing de Manche) / saute au palier de 4 dans sa couleur avec une couleur très solide sans As ni Roi annexes / enfin annonce 3SA avec ARD 6èmes.

Le changement de couleur

Cette enchère est forcing et indique le plus souvent un misfit dans la majeure d'ouverture (sinon on aurait dit 2SA). L'ouvreur donne le soutien à son partenaire / revient dans sa couleur avec une ouverture minimum / annonce un As ou un Roi dans une autre couleur / enfin déclare 3SA.

♠ RD10963
♥ 85
♦ V74
♣ 95

2♠	-	2Sa	-
3♠			

♠ 8
♥ AD10872
♦ 764
♣ R85

2♥	-	2Sa	-
3♣			

♠ RDV1076
♥ D8
♦ V92
♣ 105

2♠	-	2Sa	-
4♠			

♠ 84
♥ ARD765
♦ 92
♣ 1064

2♥	-	2Sa	-
3Sa			

L'ouverture de 2SA

Cette ouverture correspond à un jeu de 20/21 points ou 19 avec une mineure (voire une majeure) par 5. Comme après les ouvertures à SA, c'est la longueur des couleurs majeures qui dictera l'enchère du répondant :

• Sans majeure par 4.

S	O	N	E
2Sa	-	?	

- 3SA : de 5 à 10 pts
- 4SA : avec 11 pts (quantitatif). L'ouvreur passe avec un jeu mini et annonce 6SA avec 21pts
- 6SA : avec 12 / 14 pts

• Avec une majeure par 4, le répondant fait un Stayman à partir de 5 points.

S	O	N	E
2Sa	-	3♣	-
?			

- 3♦ : pas de majeure par 4
- 3♥ : 4 cartes à Cœur sans 4 Pique
- 3♠ : 4 cartes à Pique sans 4 Cœur
- 3SA : les deux majeures par 4
- le répondant choisit la majeure ou pose le Blackwood à 4SA avec un jeu de chelem.

• Avec une majeure par 4 et une majeure par 5.

Faites un Stayman à partir de 4 points. Si l'ouvreur annonce une majeure, le fit est trouvé. Si l'ouvreur annonce 3♦ (pas de majeure), vous nommez maintenant votre majeure par 5 en "**croisant**". Comme pour 1Sa, pour faire jouer la main forte si un fit majeur se dévoile.

S	O	N	E
2Sa	-	3♣	-
3♦	-	?	

- 3♥ : 5 cartes à Pique et 4 cartes à Cœur.
- 3♠ : 5 cartes à Cœur et 4 cartes à Pique.

L'ouvreur conclut à 3SA avec 2 cartes dans la majeure cinquième ou donne le fit en majeure.

• Avec une majeure par 5 (ou par 6), le répondant fait un Texas à partir de 4 / 5 points.

Contrairement au Texas après l'ouverture d'1SA, l'ouvreur ne rectifie qu'avec le fit. Sans fit, l'ouvreur redemande à 3SA.

Sur la rectification fittée, le répondant conclut à la manche sans espoir de chelem. Avec un espoir de chelem, il annonce une nouvelle couleur ou 3SA (forcing) avec un jeu régulier.

• Avec les deux majeures par 5.

Le répondant annonce 4♦ (comme sur l'ouverture d'1SA). L'ouvreur choisit la majeure la plus longue.

♠ RD96
♥ V2
♦ R852
♣ V74

S	O	N	E
2Sa	-	3♣	-
3♥	-	3Sa	

♠ V7532
♥ AD85
♦ 963
♣ 8

S	O	N	E
2Sa	-	3♣	-
3♦	-	3♥	

♠ 53
♥ AD853
♦ V963
♣ 108

S	O	N	E
2Sa	-	3♦	-
3♥	-	4♥	

♠ AV1054
♥ V2
♦ R87
♣ D63

S	O	N	E
2Sa	-	3♥	-
3♠	-	3Sa	

♠ RD873
♥ 5
♦ R2
♣ V10964

S	O	N	E
2Sa	-	3♥	-
3♠	-	4♣	

Notez qu'il n'y a plus d'enchères de contrôle après l'ouverture de 2SA

Le Blackwood 5 clés

Dans la demande des chelems à la couleur, le Roi d'atout s'avère une carte très importante.

Ce Roi est élevé au rang d'As, on parle du BW 5 As ou 5 clés. Voici les réponses au 4SA :

5♣ = 3 ou 0 clé (30)

5♦ = 4 ou 1 clé (41)

5♥ = 2 clés (ou 5 mais on ne pose jamais le BW sans clé)

5♠ = 2 clés + la Dame d'atout

5SA demande le nombre de Rois (6♣ = 0, 6♦ = 1, 6♥ = 2, 6♠ = 3. Avec les 4 Rois = 7SA.

L'ouverture 2♣ fort indéterminé

L'ouverture de 2♣ remplace l'ancienne ouverture de 2 fort. Cette enchère indique de 19 à 23 HL. Elle correspond soit à une main unicolore (que l'on annoncera au tour suivant) soit à une main de 22/23 HL, un "super 2SA".

→ Si l'unicolore est majeur, il vous faudra détenir 20 à 22 points d'honneurs et une couleur cinquième commandée par AD10 au minimum. Vous pourriez également détenir une main de 8 levées de jeu (et un peu moins de points d'honneurs) dont 3 levées de défense. On tolérera une vilaine couleur 4ème mineure annexe.

→ Si l'unicolore est mineur la couleur devra être sixième au minimum (et de préférence septième) et solide. La main sera franchement irrégulière.

→ Après une redemande à 2SA de l'ouvreur (22/23), le répondant réagira comme après une ouverture de 2SA : majeure par 5 et majeure par 6 seront traitées par le Texas, majeure par 4 par le Stayman et sans majeure par une annonce à SA (Passe, 3SA, 4SA, 6SA) :

♠ 62
♥ ARD97
♦ RV2
♣ AR5

2♣ puis ♥

♠ ARDV95
♥ 7
♦ A102
♣ AV8

2♣ puis ♠

♠ R6
♥ 8
♦ ARD9853
♣ AD7

2♣ puis ♦

♠ D75
♥ AD
♦ ARD972
♣ R7

2♣ puis 2SA
20H +2L = 22HL

♠ ARV
♥ V8632
♦ D5
♣ ARD

1♥ (ou 2Sa)
Je préfère 2Sa

Cette ouverture de 2♣ est forcing et oblige le répondant à annoncer 2♦ (de 0 point et sans limite supérieure).

