

Les fiches de Michel le bridgeur

AVERTISSEMENT

Ces fiches sont la propriété exclusive, sauf mention contraire (source) de Michel Le Roy, leur auteur.

Elles ont été rédigées, à partir de systèmes d'enchères publics enrichis de contributions originales, à la destination exclusive des membres de l'activité Bridge de l'ACL pour leur servir d'aide mémoire sur le système d'enchères recommandé à ces membres.

La transmission, la copie, la modification du contenu de ces fiches sous quelque forme que ce soit ne peut être effectuée sans l'autorisation préalable explicite de l'auteur.

Les membres de l'activité Bridge de l'ACL sont autorisés à recopier ces fiches sur leur espace numérique personnel et à les imprimer pour un usage personnel.

Michel Le Roy: mleroy@wanadoo.fr

ACL: <http://www.cessonloisirs35.fr/>

Activité Bridge de l'ACL: <http://www.cessonloisirs35.fr/type/jeux/>

Didier Bouësnard, Hugues Le Besnerais, Paul Le Guernic, François Terrasson
ont collaboré à la mise en forme de ce document.

Hyperliens

Cliquez sur une entrée de la table des matières pour atteindre le sujet qui vous intéresse.

Cliquez sur le lien [Table des matières](#) présent en bas de chaque page pour revenir à cette table des matières.

Utilisez la fonction de recherche proposée par votre lecteur pdf (une loupe pour Acrobat Reader).

Versions récentes

- **Cette version du 06/01/2023**
 - **Fiche I « Les armes de la défense » en début de la partie « Le jeu de la carte »**
- **Version du 26/10/2022**
- **Version du 01/05/2022**
- ...

Table des matières

Les Points et les Contrats.....	3
Les enchères.....	4
I. Diverses annonces.....	5
II. Ouvertures 2 fort.....	6
III. Ouverture 2 Majeur Faible.....	7
IV. Standards Cesson.....	8
V. Réponses à l'ouverture de 1SA.....	9
VI. Enchères d'essai.....	10
VII. Enchères de réveil.....	12
VIII. Contre d'appel et réponses.....	14
IX. Surcontre.....	15
X. Réponses en majeures sur 2SA.....	16
XI. Ouverture de 1SA avec un gros honneur sec.....	17
XII. Texas Mineur.....	18
XIII. Stayman avec une majeure 5 ^{ème}	19
XIV. Conseils sur l'intervention à une couleur.....	20
XV. Blackwood 5 clés.....	21
XVI. Interrogation à la dame d'atout et aux Rois.....	22
XVII. Réponses sur ouverture 2♦.....	23
XVIII. Cue-Bid.....	24
XIX. Défense contre les barrages.....	27
XX. Réponses aux ouvertures de barrage au niveau 3.....	28
XXI. Contrôles.....	30
XXII. 4 ^{ème} couleur forcing.....	31
XXIII. Réponses aux interventions avec un fit 4 ^{ème}	32
XXIV. Répétition de la couleur d'ouverture.....	33
XXV. Bicolore cher.....	34
XXVI. Quelques annonces particulières après 1SA.....	35
XXVII. Enchères de rencontre.....	36
XXVIII. Convention 2T Roudy.....	37
XXIX. Convention 2T Landik.....	38
XXX. Convention 2T Drury.....	39
XXXI. Ouverture trèfle d'appel et meilleure mineure.....	40
XXXII. Splinter.....	41
XXXIII. Intervention en 4 ^{ème} position.....	43
XXXIV. Réponses à un bicolore cher.....	44
Le jeu de la carte.....	45
I. Les armes de la défense.....	46
II. Jeu de la carte.....	47
III. Principe général sur les entames.....	48
IV. Entames à SA et à l'atout.....	49
V. Conseils sur les Entames.....	51
VI. Entame à SA après un contre du partenaire.....	52
VII. Conseils de jeu à SA.....	53
VIII. Signalisation : Préférentielle.....	54
IX. Défausses.....	55
X. Signalisations.....	56

Les Points et les Contrats



TABLE DE DÉCISION

Force

Niveau

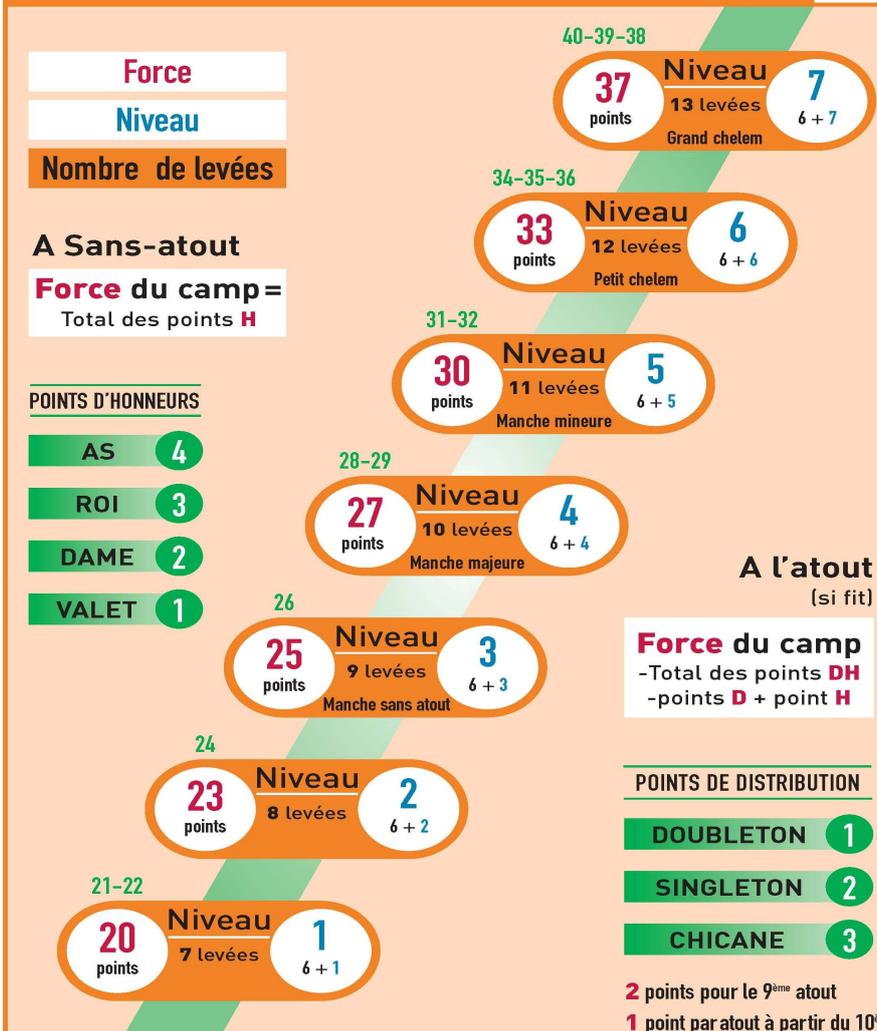
Nombre de levées

A Sans-atout

Force du camp =
Total des points **H**

POINTS D'HONNEURS

- AS** 4
- ROI** 3
- DAME** 2
- VALET** 1



40-39-38

37 points **Niveau 7** 13 levées **7** (6+7)
Grand chelem

34-35-36

33 points **Niveau 6** 12 levées **6** (6+6)
Petit chelem

31-32

30 points **Niveau 5** 11 levées **5** (6+5)
Manche mineure

28-29

27 points **Niveau 4** 10 levées **4** (6+4)
Manche majeure

26

25 points **Niveau 3** 9 levées **3** (6+3)
Manche sans atout

24

23 points **Niveau 2** 8 levées **2** (6+2)

21-22

20 points **Niveau 1** 7 levées **1** (6+1)

A l'atout
(si fit)

Force du camp
-Total des points **DH**
-points **D** + point **H**

POINTS DE DISTRIBUTION

- DOUBLETON** 1
- SINGLETON** 2
- CHICANE** 3

2 points pour le 9^{ème} atout
1 point par atout à partir du 10^{ème}

Les enchères

I. Diverses annonces

a) Réponse 2♣ Roudi

2♦ Pas de fit et mini (12-13H)
 2♥ Fit et mini (12-13H)
 2♠ Fit et maxi (14-15H)
 2SA Pas de fit et maxi(14-15H)

S	W	N	E
1♣/1♦	-	1♥/1♠	-
1SA	-	2♣	-

2♣ : 10-11H 5C/5P

b) Réponse 2♣ Drury

S : 2♣ 11H et 3C/3P
 mais ni 4P/5C ni
 5P/4C

S	W	N	E
-	-	1♥/1♠	-
2♣	-	•	-

2♦ si mini
 Si maxi continuer le dialogue

c) Intervention 2♣ Landy

S	W
1SA	2♣

Incompatible avec le Brozel

S	W	N	E
1SA	-	-	2♣

après 5-4
 DH

Minors 5-4
 11 DH

S	W
1SA	2♦

Majeu
 10-15

S	W	N	E
1SA	-	-	2♦

Majeu
 11 DH

d) Réponse 2♣ Stayman

S	W	N	E
1SA	-	2♣	-

S	W	N	E
1SA	-	2♣	-

2♦ pas de majeure 4^{ème}
 2♥/2♠ majeure C/P 4^{ème}
 2SA majores C et P 4^{èmes}

après 2SA
 3♣ pour C
 3♦ pour P

e) Texas mineures

S	W	N	E
1SA	-	•	-

2♣ appel T 6 cartes
 3♣ appel K 6 cartes

f) Réponses à 1SA après intervention

S	W	N	E
1SA	X	•	-

2♦ Texas pour C
 2♥ Texas pour P

S	W	N	E
1SA	2♥	2♠	-

S	W	N	E
1SA	-	•	-

5-5 majeures 8H
 4♣ pour C
 4♦ pour P

naturel
 5 cartes

g) Intervention et Réponse 2 faible majeures

S	W	N	E
1♣	2♥/2♠	-	-

Intervention 2
 6C/6P 6-10H avec 2 honneurs

Réponse 2 faible sur 1♣
 6C/6P, ≤5H avec 2 honneurs

h) Réponse économique pour annoncer 18-20H

S	W	N	E
1♣	-	1♦	-
1SA	-	-	-

Avec 18-19H on ouvre de 1♣ forçant même si on a 4K
 Avec un jeu faible la réponse ambiguë 1♦ est obligatoire

i) Réponses après soutien en Majeures

S	W	N	E
1♠	-	2♠	-

3♠ 17H pas 6 piques
 2SA 16H Enchère d'essai généralisée

j) Appel aux majeures sur ouverture mineure

S	W
1♣/1♦	2♦

Appel majeures 5-5
 11H vulnérable
 9H non vulnérable

k) Complément MICHAEL 11-12H ou plus

S	W	
1♥	2♥	5P et 5T
1♥	2SA	5T et 5K
1♥	3♣	5K et 5P

S	W	
1♠	2♠	5C et 5T
1♠	2SA	5T et 5K
1♠	3♣	5K et 5C

II. Ouvertures 2 fort

I. 2♣ fort indéterminé 20-23H

Ouvreur	Partenaire
<p>2♣</p> <hr/> <p>(2♣►2♦) > 2♥/2♠ fort à la couleur</p> <hr/> <p>(2♣►2♦) > 2SA : 22-23H</p> <p style="margin-left: 20px;">> 3♣/3♦ : fort à la couleur</p> <p style="margin-left: 20px;">> 3♥/3♠ : 6C/6P + 4P/4C</p> <p style="margin-left: 20px;">> 3SA : 5P+5C</p>	<p style="text-align: center;">▶ 2♦ (relais forcing)</p> <hr/> <p style="margin-left: 20px;">>> 4♥/4♠ soutien avec 3 cartes (6-9pts)</p> <p style="margin-left: 20px;">>> 3♥/3♠ soutien avec 3 cartes forcing (10pts) espoir de chelem</p> <p style="margin-left: 20px;">>> 2SA : 4-8 pts (forcing)</p> <p style="margin-left: 20px;">>> 3SA : 9_10 pts</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Espoir de chelem 11pts avec</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 2♥/2♠ 5^{ème} avec 2 gros honneurs</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 3♣/3♦/3♥/3♠ 6^{ème} avec 2 gros honneurs</p>

II. 2♦ forcing de Manche 24H-24DH

Ouvreur	Partenaire
<p>2♦</p> <hr/> <p>(2♦►2♥/2♠) > 2SA forcing pour Texas ou Stayman</p> <p>(2♦►2♥/2♠) > une couleur >> Tout soutien au-dessous de la manche est une réponse encourageante</p> <p>(2♦►2♥/2♠) > si saut direct à la manche il manque 2As >> Arrêt formel</p>	<p style="margin-left: 20px;">▶ 2♥ : <8pts H</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 2♠ : 1 As indéterminé</p> <hr/> <p style="margin-left: 20px;">▶ 2SA : 2 Rois ou ≥ 8pts H et pas d'As</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 3♥/3♠ : Couleur 6ème par 2 gros honneurs</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 3♣ : 1 As Noir et 7-8 pts H</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 3♦ : 1 As Rouge et 7-8 pts H</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 3SA : 2 As</p> <p style="margin-left: 20px;">▶ 4SA : 3 As</p>

a) Après une intervention sur **2♦**, le répondant annonce naturel

S	W	N	E
		2♦	2♥/2♠
?			

Sud peut contrer si c'est la réponse qu'il souhaitait faire

b) Si après une intervention l'ouvreur de **2♦** passe, son passe est forcing

S	W	N	E
		2♦	2♥
-	4♥	-	-
?			

c) Si après une intervention l'ouvreur de **2♦** contre, son contre est punitif

S	W	N	E
		2♦	2♥
-	-	X	

III. Ouverture 2 Majeur Faible

I. Le 2 Majeure Faible

Ouvreur

Partenaire

2♥/2♠ 6-10H Robuste majeure 6^{ème}, (sans l'autre 4^{ème}).

Arrêt des enchères

A) Enchères d'arrêt

- | |
|--|
| 1- Les soutiens sont des arrêts
3♥/3♠ pour barrage
4♥/4♠ barrage avec fit 4 cartes ou main forte |
| 2- 3SA Arrêt pour jouer ce contrat |

sauf après une **réponse forcing** du partenaire

B) Réponses forcing

- | |
|--|
| 1- Relais 2SA fitté ou semi-fit 14H : demande sa force à l'ouvreur |
|--|

Minimum 6-8H répétition de la couleur

Maximum 9-10H

a) **3** dans la couleur où on a un As ou un Roi
 (non forcing de manche)

Forcing de manche { b) **4** dans la couleur où on a un singleton ou une chicane si singleton **P** nommer **4♥**
 c) **3SA** autrement

Si on est à la fois a) et b) priorité à a)

- | |
|--|
| 2- Changement de couleur : 17-20 H et belle couleur |
|--|

Priorité au soutien avec 3 cartes ou honneur second avec l'autre majeure nommée par le répondant

II. Interventions sur l'ouverture d'un 2 faible 2♠/2♥

3♥/3♠	Belle couleur C/P	points d'ouverture
Cue-bid 3♠/3♥	T-K par 5	11-12H
Contre	Les 3 autres couleurs	14-15H
2SA	Les 3 autres couleurs et arrêt P/C	15-16H
4♣	C/P et T	11-12H
4♦	C/P et K	11-12H

IV. Standards Cesson

I. 2SA FITTÉ

Après une ouverture en majeure (autre qu'une intervention ou une ouverture en 3^{ème} ou 4^{ème} position) le répondant annonce :

- **3♣** avec **11-12 H** et fit 3
- **3♦** avec **13-14 H** et fit 3
- **2SA** avec **11 HLD** et fit 4 ou plus
- **2♦** avec au moins **11 H** et non fitté
- **2♣** avec au moins **14-15 H** et fit 3

(si non fitté avec au moins **14-15 H**, on peut commencer par **2♦** ou nommer une belle couleur)

II. Réponse sur une ouverture de 1♣ sans intervention

- **1♦** réponse obligatoire si on a peu de points (0-5H)

Réponse économique de l'ouvreur à **1♦**

- **1SA** s'il détient **18-19H**
- **1♥** avec moins de **18H**, même s'il ne détient que 3 cartes
- **1♠** éventuellement avec avec moins de **18H** et 4 cartes

III. Brozel : Intervention après 1SA (11H)

- **2♣** bicolore **T** et **C** (5-5) ou (5-4) au moins 11H
- **2♦** bicolore **K** et **C** (5-5) ou (5-4) au moins 11H
- **2♥** bicolore **C** et **P** (5-5) ou (5-4) au moins 11H
- **2♠** bicolore **P** et une mineure 5^{ème} au moins 11H
- **2SA** bicolore des 2 mineures (5-5) ou (5-4)
- **X** (Contre)
 - avec une couleur 6^{ème} (2 gros honneurs) au moins 11H
 - avec une belle couleur 5^{ème} (2 gros honneurs) au moins 12H

Dans les 2 cas, le partenaire dit **2♣** et l'intervenant rectifie si ♣ ne lui convient pas

Exemples d'intervention sur 1SA

Intervenant X (13H)	Intervenant 2♦ (13H)	Intervenant 2♥ (11H)	Intervenant X (11H)
P A D 5	P V 10 2	P R D 10 2	P D 10 2
C A R 9 8 3	C A R 9 8 3	C D V 9 4 3	C R D V 9 4 3
K 10 9 8 3	K A V 8 3	K R 6 3	K R 6 3
T 5	T 10	T 10	T 10

V. Réponses à l'ouverture de 1SA

a) Tableau général

Votre Distribution	Votre force		
	0-7H	8-9H	À partir de 9H ou 10H
Sans MAJEURE	PASSE	2SA	3SA ou plus <i>voir note (a)</i>
Avec 1 MAJEURE 4 ^{ème} <i>voir note (b)</i>	PASSE	2♣ STAYMAN	
Avec 1 MAJEURE 5 ^{ème} <i>voir note (c)</i>	TEXAS	TEXAS	
Avec 2 MAJEURES 5 ^{ème} + 4 ^{ème}	TEXAS	2♣ STAYMAN <i>voir note(d)</i>	
5 - 5 MAJEUR	2♥ TEXAS	4♦ (pour les ♠) ou 4♣ (pour les ♥)	

Note a. 3SA avec 10-15H, 4SA avec 16-17H, 5SA avec 20-21H, 6SA avec 18-19H, 7SA avec 22H ou plus

Note b. Avec 2 majeures 4^{èmes} on enchérit dès 7H

Note c. Avec une majeure 5^{ème} et un jeu irrégulier voir la section [Stayman avec une majeure 5ème](#)

Note d. Avec une majeure 5^{ème} et une majeure 4^{ème} voir la section [Stayman avec 2 majeures 5ème et 4ème](#) ci-dessous

b) 2♣ Stayman avec 2 majeures 5^{ème} et 4^{ème}

Répondant		
2♣	≤ 8H	Avec ⑤ P et 4C <i>Moyen mnémotechnique : ② + ⑤ = 7</i>
②♠		
2♣	≥ 9H	Avec 5P et ④ C et <i>Moyen mnémotechnique : ③ + ④ = 7</i>
③♥		

VI. Enchères d'essai

I. Réponses après un soutien en MAJEURE

a) Convention particulière

S	W	N	E
1♠	-	2♠	-
3♠			

3♠ signifie 17H et pas 6P.
 On peut considérer cela comme une annonce de barrage destinée à empêcher un réveil adverse

b) Enchère d'essai à une couleur

S	W	N	E
1♥	-	2♥	-
?			

Le déclarant :
 Doit avoir 17 à 20 DH (revaloriser son jeu en fonction du fit)
 Nomme une couleur au palier de 2 ou 3 dans la couleur où il a le plus de perdantes. *C'est une enchère forcing*

Le répondant :
 Avec 3 levées à perdre dans cette couleur reviendra dans la couleur d'ouverture (ici 3♥)
 Avec moins de 3 levées à perdre, il nommera une nouvelle couleur ou conclura à la manche s'il n'a rien d'autre à annoncer

Exemples

Déclarant (17DH)

P		10	8	7	3	
C		A	R	V	10	6
K		A	R	8		
T		3				

Répondant (8DH) 3 perdantes à P

P		9	6	2	
C		D	8	7	
K		D	6	5	2
T		R	V	7	

S	W	N	E
1♥	-	2♥	-
2♠		3♥	

Répondant (9DH) 2 perdantes à P

P		6	2		
C		D	8	7	
K		D	6	5	2
T		R	V	7	4

S	W	N	E
1♥	-	2♥	-
2♠		4♥	

Répondant (10DH) En nommant une force à T il indique aussi qu'il a moins de 3 perdantes à P

P		6	2		
C		D	8	7	
K		D	6	5	2
T		A	V	7	4

S	W	N	E
1♥	-	2♥	-
2♠		3♣	

Il est évident que cette convention doit être reconnue et alertée par le partenaire de façon à ne pas considérer la redemande (ici 2P) comme une force mais comme une interrogation.

c) Enchère d'essai à une couleur : redemande à 2SA

Le déclarant, avec 18 à 20 DH et une distribution régulière, demande à son partenaire de répondre positivement dès qu'il n'est pas minimum, avec au moins 8 à 10 DH

- Soit en nommant une autre couleur,
- Soit en concluant à la manche, par exemple s'il à 4 cartes dans la couleur du déclarant.

Exemple

Déclarant (19 DH)

P		A	D	10	8	5
C		R	10	3		
K		A	D	5		
T		R	9			

Répondant (10 DH)

P		R	7	6	
C		D	V	8	2
K		7	3		
T		D	V	5	4

S	W	N	E
1♠	-	2♠	-
2SA		4♠	

d) Cas particuliers

- Sur 1♠/1♥ répondre 3♣/3♥ avec 4 cartes à la couleur et 6-10H

Exemple

1	2	3	4
1♠	-	3♣	

Joueur 3

P	R 7 4 2
C	V 5
K	D 10 8 3
T	7 5 2

- Sur 1♠/1♥ répondre 4♠/4♥ avec 5 cartes à la couleur, quel que soit le nombre de points ≤ 10H

Exemple

1	2	3	4
1♠	-	4♠	

Joueur 3

P	10 8 6 3 2
C	V 5
K	7 4
T	D 9 5 4

II. Réponse après un soutien en Mineure

L'enchère d'essai après un soutien en mineure a en principe pour but de jouer 3SA, plus économique qu'une manche en Mineure.