L'ouvreur dévoile alors sa couleur (ou annonce 2SA) et la séquence se poursuit "comme dans l'ancien temps" :

→ Passe de 0 à 4 points

→ Le soutien au palier de 4 en majeure est un arrêt

→ Le soutien au palier de 3 montre un intérêt de chelem et déclenche les enchères de contrôle

→ Le changement de couleur indique au moins 5 cartes (puisque l'ouvreur est unicolore) et au moins 5 points au palier de 2 et au moins 8 points au palier de 3

→ 2SA est l'enchère fourre-tout.

En tout cas, toutes ces enchères sont forcing de manche.

Le répondant doit faire un effort de chelem dès 9 points sur un "super 2SA" (4SA quantitatif ou 5 en majeure si un fit se découvre) et à partir de 10/11 points sur une ouverture de 2 Fort à la couleur.

Si l'adversaire intervient sur l'ouverture de 2♣, le X du répondant montre au moins 5/6H (appel).

♠ R76
♥ AD8
♦ RDV5
♣ ARV

2♣	-	2♦	-
2Sa			

♠ RV7
♥ ARV9865
♦ A7
♣ 9

2♣	-	2♦	-
2♥			

♠ R10962
♥ R8
♦ 753
♣ D43

2♣	-	2♦	-
2Sa	-	3♥	

♠ A97
♥ D32
♦ RV975
♣ 64

2♣	-	2♦	-
2♥	-	3♥	

♠ V10
♥ V9
♦ 763
♣ RV7642

2♣	-	2♦	-
2♥	-	2Sa	

Remarque : des levées de défense sont des levées que l'on garantit si l'adversaire prend le contrat (des As et des Rois).

L'ouverture de 2♦ Forcing de manche

L'ouverture de 2♦ est forcing de manche. Elle correspond à une main de 24 points d'honneurs minimum ou à un jeu comportant de quoi faire la manche moins une levée, dont 3 levées de défense. Une main de ce type peut être régulière ou irrégulière.

♠ AD10
♥ RV97
♦ ARD8
♣ AV

2♦

♠ D9865432
♥ AR
♦ A
♣ AD

2♦

♠ ARD97643
♥ -
♦ R5
♣ 1082

1♠ puis 4♠

♠ ARD986532
♥ 8
♦ 74
♣ 10

4♠ Ce jeu possède à peine une levée de défense

Réponses à l'ouverture de 2♦

L'ouverture de 2♦ est un appel aux As. Voici les réponses :

- 2♥ : pas d'As
- 2♠ : un As majeur
- 3♣/3♦ : l'As de la couleur
- 3SA : 2As.

Développements pour l'ouvreur

L'ouvreur essaye de transiter par une enchère à SA pour faciliter les développements.

Un singleton (gros honneur sec) est possible avec les mains du style 4 4 4 1 ou 5 4 3 1 si la couleur par 5 est mineure. La séquence se poursuit alors, comme après une ouverture de 2SA, en Stayman avec des majeures quatrièmes et en Texas avec des majeures cinquièmes.

L'ouvreur peut également annoncer une majeure par 5 ou une mineure par 6 (sauf avec un 5/5 mineur).

Un saut à la manche à la redemande est un arrêt : l'ouvreur signale qu'il manque deux As.

♠ AR1075
♥ A4
♦ AR8
♣ AD10

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2♠			

♠ ADV9
♥ -
♦ AR6
♣ ARD1072

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
3♣			

♠ D7
♥ AD
♦ ARDV93
♣ AD10

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2Sa			

♠ R8
♥ RD
♦ AD
♣ ARDV964

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
3Sa			

Développements pour le répondant

Sur l'annonce d'une couleur de l'ouvreur, le répondant peut soutenir la couleur du partenaire. Comme d'habitude, un soutien au palier de la manche signifiera la faiblesse.

Le répondant peut également, avec une couleur longue, nommer cette couleur ou se réfugier à SA.

Avec 7/8 points d'honneurs, le répondant devra faire une tentative de chelem.

Avec 9/10 points d'honneurs, le répondant devra imposer le chelem.

L'enchère de 4SA pour le répondant ne peut jamais être interprétée comme un Blackwood. C'est une proposition de chelem déniait la possession d'un fit.

♠ 107
♥ 98542
♦ V3
♣ 10765

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2Sa	-	3♦	

♠ D107
♥ R8
♦ 9642
♣ D1053

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2♠	-	3♠	

♠ V3
♥ R10975
♦ 8642
♣ V7

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2♠	-	3♥	

♠ A6
♥ R83
♦ D642
♣ 10975

S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
3♥	-	6♥	

♠ D64
♥ V93
♦ A5
♣ 108762

S	O	N	E
2♦	-	3♦	-
3Sa	-	4Sa	

Remarque : en cas d'intervention, le X du répondant montre au moins 5H (passe = 0 à 4 points).

Le camp de l'intervention

Quand tous les points de l'adversaire sont concentrés dans la même main, les contrats sont plus faciles à réaliser.

En effet, vous pouvez d'une part, localiser d'avance les honneurs manquants et, d'autre part, les communications entre les deux adversaires sont restreintes puisqu'une des deux mains est faible.

Dans cette situation, vous serez particulièrement agressif et vous demanderez la manche à partir de 24 points (25S à l'atout).

Même situation quand vous serez dans le camp de l'ouvreur après un contre d'appel adverse.

Trois facteurs différents peuvent vous pousser à intervenir :

→ La force de votre jeu

→ La qualité de votre couleur d'intervention (avec une main faible si la vulnérabilité n'est pas trop défavorable)

→ Votre distribution (pour préparer une défense, là encore regardez la vulnérabilité).