En faisant une enchère d'essai, l'ouvreur indique :

- Un jeu fort,
- Un arrêt ou plus dans la couleur nommée, à l'inverse de la convention d'[enchère d'essai à une couleur, en MAJEURE](#), nommée au §VI-1-b.

Le répondant :

- Avec un jeu minimum (6-7 H) répète la première couleur,
- Avec un jeu maximum (8-10 H) on dit 3SA, ou une couleur avec un arrêt sûr.

Exemples

Après ces enchères :

S	W	N	E
1♣	-	2♣	-
2♥		?	

Répondre :

3♣	avec	P	V 7 2
		C	10 2
		K	7 4 2
		T	R D 7 4 2
3SA	avec	P	D V 8
		C	V 4
		K	R 7 4
		T	D 10 9 8 4
2♠	avec	P	A 10 3
		C	9 6
		K	V 7 3
		T	R 10 8 4 2

VII. Enchères de réveil

Un réveil est une enchère effectuée après deux passes suivant la précédente enchère.

I. Passe en position de réveil

Si la main est trop faible ou longue dans la couleur de l'ouvreur

Force 0 à 13H

1	2	3	4
1♦	-	-	Passe

P | R 7 2
 C | V 5
 K | A R 10 8 3
 T | D 7 2

II. Réveil par 1 ou 2 SA

a) 1SA : jeux réguliers de 10 à 13H

1	2	3	4
1♣	-	-	1SA

P | D 7 3
 C | R 6 3
 K | D 4 3 2
 T | R V 2

1	2	3	4
1♣	-	-	1SA

P | V 4 3 2
 C | R 7
 K | R V 8 3
 T | D V 5

b) Saut à 2SA

17-19H et bel arrêt dans la couleur d'ouverture

1	2	3	4
1♦	-	-	2SA

P | A R 5
 C | 10 8 6 3
 K | A V 9
 T | R D 3

c) Réponses à un réveil par 1 ou 2 SA

En réponse au réveil par 1 ou 2 SA,

- sur ouverture mineure utiliser le Stayman et le Texas
- sur ouverture majeure utiliser uniquement le Texas

III. Réveil par 3 ou 4 SA

1	2	3	4
-	3♠	-	-
3SA			

P | A 10
 C | 10 4
 K | A R D 10 9 7
 T | D 5

Avec 8 levées certaines,
 un arrêt sûr dans la couleur d'ouverture
 et 15-16H

1	2	3	4
-	3♠	-	-
4SA			

P | 4
 C | 2
 K | A D 10 7 5
 T | A D 9 8 7 6

Avec un bicolore mineures au moins 5-5,
 et les points d'ouverture

IV. Réveil par une couleur

a) Sans saut

Il dénie une belle ouverture

- Montre une force de 8 à 12H (voire 13H)
- A partir de 6-7H avec un singleton dans la couleur de l'ouvreur
- Couleur 5^{ème} (éventuellement 4^{ème}) au palier de 1
- Couleur 6^{ème} (éventuellement 5^{ème}) au palier de 2

1	2	3	4
1♦	-	-	1♠

P | R D 10 4
 C | 5 2
 K | 6 5 4
 T | A D 3 2

1	2	3	4
1♠	-	-	2♥

P | 4
 C | R D 10 8 4 2
 K | 7 3
 T | A 10 3 2

b) Avec saut dans une majeure

Couleur 6ème et 14 à 17DH

1	2	3	4
1♦	-	-	2♣

P	ADV 10 7 2
C	3
K	AV 6
T	8 7 2

V. Réveil par Contre

a) Conditions pour le réveil par contre

La force minimale dépend de la qualité de la distribution.

1. Avec une main minimale 7-8H suffisent. Elle doit être tricolore avec une chicane ou un singleton dans la couleur adverse.

2. Avec une solide couleur au moins 5^{ème} et 15-16H contre d'abord.

S	O	N	E
	1♣	-	-
X			

P	AV 10 8 4
C	AV 7
K	A 5 2
T	4 3

3. Avec un singleton ou une chicane dans une couleur non annoncée ne pas contre. Réveillez dans votre couleur même avec plus de 12H

S	O	N	E
	1♦	-	-
1♥			

P	6
C	AD 10 6 5
K	8 7 6
T	ARV 8

b) Réponses au contre de réveil

Le contre de réveil pouvant se faire avec une main faible (à l'inverse du contre d'appel), il faut se montrer prudent et ne pas réagir comme en face d'un contre d'appel.

1. Jusqu'à 10H quelconque, répondre au palier le plus bas.

Trop faible pour intervenir:prudence !

S	O	N	E
			1♥
-	-	X	-
2♣			

P	R 7
C	9 7 5 3
K	8 4
T	AV 10 6 5

8H

2. Avec 11-12H opérer un saut simple.

Main forte qui n'indique pas 5P car pas d'intervention

S	O	N	E
			1♥
-	-	X	-
2♠			

P	ADV 8
C	A 9 7 6
K	8 6 2
T	6 3

11H

3. Avec 8-12H et arrêt dans la couleur d'ouverture répondre 1SA

S	O	N	E
			1♦
-	-	X	-
1SA			

P	R 7 5
C	D 7 2
K	V 8 6 3
T	AV 9

11H

4. Avec 8-11H et 4-4 dans les majeures cue-bid de la mineure d'ouverture

S	O	N	E
			1♦
-	-	X	-
2♦			

P	RV 7 5
C	AV 10 4
K	V 9 8
T	5 3

10H

VI. Réveil du répondant

En réveil, le répondant contre systématiquement s'il a 5 cartes dans la majeure annoncée au premier tour

S	O	N	E
		1♦	-
1♥	2♣	-	-
X			

P	4 3
C	A 10 4 3 2
K	D 10 9 8
T	7 2

VIII. Contre d'appel et réponses

a) Conditions pour effectuer un contre d'Appel

Il faut :

- Soit **12-13 H** avec un minimum de 3 cartes dans les couleurs non annoncées et pas de courte dans une MAJEURE non annoncée

- Soit **18 H et +** avec une belle couleur. Ici on annonce les **C** au 2^{ème} tour :

P	A V 10
C	A R D 9 7 6
K	6 5
T	A 9

b) Réponses au contre d'Appel

- Avec 0-7 H

- Parler au minimum
- Le contreur ne reparlera qu'avec 17 H au moins

P	6 2	W	N	E	S
C	10 7 3 2		1♣	X	-
K	9 3	1♥		?	
T	R V 9 4 3				

- Avec 8-11 H

- Saut dans la MAJEURE promise par le contreur

P	5 3	W	N	E	S
C	D 9 7 5		1♠	X	-
K	V 9 5	3♥		?	
T	A R 9 8				

Double saut avec 5 cartes : encourageant

- **1SA**, main régulière et bon arrêt dans la couleur adverse

P	V 9	W	N	E	S
C	V 8 3		1♦	X	-
K	A D 8 5	1SA		?	
T	V 9 8 3				

- **3♣/3♦** avec 5 ou 6 cartes et pas de MAJEURE

P	D V	W	N	E	S
C	10 6 5		1♦	X	-
K	6 5	3♣		?	
T	A R 9 8 5 2				

- Avec 2 majeurs faire un **cue-bid**

P	R D 6 5	W	N	E	S
C	A V 8 2		1♦	X	-
K	V 3 2	2♦		?	
T	8 5				

- Avec 11-12 H et une main régulière **2SA**

P	10 8	W	N	E	S
C	V 8 5		1♦	X	-
K	A D 9 6	2SA		?	
T	R D 9 3				

- Avec 12 H et + Cue bid pour aller à la manche

c) Réponse libre

Si le répondant a enchéri, on ne parle que si on a au moins 5-6 H, et une annonce intéressante. Ici avec 9H

P	A D 9 6	W	N	E	S
C	8 5 3 2		1♦	X	1♥
K	8 5 3	2♠		?	
T	R 2				

IX. Surcontre

a) Introduction

Le répondant utilise le Surcontre (XX) de **1C** ou 1P de son partenaire, contrée par l'intervenant :

- Pour cela il a au moins 10 H,
- En surcontrant il prévient son partenaire que leur ligne est nettement majoritaire en points,
- **Après ce surcontre, tous les contres sont punitifs.**

b) Le meilleur des surcontres : une courte dans la MAJEURE de son partenaire (l'idéal, une chicane)

P	9				
C	R 10 9 6	W	N	E	S
K	A V 9 8			1♠	X
T	D 10 5 4	XX			

On surcontre ici pour les 3 autres couleurs

c) Avec une main régulière

P	R V 7				
C	7 6	W	N	E	S
K	A D 9 3			1♥	X
T	V 9 7 2	XX			

On recherche une éventuelle manche à SA ou à **C** selon la main de l'ouvreur

d) Avec un fit 3^{ème}, voire 4^{ème}, et une main estimée à 10 H

P	A V 10 5				
C	A 7 3	W	N	E	S
K	5 2			1♥	X
T	10 9 5 3	XX			

Avec 2 As, la valeur de la main mérite mieux qu'un soutien à **2C**

e) Avec une Mineure longue

P	A 6 5				
C	7	W	N	E	S
K	A D 10 7 6 5			1♥	X
T	V 7 3	XX			

Surcontrer d'abord, l'enchère de **2K** indiquerait une main faible (moins de 10H)

X. Réponses en majeures sur 2SA

I. Stayman avec 5-6DH 2SA >> 3♣

1. Après la séquence 2SA >> 3♣ >> 3SA, le répondant effectue un transfert
 - 4♣ pour les C
 - 4♦ pour les P
 } *L'ouvreur nomme la meilleure*
2. Après la séquence (2SA >> 3♣) >> 3♦, si le répondant est 5-4 **en majeures** il annonce
 - 3♥/3♠ sa majeure par 4, ce qui permet à l'ouvreur de nommer l'autre majeure si elle est par 3 ou de dire 3SA
3. Après la séquence (2SA >> 3♣) >> 3♦, si le répondant est 4-4 **en majeures** il annonce
 - 3SA

II. Bicolore majeures 5-5 du répondant avec 5-6DH

4. Si le répondant est 5-5 en Majeures, après l'annonce 2SA
 - 4♣ pour les C
 - 4♦ pour les P
 } *L'ouvreur fait son choix*

III. Texas avec une majeure 5ème et une distribution irrégulière

2SA >> 3♦ pour les C ou 2SA >> 3♥ pour les P

1. Avec **0-4 pts** : passer après rectification de l'ouvreur
2. Avec **5-11pts** : après rectification de l'ouvreur le répondant annonce
 - a) 3SA sans majeure 6^{ème}, l'ouvreur conclura
 - b) 4♥/4♠ sa majeure 6^{ème}
3. Avec **12 pts et plus**, annoncer un bicolore pour espoir de chelem

XI. Ouverture de 1SA avec un gros honneur sec

Source <https://www.ibrige.fr/public/fichedetails/415>

Avec une main 4441 de 15-17H et seulement si la couleur de l'honneur singleton pose un problème insoluble de redemande , ouvrez de **1 SA**... ouverture atypique, mais très efficace !

Si vous ouvrez de **1♦** la main ci dessous, que faire après la réponse fréquente de **1♠** du partenaire ?

La redemande de :

- **1 SA** montre **12-14H** et vous en avez 16 !
- **2 SA** montre **18-19H**...
- **2♥** bicolore cher ...**18H et plus** et 5 cartes à **K**
- **2♣** 5 cartes à **K** et 4 à **T**

Exemple 1

Main de SUD

P | **R**
C | **A D 9 4**
K | **R V 9 6**
T | **D V 8 4**

S	W	N	E
1SA			

Avec cette main en Sud, faites comme tous les champions, ouvrez de 1SA

Même si votre honneur sec est le roi et que vous jouez à SA, le risque à l'entame est limité : l'adversaire n'entamera pas de l'as dans votre couleur singleton....car il ne possède pas le Roi.

Attention, ne systématisez pas, et réservez cette ouverture atypique aux mains posant des problèmes de redemande insolubles.

Contre exemple

Main de SUD

P | **A R 10 4**
C | **R**
K | **A 10 8 4**
T | **R 5 4 3**

S	W	N	E
1♦			

*Ici, pas d'excentricité !
 Ouvrez de 1♦ : la réponse de 1♥ ne vous gêne nullement. Vous continuez par 1♠ sans soucis.*

Exemple 2

Main de SUD

P | **A D 10**
C | **A V 10**
K | **R**
T | **D 9 5 4 3 2**

S	W	N	E
1SA			

N'ouvrez pas de 1♣ la qualité des honneurs n'autorise pas la répétition à saut à 3♣ !

XII. Texas Mineur

Le Texas mineur est annoncé de préférence avec une chicane ou un singleton.

a) Annonces

- Soit une enchère de **2♠** pour décrire une longueur à **T** (au moins 6 cartes)
- Soit une enchère de **3♣** pour décrire une longueur à **K** (au moins 6 cartes)

b) Types de mains

- Avec **0-8 HL** : on fait le Texas, mais on passe sur la main du partenaire

P	10	7	2
C	4		
K	6	5	4
T	R	V	9 8 6 5

W	N	E	S
	1SA		2♠
	3♣		Passe

- A partir de **9 HL**
 - Avec un singleton :

P	6		
C	R	4	3
K	6	5	4
T	R	V	9 8 6 5

W	N	E	S
	1SA		3T
	3♦		3♠
	3♣		

Annoncer le Texas, puis le singleton.
Cela permet à l'ouvreur de choisir entre le contrat 3SA, ou la manche en Mineure

- Sans singleton :

P	3	2	
C	V	9	
K	A	D	V 9 5 4
T	D	9	

W	N	E	S
	1SA		3SA

Ne pas faire le Texas et annoncer 3SA

c) Comment annoncer un singleton après le Texas

- **3♥** décrit un singleton **C**
- **3♠** décrit un singleton **P**
- **3SA** décrit un singleton dans l'autre mineure

XIII. Stayman avec une majeure 5^{ème}

Le 2♣ Stayman nécessite 8 H avec une Majeure 4^{ème}, éventuellement 7 H avec 2 Majeures 4^{èmes}

Le répondant peut posséder un 5-4 Majeure, voire 6-4

On peut aussi utiliser le Stayman quand on a :

- une Majeure 5^{ème}
- et une force de 7-8 H
- et une distribution irrégulière

Avec ces 3 conditions, il ne faut pas utiliser le Texas. En effet vous ne pourriez pas proposer la manche de façon satisfaisante après la rectification du Texas.

En revanche aucun problème avec le Stayman car on indique alors 7-8 H ou moins et une Majeure 5^{ème}.

Main de Nord

P DV 10 8 4
C 4
K 6 5 4
T RV 10 3

S	O	N	E
1SA		2♣	
2♦		2♠	

L'ouvreur n'acceptera la manche que s'il est maximum.
 Par contre si on commence par un Texas, on est obligé de passer après la rectification à 2♣.
 En effet impossible d'annoncer 2SA avec un singleton, 3♣ serait forcing manche et 3♠ promettrait 6 cartes

En conclusion, suivant la situation du répondant :

S	O	N	E
1SA		2♣	
2♦		2♠	

- 1- Avec 7-8 H, 5P et singleton
(main précédente)
- 2- Avec 7-8 H, et 5P + 4C
(Même cas que 1 à cause des points)

Dans les 2 cas, l'ouvreur
 S'il est maximum
 - avec 3P il répond 4♣
 - avec 2P et des arrêts dans les autres couleurs, 3SA
 S'il est minimum, il passe

S	O	N	E
1SA		2♣	
2♦		3♥	

- 3- Avec ≥9 H, 5P et 4C
 Voir V_Réponses à l'ouverture de 1SA
 ou dira 3SA

L'ouvreur choisira
 - les P s'il en a 3
 ou dira 3SA

XIV. Conseils sur l'intervention à une couleur

Une intervention à une couleur doit être fondée sur une teneur longue et solide.

Il faut tout d'abord appliquer le test de qualité de la couleur.

a) Rappel sur la force d'intervention minimum sans saut

- a) Au palier de 1, il faut 8 points d'honneur
- b) Au palier de 2, il faut 10 points d'honneur
- c) Au palier de 3, il faut 12 points d'honneur

b) Test de qualité d'une couleur

Principe : Le nombre de plis demandés ne doit pas excéder le total du nombre de cartes et du nombre d'honneurs détenus dans la couleur ou l'on envisage d'intervenir.

Ainsi, pour une intervention

- a) au palier de 1, il faut que le nombre de cartes + le nombre d'honneurs soit ≥ 7
- b) au palier de 2, il faut que le nombre de cartes + le nombre d'honneurs soit ≥ 8
- c) au palier de 3, il faut que le nombre de cartes + le nombre d'honneurs soit ≥ 9

Exemples :

Niveau a) A D X X X : $5+2 = 7$ Intervention au palier de 1
 A X X X X : $5+1 = 6$ Pas d'intervention
 Niveau b) R D V X X : $5+3 = 8$ Intervention au palier de 1 ou 2
 Niveau c) R D V 10 X : $5+4 = 9$ Intervention au palier de 1, 2 ou 3

Donc, en respectant la force minimum de la main :

- Si la qualité de la couleur n'est pas satisfaisante, soit on passe, soit on renchérit à 1SA, soit éventuellement on contre,
- Dans l'évaluation de la qualité de la couleur, on ne compte le valet et le 10 comme honneurs que s'ils sont accompagnés d'un honneur supérieur.

Exemples :

P | D 7 3
 C | A V 6 3 2
 K | R V
 T | 6 5 4

Si l'adversaire de droite ouvre de **1♣** ou **1♦**, on peut intervenir au palier de 1 et annoncer **1♥** ($5+2 = 7$).

Si l'adversaire de droite ouvre de **1♠**, on ne peut intervenir au palier de 2, la qualité de la couleur n'étant pas à 8

P | A 3
 C | 7 4 2
 K | R V
 T | A R V 8 6 4

O	N	E	S
1♥	Passe	2♥	3♣

Avec cette main en Sud, on peut intervenir au palier de 3 car la qualité de la couleur est de : $6+3 = 9$

XV. Blackwood 5 clés

Pour poser le Blackwood 5 clés, il faut avant tout définir un atout.

Les 5 clés sont : les 4 As et le Roi d'atout.

a) Réponses usuelles

Les réponses usuelles au Blackwood 4SA sont :

- **5♣** = 3 ou 0 clé(s)
 - soit 3 clés (3AS ou bien 2As avec le Roi d'atout),
 - soit 0 clé
- **5♦** = 4 ou 1 clé(s)
 - soit 4 clés (4AS ou 3As et le Roi d'atout)
 - soit 1 clé (1AS ou le Roi d'atout)
- **5C** = 5 ou 2 clés **sans** la dame d'atout
 - soit 5 clés (5 As ou bien 4 As avec le Roi d'atout)
 - soit 2 clés (2 AS ou bien 1 As avec le Roi d'atout)
- **5P** = 5 ou 2 clés **avec** la dame d'atout
 - soit 5 clés (5 As ou bien 4 As avec le Roi d'atout)
 - soit 2 clés (2 AS ou bien 1 As avec le Roi d'atout)

Exemple 1 :

P | A R D 6
 C | R 10 7 2
 K | A D 10 5
 T | 3

O	N	E	S
	1♦		1♥
	4♣		4SA
	5♣		

La couleur agréée par le Splinter 4♣ étant **C**, avec 2As et le Roi d'atout, Nord répond **5♣**

b) Réponses avec chicane

Dans le cas particulier du Blackwood avec une chicane hors Atout, on complète ainsi les réponses :

- **5SA** = 2 clés + 1 Chicane supposée utile
 ⇒ avec 2clés, une chicane et la dame d'atout on privilégiera l'annonce de la dame par 5♠
- **6♣** = 1 clé + chicane **T**
- **6♦** = 1 clé + chicane **K**
- **6♥** = 1 clé + chicane **C**
- Si la chicane est à **P**, on nomme directement la couleur de l'atout choisi au niveau 6

Exemples 2 :

P | R V 9
 C | A D 8 6 4 2
 K |
 T | R 9 8 3

Atout **C**
 On répond **6♦**

P |
 C | A D 8 6 2
 K | R V 9
 T | R 9 8 3

Atout **C**
 On répond **6♥**
 directement

XVI. Interrogation à la dame d'atout et aux Rois

I. Interrogation à la dame d'atout

L'interrogation à la dame d'atout implique que la ligne possède les **5 clés**.

a) Sur les réponses 5♣/5♦, le capitaine peut demander si son partenaire possède la Dame d'Atout :

- En faisant une enchère "anormale" au palier de 5,
- Sauf si c'est la couleur agréée auquel cas il choisira la couleur supérieure,
- 5SA étant exclu car réservé aux Rois.

b) Si le répondant ne possède pas la Dame D'Atout, il répond par la "collante", 5SA inclus :

Sud
P | A 10 8 5 4
C | R D V 10
K | R D
T | 5 4

S	O	N	E
1♣		2♣	
2♥		3♣	
4♦		4SA	
5♦		5♥	
5♣		-	

Réponse par la collante (5♥ → 5♣)
 donc pas de Dame d'Atout

c) Toute autre enchère promet la Dame d'Atout :

Sud
P | A D 10 5 4
C | R D V 10
K | D
T | 5 4 3

S	O	N	E
1♣		2♣	
2♥		3♣	
4♦		4SA	
5♦		5♥	
6♥		6♣	

Pas de collante (5♥ → 6♥)
 donc Dame d'Atout

II. Interrogations aux Rois

L'interrogation aux Rois, après une réponse au 4SA Blackwood, se fait, si elle est possible, par 5SA

- Ce 5SA suppose que la ligne possède 5 clés ET la Dame d'Atout,
- On ne compte pas le Roi d'Atout déjà annoncé en réponse aux 4SA Blackwood 5clés,
- Les réponses sont, Roi d'Atout exclu,
 - 6♣:0 Roi,
 - 6♦:1 Roi,
 - 6♥:2 Rois,
 - 6♠ :3 Rois,