Ainsi, vous interviendrez à 1♠ avec les trois jeux suivants :

S	O	N	E
1♦	1♠		

♠ V9754
♥ A8
♦ 103
♣ ARD2

♠ ARV95
♥ 643
♦ 87
♣ 1062

♠ RV1086
♥ 3
♦ 52
♣ RV1074

Intervention après l'ouverture de 1SA et développements

→ Intervenir à 2♦ sur l'ouverture d'1SA montre 6 cartes à Cœur ou à Pique. Le partenaire répond 2♥, quelle est ta majeure ?

→ Intervenir à 2♥ ou 2♠ montre 5C ou 5P et une mineure par 4. Le répondant dit 2SA s'il veut connaître la mineure.

→ Contrer l'ouverture d'1SA montre une mineure par 5 et une majeure par 4. Le partenaire répond 2♣, quelle est ta mineure ? 2♦, quelle est ta majeure ?

La force de ces interventions dépendra de la violence de la distribution et des vulnérabilités respectives.

En réponse à l'ouverture d'1SA après intervention, l'annonce d'une couleur au palier de 2 est non forcing alors que l'annonce d'une couleur au palier de 3 est forcing. Le contre est d'appel.

Le Landy

Le Landy se pratique en intervention ou en réveil après une ouverture d'1SA.

La convention consiste à annoncer 2♣ pour indiquer au partenaire que l'on possède un bicolore majeur (au moins 5/4). La force du bicolore dépend des vulnérabilités respectives et de la longueur des couleurs majeures.

Voici le minimum à vulnérabilité favorable



♠ DV1063
♥ RV972
♦ 85
♣ 4

Voici le minimum à vulnérabilité défavorable



♠ AD1094
♥ RV108
♦ 762
♣ 3

En réponse au Landy

- Le partenaire choisit une couleur s'il a une nette préférence pour l'une des deux.

- Il peut également sauter au palier de 3 s'il possède 4 atouts et 3 grosses cartes utiles.

- Il peut même sauter au palier de 4 avec au moins 4 atouts et 4 grosses cartes utiles.

Enfin, un cas fréquent, il peut répondre 2♦ pour demander à son partenaire d'annoncer sa couleur la plus longue.

La défense contre le Landy

En réponse à l'ouverture d'1SA après un Landy, il faudra renoncer à trouver un fit majeur.

- Le contre indique que l'on peut punir l'adversaire dans l'une des couleurs majeures. Il faudra détenir 4 cartes dans cette couleur et un minimum de 8H. Les contres (X) suivants seront punitifs.

- 2♥ et 2♠ sont des cue-bids qui affirment la garde dans la couleur annoncée avec au moins 8 points.

- 2SA et 3SA sont naturels.

Intervention et réponse après l'ouverture de 1 à la couleur

L'annonce d'une couleur sans saut.

Cette intervention montre de 10 à 16 points (peut-être un peu moins si la couleur est robuste).

Sud	O	N	E
1♦	1♥	-	?

- 2♥ : fitté dans la zone 7/11 pts
- 3/4♥ : fitté /4 ou /5 avec un jeu faible. C'est un barrage
- 2♦ : cue-bid = force → a priori fit. Au moins valeur d'ouverture
- 1SA : 8/12 pts et une garde dans la couleur adverse
- 2/3Sa : 13/14 pour 2Sa ; 15&+ pour 3Sa ; garde(s)
- 1♠ : au moins 4P ; 8pts&+ ; forcing
- 2♣ : au moins 5T ; 10&+ ; forcing 1Tour

L'intervention par 1Sa

Cette intervention indique de 16 à 18 points dans une main à peu près régulière. Elle assure une garde dans la couleur de l'ouvreur. Les réponses sont calquées sur celles de l'ouverture.

Sud	O	N	E
1♦	1Sa	-	?

- 2♣ : Stayman à partir de 8 pts avec une majeure par 4
- 2♦♥ : Texas
- 2Sa : 8 points exactement
- 3Sa : au moins 9 points

L'intervention par contre (d'appel)

Ce contre se divise en 2 zones de points.

a) Une zone faible (12 à 16 points) où il faudra avoir au moins 3 cartes dans chacune des autres couleurs + une majeure par 4. Le contreur passe au tour suivant sauf sur le cue-bid.

Sud	O	N	E
1♦	X	-	?

- 1♥♠ : annonce économique d'une couleur avec 0/7 pts
- 2♥♠ : annonce à saut d'une couleur avec 8/10 pts
- 1Sa : 6/10 points avec la garde de la couleur adverse
- 2♦ : le cue-bid à partir de 11 pts, **seule enchère forcing**.

b) Une zone forte (17 points et plus) où toutes les distributions sont acceptées. Le contreur fera alors une nouvelle enchère au tour suivant.

Sud	O	N	E
1♦	X	-	1♥
-	?		

- 2♥ : soutien avec 17/18 points et le fit par 4 cartes
- 1♠ : annonce d'une couleur par 5 avec 17 à 19 pts
- 2♠ : annonce à saut d'une couleur par 5 avec 20 à 22 pts
- 1Sa : 19/20 points avec la garde de la couleur adverse
- 2♦ : le cue-bid à partir de 19 points et le fit ou 20 points sans le fit, **seule enchère forcing**.

Remarque : toutes ces interventions peuvent être faites par le joueur n°4.

Sud	O	N	E
1♦	-	1♥	1♠

Sud	O	N	E
1♦	-	1♥	1Sa

Sud	O	N	E
1♦	-	1♥	X

→ 4P & 4T.

Les enchères de barrage - Les interventions à saut - Les enchères de sacrifice.

Les barrages se font aussi bien à l'ouverture qu'en intervention. Ils se pratiquent avec des mains inférieures à la valeur d'une ouverture. La faiblesse de votre main est signifiée par le fait que vous faites une enchère en sautant au moins un palier.

Vous devez posséder :

→ une belle couleur 8ème pour sauter (ou ouvrir) au palier de 4 (ou un bicolore 7/4)

→ une belle couleur 7ème pour sauter (ou ouvrir) au palier de 3

→ une belle couleur 6ème pour sauter (ou ouvrir) au palier de 2.

Les vulnérabilités respectives des deux camps sont à prendre en considération (rouge, on est vulnérable, vert, on est non vulnérable). À vulnérabilité favorable, on ouvrira ou on interviendra facilement au palier de 4 avec seulement 7 cartes.

♠ 2 ♥ RDV97642 ♦ V3 ♣ 85	♠ 2 ♥ RDV10853 ♦ 7 ♣ D1083	♠ 974 ♥ 8 ♦ AR96532 ♣ V10	♠ 8 ♥ ADV853 ♦ 1042 ♣ 987
4♥	4♥	3♦	1♣ 2♥
1♦ 4♥	1♦ 4♥	1♥ 3♦	

Les bicolores : "2SA inhabituel", le "1mineure - 2♦" et le "1Maj - 2Maj"

→ En intervention, 2SA montre un bicolore 5/5 avec les 2 moins chères. Sur une mineure, 2♦ montre un bicolore majeur au moins 5/5. Sur une majeure, le cue-bid = la + chère et la - chère.

→ Après une ouverture et une réponse à l'ouverture, l'enchère de 2SA montre un bicolore avec les deux couleurs non nommées.

La force du jeu dépend des vulnérabilités respectives mais dans tous les cas, il est préférable que les couleurs soient solides.

♠ 3 ♥ 9 ♦ RDV107 ♣ RV8654	♠ AD984 ♥ RV1052 ♦ 7 ♣ 63	♠ AR963 ♥ 2 ♦ 74 ♣ RDV85	♠ AD1084 ♥ 7 ♦ V3 ♣ AR952
1♥ 2sa	1♣ 2♦	1♥ 2♥	1♦ - 1♥ 2Sa

Les non-interventions

Vous serez quelquefois contraints de passer avec une main avec laquelle vous auriez ouvert, votre jeu ne vous permettant aucune intervention. Peut-être pourrez-vous faire une enchère au tour suivant, par exemple un contre d'appel pour les deux couleurs restantes.

♠ ARV8 ♥ 97 ♦ 532 ♣ AD106	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 5px;">1♦</td> <td style="padding: 5px;">p</td> <td style="padding: 5px;">1♥</td> <td style="padding: 5px;">p</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2♥</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	1♦	p	1♥	p	2♥	X		
1♦	p	1♥	p						
2♥	X								

Vous indiquez la valeur d'une ouverture avec 4 cartes à Pique et 4 cartes à Trèfle.

Réponse à l'ouverture après intervention

Réponses à l'ouverture après intervention par l'annonce d'une couleur.

Les réponses changent peu. Les zones de points des changements de couleurs au palier de 1 (6 points et plus) et de 2 (11 points et plus ou 10 beaux) restent à peu près les mêmes. Les enchères à SA garantissent la garde dans la couleur adverse. La réponse 1SA garantit 8 à 10 points.

La convention **Spoutnik** (simple) : sur une ouverture mineure après une intervention à 1♠, le contre du répondant indique que l'on aurait dit 1♥ sans l'intervention mais que l'on ne peut pas dire 2♥, (avec 5 ou 6 carte et 11HL+ on dit 2♥).

Ce Contre Spoutnik garantit, soit au moins 8 points et 4 cartes à Cœur, soit 7 à 10 points et 5/6 cartes à Cœur.

La convention Contre **Spoutnik** (généralisé) : après une intervention au palier de 2 ou après un barrage, un contre en réponse à l'ouverture est d'appel. Il garantit que l'on possède une majeure (par 4 à partir de 9 points) ou par 5 et plus (avec 8 à 10 points) ou bien un fit de 3 cartes dans la majeure d'ouverture et au moins 11S.

Rappel : il faut au moins 10/11 points et 5 cartes pour annoncer une majeure au palier de 2.

1♣ 1♠ X	1♣ 1♥ X	1♣ 1♥ 1♠	1♣ 1♦ X	1♥ 2♦ X
4C et 8H&+ 5C et 7/10HL	3P&- et 7HL&+	4P&+ et 6HL&+	4P et au moins 4C 6HL&+	- 4P et 8H&+ - 5P et 8/10HL - 3C et 11S&+

Réponses à l'ouverture après intervention par 1SA.

Au jeu à Sans-Atout, c'est souvent le camp qui détient le plus de points qui réalise le plus grand nombre de levées.

C'est pourquoi le contre est punitif et garantit une nette majorité des points (à partir de 9/10 points).

Toutes les autres enchères nient la possession d'une dizaine de points d'honneurs et la relative faiblesse de la main doit être compensée par une longueur pour justifier une enchère. C'est pourquoi l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 2 garantit 6 à 8 points et une couleur 6ème.

Réponses à l'ouverture après un contre d'appel.

Pour répondre à l'ouverture après un contre d'appel adverse, il faut que votre camp possède au minimum la moitié des points d'honneurs à moins d'avoir un gros fit.

→ L'annonce d'une couleur au palier de 1 garantit un minimum de 7/8 points d'honneurs.

→ 1SA indique 8 à 10 points.

→ XX garantit au moins 10 points d'honneurs et (a priori) un jeu régulier.

→ L'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 2 (avec ou sans saut) montre un jeu faible et 6 cartes.

→ Les soutiens à saut sont des barrages.

→ Les sauts sur une ouverture majeure après X sont des enchères de rencontre.

S	O	N	E
1♥	1Sa	?	

- X : 9pts&+ punitif
- 2♣ : 6/9H et 6T

S	O	N	E
1♦	X	?	

- 1♥ : 7pts&+ et 4C
- XX : 10H&+ ; jeu régulier
- 2♣ : 6/9H et 6T

S	O	N	E
1♥	X	?	

- 3♣ : rencontre →
- 3♥ : barrage

♠	2
♥	V863
♦	1074
♣	AD952

Réponses à l'ouverture d'1SA après l'intervention par une couleur ou par contre.

■ Si l'adversaire intervient par l'annonce d'une couleur, le contre est d'appel (1SA 2♥ X), au moins 7H. L'annonce d'une nouvelle couleur est non forcing au palier de 2 et forcing au palier de 3.

Le cue-bid fait office de Stayman.