XVII. Réponses sur ouverture 2♦

a) Le répondant annonce 2♠

L'ouvreur qui veut connaître la couleur de l'As majeur saute à 4♣ et le répondant annonce la couleur de l'As

		Nord			
P	R D V 10 9 7	N	E	S	O
C	-	2♦	-	2♠	-
K	A R D V	4♣	-	4♥	-
T	R D 10	4♠	-		

b) Le répondant annonce 2♥

L'ouvreur avec 4P et 5C saute à 3♠ pour annoncer cette distribution

		Nord			Sud				
P	A D 9 8	P	V 10 7 6	N	E	S	O		
C	A R D V 9	C	5 4	2♦		2♥			
K	A R V	K	8 5 4	3♠		4♠			
T	7	T	D 7 6 5						

c) Redemande de l'ouvreur à 3SA après 2SA par le répondant

L'annonce de 3SA est *totalemment forcing* avec ambition de chelem. L'annonce de 4SA montrerait un problème d'As

		Nord			
P	A R	N	E	S	O
C	A D V 7	2♦		2SA	
K	A 7 5	3SA		4♣	
T	A R D 9	4♥		6♥	
		7♥			

d) Les sauts du répondant

Tous les sauts du répondant sont fittés. Le simple saut = splinter avec singleton Le double saut = splinter avec chicane

				Sud			
N	E	S	O	P	V 10 3		
2♦		2♥		C	V 7 6 5 4		
2♠		5♣		K	D 10 9 8 7		
				T	-		

e) Avec une main régulière composée surtout de fourchettes,

Annoncer "2SA" et pas la meilleure couleur afin de cacher les fourchettes

		Nord			
P	A D 9 7 2	N	E	S	O
C	A D 8	2♦		2♥	
K	A D	2SA		?	
T	A D 9				

XVIII. Cue-Bid

I. Cue-bids simples en intervention

a) Interventions sur une ouverture de niveau 1 : Mickaël Précisé

1 ^{er}	2 nd	Avec bicolore 5-5	
1♠/1♥	2♠/2♥	5C/5P + 5T	<i>L'autre majeure et Trèfle</i>
	2SA	5K + 5T	<i>Les 2 mineures</i>
	3♣	5C/5P + 5K	<i>L'autre majeure et Carreau</i>
1♦	2♦	5P + 5C	<i>Les 2 majeures</i>
	2SA	5C + 5T	<i>Cœur et Trèfle</i>
1♣	2♦	5P + 5C	<i>Les 2 majeures</i>
	2SA	5C + 5K	<i>Cœur et Carreau</i>

Force du jeu:

- ▶ Au moins 11H si vulnérable
- ▶ Au moins 9H si non vulnérable

Attention:

Après une ouverture mineure, il n'y a pas d'annonce Mickaël Précisé pour un bicolore **pique** avec l'autre mineure. Dans cette situation on fera donc une intervention naturelle à 1P.

b) Cue bid simple sur un 2 faible majeure

1 ^{er}	2 nd	Avec
2♠/2♥	3♠/3♥	5T + 5K et 11-12 H

c) Cue bid à saut sur une majeure d'ouverture

Le cue-bid à saut de la majeure d'ouverture demande au partenaire l'arrêt dans cette couleur pour jouer SA.

Cette intervention promet une mineure affranchie 7^{ème} et un arrêt dans les 2 autres couleurs. Si le partenaire possède l'arrêt il annonce **3SA**, sinon il annonce **4T** et l'intervenant passe si T est sa mineure affranchie ou rectifie à **4K**.

	Ouest		Est									
P	6 4	P	R 8 6	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #d3d3d3;"><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>3♠</td><td>-</td><td>3SA</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	3♠	-	3SA
S	O	N	E									
1♠	3♠	-	3SA									
C	R 9	C	A 3									
K	A 4	K	9 8 7 6 5									
T	A R D 10 9 7 6	T	8 5 3									

II. Cue-bid en réponse à une intervention de 1♥ ou 1♠

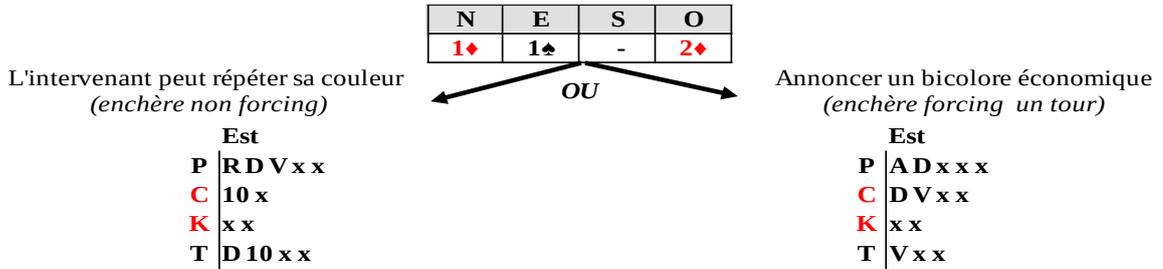
En réponse à une *intervention* au palier de 1, le cue-bid montre le fit et un minimum de 11-12 DH.

N	E	S	O
1♦	1♥		2♦

P	R x
C	D V x
K	x x x x
T	A v x x

Cela permet ensuite à l'intervenant de préciser le niveau de son intervention, car il peut n'avoir que 9 H

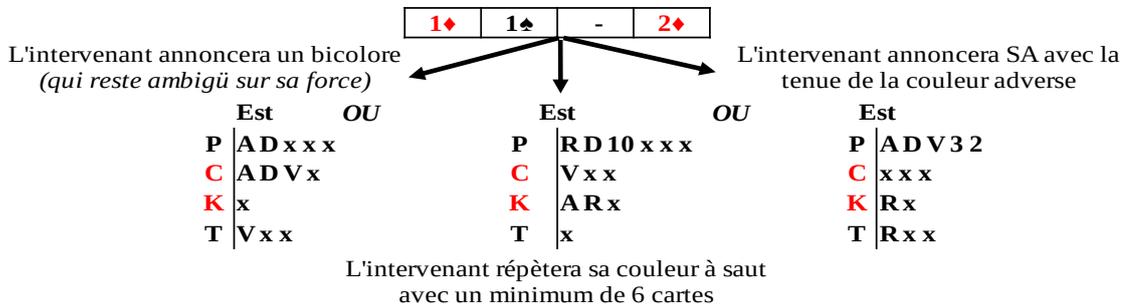
a) Avec une intervention faible



Ce qui permet à l'auteur du cue-bid :

- S'il est minimum, de revenir au palier de 2 dans la couleur d'intervention, ou fitter la 2^{ème} couleur au palier de 3
- S'il est maximum, de faire toute autre enchère qui est *forcing*

b) Avec une intervention correcte (12-14H)



III. Cue-bid à saut

Le répondant (ici en Est) est trop fort pour annoncer directement une manche ou plus

P	D V 10 9 6		P	7 3	(15 H)	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th style="padding: 2px 5px;">O</th> <th style="padding: 2px 5px;">N</th> <th style="padding: 2px 5px;">E</th> <th style="padding: 2px 5px;">S</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">1♥</td> <td style="padding: 2px 5px;">1♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">3♠</td> <td style="padding: 2px 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">3SA</td> <td style="padding: 2px 5px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">4♥</td> <td style="padding: 2px 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">4♠</td> <td style="padding: 2px 5px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">6♥</td> <td style="padding: 2px 5px;"></td> </tr> </table>	O	N	E	S	1♥	1♠	3♠		3SA		4♥		4♠		6♥	
O	N	E	S																			
1♥	1♠	3♠																				
3SA		4♥																				
4♠		6♥																				
C	R 4	N	C	D 9 6 3 2																		
K	D 6 5 2	O E	K	A R V																		
T	D 4	S	T	A V 10																		

P	8 5 4 2
C	V
K	9 7 3
T	8 7 6 5 2

IV. Cue-bid sur une intervention bicolore

Le cue-bid sur une des couleurs d'une intervention bicolore indique l'arrêt dans cette couleur et demande au partenaire l'arrêt dans l'autre couleur pour jouer SA

N	E	S	O
1SA	2♣	2♥	

Ici après une intervention en Brozel de E indiquant C et T, S indique son arrêt à C et demande l'arrêt à T pour jouer SA.

P	D 5 4
C	R 10
K	A V 8 7 2
T	8 7 5

XIX. Défense contre les barrages

I. Contre ouvertures barrage en majeure niveau 3 et 4

Les interventions sur ouverture de barrage en majeure doivent se faire avec les points d'ouverture

a) Sur ouverture 3♠ ou 3♥

1. Faire un **Cue-bid** au niveau 4 pour indiquer un **bicolore** avec l'autre **majeure** et une **mineure indéterminée**
2. Intervenir à 3SA pour indiquer un **bicolore mineur**

1	2	3	4
3♠	4♠		

P	-
C	R D V 8 4
K	5 4
T	A R 10 7 6 2

1	2	3	4
3♠	3SA		

P	V
C	8 2
K	A R V 6 2
T	R D V 10 4

b) Sur ouverture 4♠ ou 4♥

Sur ouverture 4♠ avec la main

P	A D 10 9 6 5 4 3
C	4
K	V 10 3
T	5

Intervenir à 4SA pour indiquer un **bicolore indéterminé** parmi les 3 autres couleurs

1	2	3	4
3♠	4SA		

P	7
C	A R V 8 5
K	8
T	R V 9 6 4 3

II. Contre ouverture barrage en mineure niveau 3

a) Faire un contre d'appel à partir de 15-16DHL

1	2	3	4
3♣	X		

P	A R 10
C	A R 9
K	A D 9 5
T	7 3 2

b) Intervention par une couleur avec au moins 6 cartes et les points d'ouverture

1	2	3	4
3♣	3♠		

P	A R D 10 7 2
C	8 5
K	V 7 4
T	A 5

c) Intervention à 3SA avec 18-20HL

1	2	3	4
3♦	3SA		

P	10 9
C	A 10 8
K	A 10 9
T	A R D V 8

d) Intervention avec un jeu bicolore et au moins 12HL :

1. **Sur 3♣**
 4♣ avec un **bicolore 5-5 en C K** (les 2 moins chères)
 4♦ avec un **bicolore 5-5 en C P** (les 2 plus chères)

1	2	3	4
3♣	4♣		

P	4
C	A 10 9 8 6
K	A R 10 8 7 6
T	10

2. **Sur 3♦**
 4♦ avec un **bicolore 5-5 en C P** (les 2 plus chères)

1	2	3	4
3♦	4♦		

P	A D V 8 7
C	A D V 10 8
K	7 6
T	4

XX. Réponses aux ouvertures de barrage au niveau 3

I. Principes généraux

- Tout changement de couleur *est forcing*, sauf si le niveau de la manche est atteint
- Tout soutien dans la couleur est une prolongation de barrage et non de manche, *l'ouvreur ne reparle pas*
- Avec moins de 13-14 H, pas de fit possible et pas d'arrêt dans chacune des autres couleurs, *il faut passer*

II. Réponse à une ouverture majeure 3♥/3♠

Pour ouvrir 3♥ ou 3♠ il faut 7 cartes, au moins 2 honneurs, et 10 H maximum. Les réponses sont :

1. 3♠ naturel sur 3♥ avec une couleur forte et les points d'ouverture
2. 3SA naturel. Il faut s'assurer de tenir les 3 autres couleurs :

P	
C	A96
K	A85
T	ARD10652

3. 4♣/4♦ naturel
4. 4♥/4♠ prolongation de barrage, sur 3♠, répondre 4♠ avec :
(quitte à chuter surtout si non vulnérable...)