■ Si l'adversaire intervient par contre, on joue le Texas et le Stayman **3 réponses** 2♦, 2♥, 2♠

(2♦ = pas de majeure, 2♥ = 4 Cœur et peut-être 4 Pique, 2♠ = 4 Pique sans 4 Cœur).

Le surcontre (XX) sert à se sauver avec un jeu (très) faible et une mineure par 5. Elle demande à l'ouvreur de dire 2♣ sur lequel on passe ou on rectifie à 2♦.

Résumé des Contres et des Cue-Bids

A. Sur ouverture majeure

Le X spoutnik

- 1♥ 2♦ X → L'annonce de l'autre majeure par 4 (ou par 5 avec 8/10 points)
→ L'annonce d'un fit de 3 cartes avec au moins 11 points
→ La recherche d'un contrat à SA (un cas rare) avec valeur d'ouverture

Le Cue-bid

- 1♥ 2♦ 3♦ → L'annonce d'un fit de 4 cartes dans une main Forcing de manche

B. Sur ouverture mineure

Le X spoutnik

- 1♣♦ 1♠ X → L'annonce des cœurs par 4 (ou 5 avec 8/10 points). Spoutnik simple
1♣♦ 1♥ X → Pas 4 cartes à Pique
1♦ 2♣ X → L'annonce d'une majeure par 4 (ou 5 avec 8/10 points)
1♣ 1♦ X → 4 cartes à Pique et au moins 4 cartes à Cœur avec 6pts&+.

Remarque : à haut palier, ces contres n'indiquent qu'une main trop forte pour passer, sans critère distributionnel.

Le Cue-bid

- 1♣ 1♠ 2♠ → Demande de garde dans la couleur adverse
→ Gros fit dans la couleur d'ouverture et chelem en vue

C. Les contres au cours du jeu (niveau seconde série majeure et première série donc pour l'année prochaine...)

• Du répondant

- 1♦ p 1♥ 1♠ → Trop de jeu pour passer
p p X Présomption de 5 cartes dans la couleur de réponse (Cœur)

- 1♣ 1♦ 1♥ 1♠ → Trop de jeu pour passer
p 2/3♠ X Présomption de 5 cartes dans la couleur de réponse (Cœur)

• De l'ouvreur

- 1♦ p 1♥ 1♠ → 3 cartes dans la couleur du partenaire (9 fois sur 10),
X ouverture non minimum ou 18/19 points et deux cartes dans la couleur du partenaire.

- 1♣ 1♦ 1♥ 3♦ → Une ouverture d'autant plus "agréable" que le palier s'élève (avec
X très souvent 3 cartes à cœur).

• Du camp intervenant

- 1♥ 2♣ 2♥ X → D'appel pour les Piques
1♦ 1♥ 3♦ X → Trop de jeu pour se contenter de soutenir à 3♥

D. Les réponses à saut après l'intervention par l'annonce d'une couleur (niveau 3ème série, 2ème mineure)

- 1♦ 1♥ 2♠/3♣ → Faible : 6 cartes au palier 2 ; 7 au palier 3

Les réveils

Le joueur qui est le dernier à parler est en situation de réveil. Il peut passer mais il peut aussi relancer la machine par une nouvelle enchère. Le réveil avec un jeu faible se justifie par le fait que l'on espère que le partenaire est en situation de "non-intervention".

On peut réveiller de trois manières différentes.

S	O	N	E
1♣	-	-	1♠

1. Le réveil par l'annonce économique d'une couleur et réponse

Ce réveil promet 8 à 12 points (*en dessous de la valeur d'une ouverture*) et une couleur par 5.

En réponse à ce réveil, vous pouvez soutenir ou trouver refuge à Sans-Atout (avec la garde dans la couleur adverse). N'oubliez pas toutefois que votre partenaire peut ne détenir que 8 points. Il vous faudra donc au moins une dizaine de points pour répondre.

Le cue-bid servira à exprimer la force (au moins l'ouverture) et une présomption de fit.

Sud	O	N	E
1♦	-	-	1♠
-	?		

- 1Sa : 9 à 12 points et la garde à Carreau
- 2♠ : 9 à 12 points et le fit à Pique
- 2♦ : la valeur d'une ouverture et le fit à Pique

2. Le réveil par X et réponse

Ce réveil promet 8 points et plus et il est divisé en deux zones de points :

→ La zone faible, 8 à 12 points (*en dessous de la valeur d'une ouverture*).

Vous passerez au tour suivant sauf cue-bid de votre partenaire.

→ La zone forte, 13 points et plus (*la valeur d'une ouverture*).

Vous reparlerez librement au tour suivant en annonçant une nouvelle couleur par 5 (zone 13/16 points) ou en annonçant 1SA (zone 14/16 points) etc...

En réponse au contre d'appel, il faudra parler même avec 0 point. On calquera son attitude sur celle d'une réponse à un contre d'intervention en tenant compte du fait que le contre de réveil peut comporter 4 points de moins que le contre d'intervention.

Sud	O	N	E
1♦	-	-	X
-	1♥	-	?

1♥ : 0 / 10 points avec en principe 4 cartes à Cœur

- passe : en dessous de la valeur d'une ouverture
- 1♠ : 13 à 16 points et 5 cartes à Pique
- 1Sa : 14 à 16 points et la garde à Carreau
- 2♦ : cue-bid : un jeu fort a priori avec le fit à Cœur

3. Le réveil par 1Sa ou 2Sa et réponse

Ce réveil promet 10 à 13 points à 1SA et 17/19 à 2SA et une garde dans la couleur adverse.

En réponse à ce contre de réveil, on emploiera le Stayman et le Texas.

Sud	O	N	E
1♦	-	-	1Sa
-	?		

- 2♣ : Stayman 12pts&+
- 2♥♥ : Texas

Sud	O	N	E
1♦	-	-	2Sa
-	?		

- 3♣ : Stayman 6pts&+
- 3♥♥ : Texas (rectification obligatoire)

Réveil et intervention de l'ouvreur

Pour reparler dans une de ces situations, l'ouvreur doit détenir un jeu fort ou (très) irrégulier.