P	V 8 6 2
C	R 3
K	A 7 5
T	V 6 4 3

5. 4♠ naturel sur 3♥ avec une belle couleur
6. 4SA Blackwood avec 15-16H

III. Réponse à une ouverture mineure 3♣/3♦

Pour ouvrir 3♣ ou 3♦ il faut 7 cartes, au moins 2 honneurs, et 10 H maximum. Les réponses sont :

1. 3SA naturel
Il faut tenir les 3 autres couleurs

Exemple sur ouverture 3♦ :

P	D 10 2
C	A 9 6
K	R 8 5
T	A 10 6 5

2. 3♥/3♠ naturel *forcing*
On ne tient pas les C
Si le partenaire à 2P, il demande 4♠

Exemple sur 3♠ répondre 3♠ avec :

P	ARV 6 4 2
C	4 2
K	A 10 4
T	D 5

3. 4♣/4♦ prolongation du barrage
4. 4♥/4♠ naturel (*fort*)

S	O	N	E	Nord	Sud		
		3♣	-	P	7 6 5	P	ARD 10 4
4♠	-	5♥	-	C	2	C	9 4 3
6♠				K	V 4	K	AR 2
				T	ARV 10 7 6 3	T	D 4

5. 5♣/5♦ prolongation de barrage sur 3♣ avec
(surtout si non vulnérable...)

P	102
C	A542
K	V952
T	D63

IV. Ouverture 3SA

Pour ouvrir de 3SA il faut une couleur mineure 7^{ème} affranchie : ARDVxxx. Les réponses sont :

- 4♣ pour 4♣ ou 4♦
- 4♦ pour 6♣ ou 6♦
- 4♥/4♠ naturel avec une très belle couleur et points d'ouverture
- 4SA Blackwood, au moins 16 H
- 5♣ pour 6♣ ou 6♦ naturel : bon soutien et points d'ouverture

V. Ouverture 4SA

Pour ouvrir de 4SA il faut 2 mineures 5^{ème} et 6^{ème} et 8-10H. Les réponses sont :

- 5♣/5♦

S	O	N	E
		4SA	-
5♣	-	-	-

Nord		Sud	
P		P	AD 6 4 2
C	2	C	RDV 6
K	RV 10 8 7	K	4
T	RV 10 9 8 5	T	7 4 3

- 5♥/5♠ contrôle 1^{er} tour
- 5SA pour choix 6♣/6♦

XXI. Contrôles

a) Principes généraux

Quand il y a un espoir de Chelem (souvent soutien forcing au palier de 3 dans la couleur de l'atout choisi), il faut procéder aux contrôles *avant* le palier du Blackwood.

- Ils se font de manière la plus économique et débutent souvent au palier de 4
- On nomme comme contrôles les As, les Rois, et même un singleton ou une chicane
- Ils se font dans l'ordre croissant des couleurs. Le fait de sauter un contrôle dénie le contrôle de cette couleur
- Quand vous avez indiqué d'une façon précise qu'il vous manquait un contrôle, le fait que votre partenaire poursuive les enchères de contrôle vous donne l'assurance qu'il contrôle cette couleur
- Quand l'un des joueurs constate qu'il manque un contrôle, il doit obligatoirement arrêter les enchères de chelem et revenir au minimum dans la couleur d'atout commune
- Quand vous avez *l'assurance d'avoir tous les contrôles*, faire le Blackwood

b) Arrêt des contrôles

	Sud P A V 9 6 C A R V 4 2 K 4 T D 9 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="color: red;">1♥</td> <td></td> <td style="color: red;">1♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">3♣</td> <td></td> <td style="color: red;">4♦</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">4♠</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥		1♠		3♣		4♦		4♠				Nord P R D 10 8 4 C D K A R V 7 T 10 8 2
S	O	N	E																
1♥		1♠																	
3♣		4♦																	
4♠																			

Saut à 3♣ pour indiquer le soutien et les points

4♠ pour arreter les enchères car il manque le contrôle T

4♦ : J'ai envie de jouer le chelem
Je contrôle les K, pas les T
Le chelem est possible si vous avez le contrôle T

c) Poursuite des contrôles

	Sud P A D 7 C R 7 2 K R D 10 9 T A V 8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="color: red;">1♦</td> <td></td> <td style="color: red;">1♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">2SA</td> <td></td> <td style="color: red;">3♣</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">4♣</td> <td></td> <td style="color: red;">4♦</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">4SA</td> <td></td> <td style="color: red;">5♦</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="color: red;">6♠</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦		1♠		2SA		3♣		4♣		4♦		4SA		5♦		6♠				Nord P R V 10 9 5 2 C D 5 3 K A T D 7 4
S	O	N	E																								
1♦		1♠																									
2SA		3♣																									
4♣		4♦																									
4SA		5♦																									
6♠																											

4♣ signifie arrêt T
Sud constate qu'ils ont les 4 contrôles
Sud demande avec 4SA si Nord à 1 As

Réponse positive, donc 6♠

4♦ signifie arrêt K

5♦ signifie 1As (ou 4)

XXII. 4^{ème} couleur forcing

Le répondant annonce la 4^{ème} couleur s'il a au moins 11 H, de manière à interroger l'ouvreur pour éventuellement aller à la manche.

1. La priorité de l'ouvreur est d'annoncer un soutien de 3 cartes dans la majeure du répondant
2. Sinon, il annonce **2SA** ou **3SA** s'il arrête la 4^{ème} couleur annoncée
3. La répétition de la mineure promet au moins 6 cartes
4. Il répète sa 2^{ème} couleur (majeure) sans autre enchère possible

Exemples :

1. Soutien avec 3 cartes

13H	Sud	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="padding: 2px;">A 10 6 5</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">C</td><td style="padding: 2px;">9 6 5</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">K</td><td style="padding: 2px;">A 8 7 6</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="padding: 2px;">A V</td></tr> </table>	P	A 10 6 5	C	9 6 5	K	A 8 7 6	T	A V	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♣	-	2♥								<p>Avec 2♣ Nord annonce un bicolore économique <13H</p> <p>Il peut n'avoir que 4 cartes à C mais il peut aussi en avoir 5. Sud annonce ses 3 cartes pour un fit potentiel</p>
P	A 10 6 5																															
C	9 6 5																															
K	A 8 7 6																															
T	A V																															
S	O	N	E																													
1♦	-	1♥	-																													
1♠	-	2♣	-																													
2♥																																

2. Annonces SA avec arrêt dans la 4^{ème} couleur

- a. Conclusion à 2SA

12H	Sud	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="padding: 2px;">A V 5 4</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">C</td><td style="padding: 2px;">9 6</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">K</td><td style="padding: 2px;">A V 3 2</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="padding: 2px;">D 5 4</td></tr> </table>	P	A V 5 4	C	9 6	K	A V 3 2	T	D 5 4	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2SA</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♣	-	2SA								<p>Sud n'a pas 3C. Il montre une main régulière < 14H et un arrêt à T.</p> <p>Nord peut éventuellement conclure à 3SA</p>
P	A V 5 4																															
C	9 6																															
K	A V 3 2																															
T	D 5 4																															
S	O	N	E																													
1♦	-	1♥	-																													
1♠	-	2♣	-																													
2SA																																

- b. Conclusion à 3SA

17H	Sud	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="padding: 2px;">A D V 5</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">C</td><td style="padding: 2px;">V</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">K</td><td style="padding: 2px;">A V 10 5 4</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="padding: 2px;">R V 9</td></tr> </table>	P	A D V 5	C	V	K	A V 10 5 4	T	R V 9	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3SA</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♣	-	3SA								<p>3SA dénie 3 cartes à C et montre un bel arrêt T.</p> <p>Le singleton C empêche Sud d'ouvrir de 1SA.</p>
P	A D V 5																															
C	V																															
K	A V 10 5 4																															
T	R V 9																															
S	O	N	E																													
1♦	-	1♥	-																													
1♠	-	2♣	-																													
3SA																																

3. Mineure 6^{ème}

16H	Sud	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="padding: 2px;">A D V 5</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">C</td><td style="padding: 2px;">V</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">K</td><td style="padding: 2px;">A R V 10 5 4</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="padding: 2px;">9 3</td></tr> </table>	P	A D V 5	C	V	K	A R V 10 5 4	T	9 3	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♣	-	3♦								<p>Le saut à 3♦ dénie 3 cartes à C et montre un K puissant et une main forte avec un singleton à C qui empêche l'ouverture à SA</p>
P	A D V 5																															
C	V																															
K	A R V 10 5 4																															
T	9 3																															
S	O	N	E																													
1♦	-	1♥	-																													
1♠	-	2♣	-																													
3♦																																

4. Répétition de la 2^{ème} couleur (majeure) sans autre enchère possible

12H	Sud	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="padding: 2px;">A R D V</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">C</td><td style="padding: 2px;">9 8</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">K</td><td style="padding: 2px;">D 9 8 7</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="padding: 2px;">7 6 5</td></tr> </table>	P	A R D V	C	9 8	K	D 9 8 7	T	7 6 5	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</th><th style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</th></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♦</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♠</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♣	-	2♠								<p>Nord sait qu'il n'y a pas 5 cartes à P, à cause de l'ouverture de 1♦.</p> <p>Sud n'a pas 3C et pas d'arrêt à T</p>
P	A R D V																															
C	9 8																															
K	D 9 8 7																															
T	7 6 5																															
S	O	N	E																													
1♦	-	1♥	-																													
1♠	-	2♣	-																													
2♠																																

Remarque : Si après 1♥ Sud annonce 1SA, Nord peut se retrouver dans la position du Roudi

XXIII. Réponses aux interventions avec un fit 4^{ème}

Le partenaire qui vient d'intervenir peut n'avoir que **8 à 17H** (à partir de 18, il aurait contré), avec 5 cartes minimum.

On peut le soutenir en fonction de sa force :

1. Le soutien le moins fort : saut à **3♥** ou **3♣** avec une distribution irrégulière et **4-7H** c'est un barrage

P	5
C	R 10 8 4
K	D 9 5 4
T	9 6 5 4

O	N	E	S
	1♦	1♥	
3♥			

2. Le soutien intermédiaire : cue-bid à saut avec **8-9H**

P	A 5
C	A V 10 9
K	9 8 7
T	7 5 3 2

O	N	E	S
	1♣	1♥	
3♣			

3. Le soutien positif : 2SA avec un minimum de **10H**

P	A D 4
C	A V 9 5
K	9 8 5 4
T	5 4

O	N	E	S
	1♣	1♥	
2SA			

4. Le changement de couleur à saut : avec une robuste couleur 5^{ème}.

Les honneurs doivent se trouver dans les 2 couleurs annoncées.

P	A D V 10 5
C	V 9 7 3
K	8 2
T	7 4

O	N	E	S
	1♣	1♥	
2♣			

5. Le changement de couleur à double saut : avec une courte dans la couleur de l'ouvreur (Splinter).

Enchère encourageante qui dénie une belle couleur 5^{ème}

P	A R D 10
C	A 10 8 7 6 3
K	9 6
T	3

O	N	E	S
	1♣	1♥	
4♣			

6. Le cue-bid sans saut : est un soutien très fort avec un fit 4^{ème} ;

il peut servir à une recherche de chelem si l'intervenant est fort

P	5
C	D 10 8 5
K	A R 9 5
T	A R 9 6

O	N	E	S
	1♣	1♥	
2♣			

XXIV. Répétition de la couleur d'ouverture

a) Le répondant fait une enchère juste au-dessus de la couleur d'ouverture = réponse collée

S	O	N	E
1♦	Passe	1♥	Passe
2♦			

Toute couleur répétée sur une réponse collée à la couleur d'ouverture montre 6 cartes.
 2♦ indique une couleur de 6 cartes

S	O	N	E
1♦	Passe	1♠	Passe
2♦			

Ce n'est pas une réponse collée (espace entre 1♦ et 1♠), la répétition peut être faite avec 5 cartes

S	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
1♠			

L'ouverture garantit 5P, la répétition n'en garantit pas 6 car la réponse de 2♣ n'est pas collée à l'ouverture de 1♠

b) La réponse du répondant n'est pas collée

S	O	N	E
1♠	Passe	1♠	Passe
2♣			

P 3
 C R D V 2
 K 9 8 2
 T A D 9 5 3

La répétition ne promet pas 6 cartes et les C ne peuvent pas être annoncés ce qui promettrait un bicolore cher

c) Le répondant fait un changement de couleur après intervention,

La réponse ne peut être collée. Donc la répétition de la couleur ne garantit que 5 cartes (sauf exception, cf §4)

P 7 5
 C R D 9 5 3
 K A 4
 T D V 6 2

S	O	N	E
1♥	1♠	2♦	Passe
2♥			

Principe : lorsque l'ouvreur répète sa couleur directement, la répétition montre 5 cartes si c'est son adversaire de gauche qui est intervenu et 6 cartes si c'est son adversaire de droite.

d) Le répondant dit 1SA

P A V 9 6 5 4
 C 3
 K R 6 5
 T R V 4

S	O	N	E
1♠	Passe	1SA	Passe
2♠			

Sur la réponse de 1SA, si l'ouvreur répète sa couleur, il garantit 6 cartes.

P A 7 5 2
 C 3
 K A R V 9 5
 T 7 5 3

S	O	N	E
1♦	Passe	1SA	Passe
2♦			

S'il répète sa mineure, il garantit 5 cartes.

XXV. Bicolore cher

Définition = lorsque l'ouvreur dépasse le seuil de répétition de la couleur d'ouverture au 2e tour (ou s'il impose à son partenaire d'encherir jusqu'au niveau 3), il montre une main forte ($\cong 17-18H$)

Exemples :

1-

S	-	N	-
1♦		1♠	
2♣			

 | 2♣ ne dépasse pas le seuil de la couleur d'ouverture, donc bicolore économique qui promet au moins **12H** et **5T**

2-

S	-	N	-
1♦		1♠	
2♥			

 | Ici 2♥ dépasse le seuil de répétition de la couleur d'ouverture qui est 2♦. Donc bicolore cher qui promet **4C** et du jeu (100 % forcing)

3-

S	-	N	-
1♠		2♥	
3♥			

 | 3♥ dépasse le seuil de répétition de la couleur d'ouverture 2♠, promet le fit, du jeu et des ambitions de Chelem

4-

S	-	N	-
1♠		2♥	
2♠		3♦	
3♥			

 | 2♥ est auto forcing, S limite sa main en ne dépassant pas le seuil de répétition de la couleur 2♠ et fitte ensuite à 3♥

5-

P	4
C	AR32
K	RDV52
T	A53

S	O	N	E
1♦	1♠	2♣	-
2♥			

 | 2♥ est un bicolore cher puisque S a la place de 2♦, seuil de répétition de la couleur d'ouverture, il dépasse 2♦ et promet une main forte (bicolore cher).

6-

P	4
C	AV32
K	RDV52
T	V64

S	O	N	E
1♦	1♠	2♣	-
2♦			

 | Ouverture minimum, le seuil de répétition d'ouverture n'est pas dépassé, S ne peut pas nommer sa main bicolore.

7-

S	O	N	E
1♠	1♠	2♦	-
2♥			

 | Situation différente car N a empêché S de répéter sa couleur d'ouverture 2♣ car il l'a lui-même dépassé. Il fait une enchère forcing et oblige S à parler sans lui laisser la possibilité de limiter sa main, ce qui promet **2C**, une main régulière et au moins **12-14H**.

8-

P	RV2
C	AR832
K	R52
T	R5

S	O	N	E
1♥	1♠	2♣	-
2SA			

 | S promet une main forte puisqu'il pouvait répéter ses C.

9-

P	D4
C	RV932
K	R52
T	R103

S	O	N	E
1♥	2♣	2♠	-
2SA			

 | N dépasse lui-même le seuil de répétition de la couleur d'ouverture et oblige N à reparler. Donc main régulière limitée à **12-14H**

XXVI. Quelques annonces particulières après 1SA

1^e 2^e 3^e

1SA	_	3♥
-----	---	----

ARDxxx **12H, 12HD** avec une chicane ou un singleton

1SA	X	2♥
-----	---	----

Texas **P**

1SA	2♥	2♠
-----	----	----

5 cartes à **P** et moins de **8H**

1SA	2♥	3♠
-----	----	----

5 cartes à **P** et **9H** ou plus

1SA	2♥	X
-----	----	---

4 cartes à **P**

1SA	_	2♣
3♥/3♠		

17H et 4 cartes

1SA	_	2♣
2♦		2♠

5 cartes à **P** et 4 cartes à **C** et ≤ **8H**

1SA	_	2♣
2♦		3♥

5 cartes à **P** et 4 cartes à **C** et **9H** ou plus

1SA	_	4♣
-----	---	----

5C et **5P** préférence **C** et **8H** ou plus

1SA	_	4♦
-----	---	----

5C et **5P** préférence **P** et **8H** ou plus

XXVII. Enchères de rencontre

a) Enchères de rencontre

Après une ouverture en majeure et une intervention, le changement de couleur à saut du partenaire de l'intervenant ou de l'ouvreur est une enchère de rencontre avec:

- un fit 4^e dans la majeure de son partenaire
- un espoir de manche avec une force de **9-10H**,
- une belle couleur 5^e avec 2 gros honneurs.

Exemple 1

S					
P	R9842	S	O	N	E
C	62	1♥	1♠	2♥	
K	AR1098	4♦			
T	3				

Exemple 2

S					
P	D876	S	O	N	E
C	AR975	1♦	1♠	2♦	
K	84	3♥			
T	54				

b) Suite des enchères après une enchère de rencontre

L'enchère de rencontre par Nord permet à Sud de connaître **4P** et un beau **T** en Nord

Le partenaire pourra déduire la suite en fonction de son jeu :

S		N					
P	RD1054	P	AV96	S	O	N	E
C	V7	C	85	1♠	2♥	4♣	4♥
K	74	K	3	4♠	5♥	—	—
T	AD73	T	RV10964	5♠			

c) Splinter après intervention

Le splinter est une enchère de l'ouvreur ou du répondant mais pas de l'intervenant ni de son partenaire. Le splinter après une intervention n'est possible que dans la couleur adverse (Exemple 3)

Exemple 3

Le saut de Sud dans la couleur adverse est un Splinter qui promet **4C** et une chicane ou un singleton à **T**

S					
P	A1053	S	O	N	E
C	AV73	—	—	1♥	2♣
K	D987	4♣			
T	5				

XXVIII. Convention 2T Roudy

a) Principe

Rechercher un fit 5-3 en majeure après une séquence du type :

N	E	S	O
1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♣	

Jeu de SUD

P	R 10 9 8 6
C	V 2
K	D 10 2
T	A V 10

Après sa réponse 1♠ qui promet au moins 4 cartes à **P**, la redemande conventionnelle de SUD de 2♣ indique qu'il possède **5P** et au moins **10-11H**

Il demande à NORD sa force et s'il est fitté dans sa majeure (3 cartes à **P**)

b) Réponses conventionnelles de l'ouvreur

2♦	Non fitté et un jeu minimum 12-13H
2♥	Fitté et un jeu minimum 12-13H
2♠	Fitté et un jeu maximum 14H ou plus
2SA	Non fitté et un jeu maximum 14H ou plus

En fonction des points des 2 partenaires, le contrat peut être de **2P**, **2SA** ou au-delà.

c) Sur un saut à 2SA du déclarant

Sur une séquence du type :

N	E	S	O
1♥	-	1♠	-
2SA	-	3♦	

Le répondant connaît la force de NORD (**18-19HL**). L'annonce d'une deuxième couleur par SUD indique une force dans cette couleur (ici à **K**) et 5 cartes dans la majeure annoncée.

Avec ce jeu, SUD annonce 3♦, forcing manche

P	R D 9 8 5
C	5 2
K	R 10 9 8
T	6 3

Avec seulement 4P, SUD annonce 3SA

P	R D 9 8
C	5 2
K	R 10 9 8 5
T	6 3

XXIX. Convention 2T Landik

Le 2 trèfle Landik s'annonce *derrière une intervention de 1SA sur l'ouverture en mineure de son partenaire.*

C'est un appel aux majeures 5-5 (voite 5-4 bien fait) avec un minimum de **5H** et un maximum de **8H**. Au-delà, il faut contrer.

Réponses de l'ouvreur :

a) Avec un jeu fort, il annonce sa majeure 4^{ème} avec un saut

O	N	E	S
	1♦	1SA	2♣
	3♠		4♠

- 1 SA réalisable par les T
- Après revalorisation de son jeu, N peut dire 4♠ (réalisables)
- 5♣ par O chutent sur entame AK par N

	P 6 C 4 2 K V 9 8 5 T R 9 8 5 3 2	P R V 7 4 C A 9 K A 10 7 4 3 2 T D	P A 10 2 C R V 5 3 K R 6 T A V 10 6
	P D 9 8 5 3 C D 10 8 7 6 K D T 7 4		

b) Autrement il annonce sa majeure 4^{ème} au palier de 2

O	N	E	S
	1♦	1SA	2♣
	2♠		4♠

- S, qui est maximum, peut conclure à 4♠. Réalisable avec entame AT
- Autrement 1SA est réalisable avec les T

	P 4 2 C 2 K 8 6 4 3 T D V 7 6 5 4	P D V 8 3 C R D 9 K A 10 9 2 T 10 8	P A 10 C V 10 8 7 K R D 7 T A R 9 2
	P R 9 7 6 5 C A 9 8 4 3 K V 5 T 3		

c) Ou il utilise l'enchère relai 2♦ pour demander à son partenaire sa meilleure majeure. Il peut faire le transfert, mais cela fait monter les enchères

O	N	E	S
	1♣	1SA	2♣
	2♦		2♠

- En laissant passer 2 fois l'entame P, E réalise 3SA
- Mais S peut réaliser 2♠ en jouant les C. Avec entame 10K par exemple.