- Le contre est d'appel. Il indique un jeu d'au moins 16 ou 17 points d'honneurs avec une courte (singleton ou doubleton) dans la couleur adverse.

Cas particulier :

Sud	O	N	E
1♣	1♠	p	p
?			

ou

Sud	O	N	E
1y	2z	p	p
?			

Dans cette situation, le répondant ne peut pas punir par un contre l'intervention à 1♠ (ou à 2z) puisque ce contre serait "Spoutnik".

Il doit passer, un "passe d'embuscade" qui demande à l'ouvreur de réveiller les enchères par X dès qu'il possède une courte à 1♠ (ou z) même avec une main minimum. Ce réveil sera le plus souvent un contre d'appel que transformera le répondant en contre de pénalité en passant.

Néanmoins, avec un jeu très irrégulier (ou une chicane à Pique/z) l'ouvreur réveillera les enchères en nommant une nouvelle couleur ou en répétant sa couleur d'ouverture.

Il va de soi que plus les enchères se sont élevées, plus la main de l'ouvreur doit être forte pour pouvoir contrer.

Sud	O	N	E
1♣	1♠	p	4♠
X			

Ce contre reste un contre d'appel avec une main forte et une courte à Pique.

Par opposition aux autres contres d'appel, le répondant ne parlera que s'il a quelque chose d'intéressant à annoncer.

Avec une main banale, il passera (si le contrat est au niveau d'au moins 4♥) en espérant que l'ouvreur détient assez de jeu pour faire chuter le contrat.

Cette attitude du répondant n'est possible que quand le camp adverse a atteint la manche. En effet, si vous contre une partielle (à partir de 2♥) et que le contrat gagne, l'adversaire marque la prime de manche.

- L'enchère d'1SA indique 18/19 points, un jeu régulier et la garde de la couleur adverse.

Sud	O	N	E
1♣	1♠	p	p
?			

- 1Sa : 18/19 pts
- X : Appel

- L'annonce d'une nouvelle couleur d'au moins 4 cartes ou la répétition de la couleur d'ouverture par 6 indique un jeu irrégulier mais pas forcément très fort.

Les réveils "tardifs"

Après une ouverture et une réponse adverses (surtout après un soutien), la séquence s'arrête rapidement :

Sud	O	N	E
1♥	p	2♥	p
p	?		

Il faudra souvent réveiller les enchères par un contre d'appel ou 2SA, appel aux mineures 5 / 4. Partez du principe que si l'adversaire détient un fit, votre camp devrait également en détenir un.

Sud	O	N	E
1♣	1♥	p	2/3/4♥
X			

• X : Appel

Sud	O	N	E
1♥	p	2♥	p
p	X		

• X : Appel

La signalisation

	Jeu à Sans-atout	Jeu à l'atout																		
Entamer	<p>1. Entamez la couleur du partenaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec 2 cartes, la plus grosse. - Avec 3 cartes, la plus petite. <p>2. Entamez la tête de séquence d'une couleur au moins 4ème. Une séquence doit être composée de trois grosses cartes. On joue la plus forte des cartes collées :</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>A R D 9</td> <td>A R V 7 3</td> <td>A D V 6</td> </tr> <tr> <td>R D V 9</td> <td>R D 10 6 4</td> <td>A V 10 7</td> </tr> <tr> <td>D V 10 6</td> <td>D V 9 5</td> <td>A 10 9 4</td> </tr> <tr> <td>V 10 9 4</td> <td>V 10 8 6</td> <td>R V 10 3</td> </tr> <tr> <td>10 9 8 2</td> <td>10 9 7 2</td> <td>R 10 9 5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>D 10 9 2</td> </tr> </table> <p>La plus forte des cartes collées doit être un honneur (exception ARV73), avec 4 petites, on entame de la deuxième meilleure : 8 7 6 5.</p> <p>Sur l'As, on appelle avec une grosse carte, sur le Roi, on débloque ou on marque la parité si l'on n'a pas d'honneur.</p> <p>Remarque : On entame de l'As avec les combinaisons ARx ou ARxx. Le partenaire appelle (Dame 4ème par exemple) avec une grosse carte ou refuse avec une petite.</p> <p>3. Entamez la 4ème meilleure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec 4 cartes ou plus dont un honneur, la 4ème. - Avec 4 cartes sans honneur, la 2ème. - Avec 3 cartes dont un honneur, celle du milieu. - Avec 3 petites cartes, top of nothing (la + grosse). - Avec 2 cartes, la plus grosse. <p>D 8 7 6 3 / 9 7 6 3 / D 6 4 / 8 6 2 / 9 5</p>	A R D 9	A R V 7 3	A D V 6	R D V 9	R D 10 6 4	A V 10 7	D V 10 6	D V 9 5	A 10 9 4	V 10 9 4	V 10 8 6	R V 10 3	10 9 8 2	10 9 7 2	R 10 9 5			D 10 9 2	<p>N'oubliez pas les "interdictions" :</p> <p>Pas sous un As (sauf celui d'atout) Pas un singleton à l'atout.</p> <p>Et les "obligations" :</p> <p>L'As avec As Roi Un singleton qui n'est pas l'atout</p> <p>Sinon :</p> <p>1. Entamez la couleur du partenaire :</p> <p>Avec 2 cartes, la plus grosse. Avec 3 cartes, la plus petite.</p> <p>2. Entamez la tête de séquence : deux cartes collées commandées par un honneur :</p> <p>A R / A R x / R D x / D V x / V 10 / 10 9</p> <p>Remarque : Avec As Roi sec, on intervertit l'ordre des honneurs pour attirer l'attention du partenaire.</p> <p>3. Entamez en Pair-impair</p> <p>Avec un nombre impair de cartes, on joue la plus petite. Avec un nombre pair, pas la plus petite.</p> <p>D 8 7 6 3 / D 6 5 3 / D 10 5 3 9 5 2 / 8 3</p>
A R D 9	A R V 7 3	A D V 6																		
R D V 9	R D 10 6 4	A V 10 7																		
D V 10 6	D V 9 5	A 10 9 4																		
V 10 9 4	V 10 8 6	R V 10 3																		
10 9 8 2	10 9 7 2	R 10 9 5																		
		D 10 9 2																		
Fournir	<p>Quand on ne peut pas faire "Fort en troisième", on marque la parité (le Pair / Impair) pour qu'un des défenseurs ait "le compte de la couleur". Le mécanisme : avec un nombre impair de cartes dans une couleur, on fournit la plus petite : 8 2 / 8 6 2 / V 9 4 2 / 9 7 6 2 / D 9 4 3 2 etc...</p> <p>PAIR / IMPAIR</p> <p>Quand la première carte est "forcée", on rejoue "Pair / Impair du résidu" (le Roi, fort en 3ème puis le 8).</p>	<p style="text-align: right;">6 5 4</p> <p style="text-align: center;">2 R 8 3</p>																		
Défausser	<p>Pour défausser, jetez la plus petite carte d'une couleur qui ne vous intéresse pas et exceptionnellement une grosse carte (un 9, un 10, un honneur...) pour appeler une couleur : APPEL DIRECT</p>																			
Contre attaquer	<p>Pour contre-attaquer, rejouez la plus petite carte pour montrer de l'intérêt dans cette couleur et une grosse carte pour indiquer qu'elle ne vous intéresse pas. PETIT PROMETTEUR</p> <p>Avec les combinaisons : 10 9 x / V 10 x / D V x / R D x / A R x, on (re)joue la tête de séquence.</p>																			

Table des matières

Récapitulatif du système.....	1
Mon système.....	2
La marque, la vulnérabilité, la loi des levées totales.....	3
Protocole.....	3
Évaluation des mains.....	4
L'ouverture.....	5
Réponses aux ouvertures de 1 à la couleur.....	5
Soutiens majeurs du répondant.....	6
Enchères d'essai.....	6
Enchères de contrôle.....	6
Le 1 sur 1 et développements.....	7
La réponse 1SA.....	8
Le 2 sur 1.....	8
Redemande du répondant.....	9
Le "Roudi".....	10
Inférences du "Roudi".....	10
Enchère du répondant après autre redemande que 1Sa.....	11
Ouverture d'1SA, le Stayman.....	12
Développements sur l'ouverture d'1SA.....	13
Le 2 faible.....	14
L'ouverture de 2SA.....	15
Le Blackwood (BW) 5 clés.....	15
L'ouverture de 2♣ fort indéterminé.....	16
L'ouverture de 2♦ forcing de manche.....	17
Généralités sur le camp de l'intervention.....	18
Le Landy.....	18
Les interventions et réponses par l'annonce d'une couleur.....	19
L'intervention par 1SA ; par contre.....	19
Les barrages, interventions à saut.....	20
Les bicolores. Les "non-interventions".....	20
Réponses à l'ouverture après interventions.....	21
Résumé des contres et des cue-bids.....	22
Les réveils.....	23
Réveils et interventions de l'ouvreur. Les réveils "tardifs".....	24
La signalisation : entamer, fournir, défausser, contre-attaquer.....	25
Table des matières ; glossaire.....	26

Annexes : feuille de conventions et feuille de score



Imprimer les annexes en recto-verso pour obtenir votre feuille de route

Glossaire

Enchère forcing (F) : qui interdit au partenaire de laisser "mourir" la séquence, soit en reparlant, soit en passant si l'adversaire placé avant a parlé. (on dit forcing ou forcing un tour)

Enchère auto-forcing : qui s'oblige lui-même à reparler (le 2 sur 1, le Stayman, le bicolore cher...)

Enchère forcing de manche (FM) : qui oblige à parler jusqu'à la manche ou bien à contrer l'adversaire

Enchère "forcing pass" : qui oblige le partenaire à passer (canapé, 2♥ - 3♥...)

Enchère canapé annonce d'un jeu faible dont la seconde couleur est plus longue que la première

Enchère de rencontre : montre un fit par 4 et une robuste couleur annexe.

FEUILLE de CONVENTIONS

NOMS &

Système	
Majeure par 5	
Meilleure mineure	
1Sa = 15/17	
2Sa = 20/21	

Conventions	
Roudi 3 paliers constant BW 5 clés 30/41	Landy = majeures 5/4 ou 5/5
2 Faible	Bicolores 5/5
2♣ Fort indéterminé	• 1♣(2♦) = les majeures
2♦ Forcing de manche	• 1♣♠(2Sa) = les 2 - chères
Texas sur 1Sa et 2Sa	• 1♥♠(2♥♠) = + chère, - chère
Spoutnik généralisé	• 1♦ p 1♠ (2Sa) = les 2 autres

Ouvertures de 1 à la couleur	
1♣	p 2♥/♠ → faible, 6 cartes
1♥	p 2♠/3♣ → faible, 6/7 cartes
1♠	p 2♥/3♦ → faible, 6/7 cartes
1♥	p 3♦ → faible, 7 cartes
1♥	p 1♠ X → 9 &+
1♥	p 1♠ X → faible, 6 cartes
1y	X XX → 10H&+ régulier
1♣	X 2♥ → faible, 6 cartes
1♥	X 2♣ → faible, 6 cartes
1♥	X 3♣ → fit/4 ; du Trèfle
1♥	X 3♥ → barrage
1♣	X 1♠ X → spoutnik simple
1♥	X 2♣ X → spoutnik généralisé
1♥	X 2♦ 3♦ → 4C ; FM
1♣	X 1♦ X → 4P et 4C&+
1♣	X 1♥ 1♠ → 4P&+
1♣	X 1♥ 1♥ X → 7&+ et pas 4P
1♣	X 1♥ 1♥ 2♥ → vers Sa ; FM
1♥♠	p 2Sa → 11/12S ; fit/3
1♥♠	p 3♥♠ → 11/12S ; fit/4
1♥	p 2♥ p → 16/18S enchère d'essai
2Sa	→ 16/18S enchère d'essai à T
3♣	
1♥	p 2♣ p → déclin chelem
2♥	p 3♥ p → Roudi
1y	p 1♥♠ p → Canapé = stop
1Sa	p 2♦ p → F ; souvent 5C
1♣	p 1♥ p → 1Sa → 10/13
1♠	p 2♠ p → 2Sa → 17/19 régulier
1♣	p 4♠ X → appel

Signalisation	
• À Sans Atout	
4ème meilleure et appel direct	
Appel à la grosse sur As	
• À la couleur	
Parité et appels directs	
Contre-attaque	→ petit encourageant

Ouvertures de 1Sa	
1Sa	p 2♣ → Stayman 4 paliers
1Sa	p 2♠ p → Texas CP ; 0&+
2♦	p 3♥ → 5P+4C (on croise)
1Sa	p 2♣ p → 8HL + 5P
2♥	p 2♠ → Texas CP ; 0&+
1Sa	p 2♥ → Texas Trèfle ; (6T)
1Sa	p 3♣ → Texas Carreau ; (6K)
1Sa	p 3♥♠ → Déclin (6 cartes)
1Sa	p 4♦ → bic maj 5C+5P
1Sa	2♦ → unicolore 6C ou 6P
1Sa	2♥♠ → 5 Maj + 4 min
1Sa	X → 5 min + 4 Maj
1Sa	X p 2♣ → quelle mineure ?
1Sa	X p 2♦ → quelle majeure ?
1Sa	X 2♣ → Stayman 3 paliers
1Sa	X 2♥ → Texas CP
1Sa	X XX → T ou K (S.O.S)
1Sa	2♣ → Landy
1Sa	2♣ X → Punitif à C ou P
1Sa	2♥♠ → Garde à CP
1Sa	2♥ 3♥ → Cue-bid = stayman
1Sa	2♥ 2♠ → 5/7H + 5P
1Sa	2♠ 3♥♠ → naturel ; Forcing
1Sa	2♥♠ X → 7H&+ = appel

Ouvertures de 2Sa	
2Sa	p 3♣ → Stayman 4 paliers
2Sa	p 3♥♠ → Texas
2Sa	p 3♦ p → fit (3Sa = misfit)
3♥	
2Sa	p 3♣ p → 5P & 4C
3♦	
2Sa	p 3♦ p → déclin, régulier
3♥	
2Sa	p 4♣♦ → déclin ; 4 cartes
2Sa	p 4♦ → Bicolore majeur

Ouvertures de 2♣	
2♣	p 2♦ → obligatoire
2♣	p 2♦ p → 5H&+ ; 5P
2♥	p 3♣ → 8H&+ ; 5 cartes
2♣	p 2♦ p → espoir de chelem
2♠	p 3♠ X → appel 5H&+
2♣	

Ouvertures de 2♦	
2♦	p 2♥ → pas d'As
2♦	p 2♠ → As majeur
2♦	p 3♣ → As TK
2♦	p 3Sa → 2 As
2♦	p 2♠ X → 5H&+ ; appel
2♦	p 2♠ 3♣ → naturel, positif

Ouvertures de 2 Maj faible	
2♥	p 2Sa → relais
2♥	p 2Sa p → mini
3♥	
3♣	
2♥	p 3/4♥ → barrage
2♥	p 2♠/3♦ → naturel ; Forcing

Développements	
1♦	p 2♣ p → 12/14 ou 18/19 (régulier)
2Sa	
1♣	p 1♥ p → relais 5C ou 4P
2Sa	p 3♦ → déclin chelem ; 6C
1♣	p 1♥ p → déclin chelem ; 6C
2Sa	p 3♥ → déclin chelem ; 6C
1♣	p 1♥ p → déclin chelem ; 6C
1♠	p 1♥ p → NF ; limite ; 6C
1♠	p 2♦ p
2♠	p 3♠ p
4♦	p 4Sa p 1♦ → 2 clés + D Pique
5♠	
2♦	p 2♥ p
2♠	p 3♠ p
4Sa	p 5♦ → un Roi

1♦ 4♦ garantit le contrôle d'honneur à carreau & dénie le contrôle trèfle.

Le camp intervenant	
1♣	1♥ → (7)10/16(17)
1♦	X p 1♥ → 0/7 ; 3C&+
1♠	X p 2♥ → 8/10 ; 4C
1♣	X p 2♣ → 11H&+
1♣	X p 1♥ → 17/19 ; 5P
p	1♠ p 1Sa → Stayman
1y	p p 2Sa → Stayman
p	3♣ → Texas
1y	p p 1Sa → Texas
p	2♥♠ p 2Sa → Texas
1y	p p 2Sa → Texas
p	3♥♠ p 2♠ → Forcing
1♦	p 1♥ p 2♣ → appel
4♠	X

Conception et réalisation : Philippe Caralp

N° ÉTUI	Vulnérable	Contrat	Par	Entame	Résultat	SCORE Nord-Sud	SCORE Est-Ouest	Prévisions
1	P							
2	NS							
3	EO							
4	T							
5	NS							
6	EO							
7	T							
8	P							
9	EO							
10	T							
11	P							
12	NS							
13	T							
14	P							
15	NS							
16	EO							

0 à 10 = 0
 20 à 40 = 1
 50 à 80 = 2
 90 à 120 = 3
 130 à 160 = 4
 170 à 210 = 5
 220 à 260 = 6
 270 à 310 = 7
 320 à 360 = 8
 370 à 420 = 9
 430 à 490 = 10
 500 à 590 = 11
 600 à 740 = 12
 750 à 890 = 13
 900 à 1090 = 14
 1100 à 1290 = 15
 1300 à 1490 = 16
 1500 à 1740 = 17
 1750 à 1990 = 18
 2000 à 2240 = 19

N° ÉTUI	Vulnérable	Contrat	Par	Entame	Résultat	SCORE Nord-Sud	SCORE Est-Ouest	Prévisions
17	P							
18	NS							
19	EO							
20	T							
21	NS							
22	EO							
23	T							
24	P							
25	EO							
26	T							
27	P							
28	NS							
29	T							
30	P							
31	NS							
32	EO							
33	P							
34	NS							
35	EO							
36	T							

2250 à 2490 = 20
 2500 à 2990 = 21
 3000 à 3490 = 22
 3000 à 3490 = 22
 3500 à 3990 = 23
 4000 à + = 24