	P 8 2 C 7 5 3 K D 10 9 3 T A 9 8 2	P D 10 6 C R 9 4 K A 7 4 T D V 3 2	P A 5 3 C A D K R V 8 5 T R 10 7 4
	P R V 9 7 4 C V 10 9 8 2 K 6 2 T 6		

XXX. Convention 2T Drury

a) Préambule

Quand on utilise le 2SA fitté, on ne l'applique pas quand le partenaire a ouvert en 3^{ème} ou 4^{ème} position (ce qui peut arriver avec une ouverture faible).

Le répondant veut alors connaître la force de l'ouvreur et utilise le 2 Trèfle Drury sur une ouverture en majeure. *Il faut alerter*

En cas d'intervention, *le contre* remplace le Drury.

O	N	E	S
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣			

O	N	E	S
Passe	Passe	1♥	1♠
X			

b) Conditions d'utilisation

Pour utiliser le Drury, il faut une main

- de 11 HD ou plus
- avec une distribution :
 - Main fittée, avec 3 ou 4 cartes dans la majeure d'ouverture
 - Main non fittée
 - Soit régulière avec 2 cartes dans la majeure d'ouverture
 - Soit irrégulière avec une belle couleur à T

Sud
P 7
C D 6 5
K A 8 4
T R D 10 9 5 3

S	O	N	E
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♣			

c) La redemande de l'Ouvreur puis les réponses du demandeur du Drury

1 ^{er} Tour		2 ^{ème} Tour		3 ^{ème} Tour		
N	S	N	S (Redemande de l'ouvreur)	N (2 ^{ème} enchère utilisateur du Drury)		
Passe	1♥	2♣	Sans valeur d'ouverture	2♦	Rectification auto à 2♥ Sauf avec 4P et 2C	2♥ 2♣
			Avec ouverture et 6C	2♥	Avec 2C	3♥
			Avec ouverture et bicolore 6C/4P	2♠	Avec 4P on confirme le double fit Sinon on revient à C	3♠ 3♥
			Avec 15-17H et une main régulière	2SA	Sans fit avec 3C Avec 3C	3SA 4♥
			Avec 12-14 (réponse ambiguë)	2♦		

d) Exemples

Nord a 4P et 2C, Sud n'a pas 6C											
Sud a 14H					Sud a 9H						
	Nord	N	S		Sud		Nord	N	S		Sud
P	A 4 3 2	Passe	1♥	P	R 6 5	P	A D 7 5	Passe	1♥	P	9 6 4 2
C	V 5	2♣	2♦	C	A D 6 4 2	C	D 8	2♣	2♦	C	A R 9 6 5
K	R 6 3 2	2♠	2SA	K	V 9 7	K	R 5 2	2♠	Passe	K	D 8 3
T	R 4 3	3SA	Passe	T	A 8	T	7 6 5 3			T	8

XXXI. Ouverture trèfle d'appel et meilleure mineure

L'ouverture de 1 en mineure ne peut être effectuée que

- en l'absence d'une majeure 5^{ème}
- sans possibilité d'ouvrir à SA
- sans possibilité d'ouvrir de 2♣ ou 2♦

a) Résumé des ouvertures en mineure

L'ouverture de 1♣ dans le système de Cesson-Sévigé est **auto-forcing**. Elle permet d'annoncer des jeux de 18H ou plus.

Avec 18H ou plus elle est effectuée avec un minimum de 2 cartes à T, même si la donne contient plus de K.

La réponse 1SA à l'ouverture de 1♣ ou 1♦ dénie une majeure 4^{ème} et garantit respectivement 8-10H (1♣) et 6-10H (1♦)

Distribution	Ouverture	
	12-17H	18H ou plus
3T et 2K	1♣	
3T et 3K		
4T et 3K		
2T et 3K	1♦	1♣
3T et 4K		
4T et 4K		
5T et 5K		

b) Réponses de 1 à la couleur et redemande de l'ouvreur

Ouverture	Réponse	Redemande de l'ouvreur		
			Distribution	Points
1♣ ou 1♦	1♥ forcing	2♥	4 cartes à C	12-15H
		4♥		≥19H
		1♠	4 cartes à P mais pas à C	≥12H
		1SA	sans majeure 4 ^{ème}	12-15H
		2SA		19-20H
	1♠ forcing	2♠	4 cartes à P	12-18H
		4♠		≥19H
		1SA	au plus 3 cartes à P	12-15H
		2SA		19-20H
	1♣	1♦ ambigu forcing	1♥	4 cartes à C
			au plus 3 cartes à C et à P	
1♠			4 cartes à P mais pas à C	
1SA			Régulier ou semi-régulier	≥18H

c) Seconde annonce du répondant avec fit sur la relance de l'ouvreur

Ouverture	Réponse	Redemande de l'ouvreur	Redemande du répondant	
			4 cartes à P	Points
1♣ ou 1♦	1♥	1♠	2♠	6-10HLD
			3♠	11-12HLD
			4♠	13-20HLD
			6♠	21-24HLD
			7♠	25HD et plus

d) Seconde annonce du répondant après 1♣ ► 1♦ ► 1SA

- Avec une majeure 5^{ème} ou une mineure 6^{ème} dans un jeu irrégulier : faire le Texas (2♣ pour Texas K)
- Avec 6H annoncer 2SA, avec 7H dire 3 SA (avec 8H le répondant aurait dit 1SA sans majeure 4^{ème} sur 1♣)
- Sinon (0-5H sans Texas possible) passer

e) Exemples d'ouverture mineure

Ouverture 1♦				Ouverture 1♣			
P	A 4	P	A 7	P	A 10 8	P	A 10 2
C	9	C	V 9 3	C	R D 7 3	C	R V 9 3
K	A R 9 7 2	K	A 10 8 4	K	A V 10	K	A R 8 4
T	A V 8 6 3	T	R D 7 2	T	8 6 2	T	R 10 7

XXXII. Splinter

a) Principes

L'objectif est d'annoncer en une fois :

- Un soutien de 4 cartes et plus
- La force de son jeu
- Une courte (singleton ou chicane) dans la couleur du SPLINTER
- Un espoir de chelem

b) SPLINTER de l'ouvreur sur une réponse 1 sur 1

L'ouvreur doit posséder un minimum de 20H

Jeu N°1	Enchères				
P	A D 8	1	2	3	4
C	R V 10 9	1♣	-	1♥	-
K	V	4♦			
T	A R V 8 7				

c) SPLINTER de l'ouvreur sur une réponse 2 sur 1

L'ouvreur doit posséder une main de 18H

Jeu N°1	Enchères				
P	A R 10 8 4	1	2	3	4
C	A V 7 3	1♠	-	2♥	-
K	R 9 3	4♣			
T	8				

d) SPLINTER du répondant en 2^{ème} réponse

Enchères				Jeu N°3
1	2	3	4	P
1♥	-	1♠	-	C
2♥	-	4♦		K
				T

	A R 8 7 6 2
	R 10 6 4
	-
	D 10 5

e) SPLINTER du répondant en réponse à une intervention

Le répondant peut faire un **SPLINTER** en réponse à une intervention, mais uniquement sur la couleur d'ouverture, 1♥ ci-dessous.

Enchères				Jeu N°4
1	2	3	4	P
1♥	2♦	-	4♥	C
				K
				T

	A R D 4
	7
	R 10 7 4 2
	R 10 9

f) SPLINTER du répondant après un STAYMAN

Avec 14H et espoir de chelem, le répondant fait un **SPLINTER** dans la couleur fittée du répondant

Enchères				Jeu N°3	
1	2	3	4	P	A V 9 6
1SA	-	2♣	-	C	R D 8 4
2♠	-	4♦		K	4
				T	R V 7 4

L'ouvreur décide ou non de rentrer dans la zone de chelem

Exemple N°1

L'ouvreur est maximum et fera un BLACKWOOD pour terminer à 6♠

Jeu N°1		Enchères				Jeu N°3	
P	R D 10 4	1	2	3	4	P	A V 9 6
C	A V	1SA	-	2♣	-	C	R D 8 4
K	V 9 8 5	2♠	-	4♦		K	4
T	A D 3					T	R V 7 4

Exemple N°2

L'ouvreur n'est pas maximum et ne contrôle pas les K. Il s'arrêtera à 5♠ après le BLACKWOOD

Jeu N°1		Enchères				Jeu N°3	
P	D 8 5 3	1	2	3	4	P	A V 9 6
C	7 2	1SA	-	2♣	-	C	R D 8 4
K	A R V 7	2♠	-	4♦		K	4
T	A D 3					T	R V 7 4

g) Après un 2T (fort indéterminé)

Avec 4 atouts et un espoir de chelem (11H), le répondant fait un **SPLINTER** à T

Enchères				Jeu N°3	
1	2	3	4	P	V 10 9 6
2♣	-	2♦	-	C	R 9 8 4
2♥	-	4♣		K	R V 6 2
				T	5

h) Après une ouverture 2 faible

Après une ouverture d'un 2 faible maximum (9-10H) et sur interrogation à 2SA du partenaire, l'ouvreur peut faire un **SPLINTER** s'il possède un singleton ou une chicane

Jeu N°1		Enchères			
P	R D 8 7 4 2	1	2	3	4
C	D V 4	2♠	-	2SA	-
K	3	4♦			
T	V 10 3				

XXXIII. Intervention en 4^{ème} position

1. Ne pas hésiter à *intervenir* avec une belle couleur et **10-12H**, et même moins surtout si la couleur est **P** et que on est *non vulnérable* : exemples 1 et 2
2. *Contre* pour les autres couleurs si on est fort : exemples 3 et 4
3. *Annoncer 4SA* pour un bicolore 5-5 : exemples 5 et 6
4. *Cue-bid* ou *Mickaël cue-bid* avec un bicolore 5-5 : exemples 7, 8 et 9

1	S	O	N	E	P X X C X X K D 10 9 T A R D 10 9 7	Belle couleur à T : 11H
	3♣	1♥	P	2♥		
2	S	O	N	E	P R V 10 9 4 C A V X X K X T X X X	Belle couleur à P : 9H
	1♠	1♣	P	1♦		
3	S	O	N	E	P A 10 9 8 C X X K A 10 X X T R D 10	Il faut contre pour les 3 autres couleurs : 13H
	X	1♥	P	2♥		
4	S	O	N	E	P A R D 9 8 6 C X X K X X T A R D	Main forte, contre avec 18H
	X	1♦	P	1♥		
5	S	O	N	E	P C X X K R V 10 9 8 T R D V 10 9 4	4SA sert à exprimer un bicolore 5-5, ici pour les mineures avec 10H
	4SA	1♥	P	1♠		
6	S	O	N	E	P X C D V X X X K X T A D V X X X	4SA pour les 2 autres couleurs : 10H
	4SA	1♦	P	4♣		
7	S	O	N	E	P A 10 X X X C X X K A D V 10 9 T X	Le cue-bid montre un bicolore 5-5 dans les autres couleurs, avec les points d'ouverture : 11-12H
	2♣	1♣	P	1♥		
8	S	O	N	E	P A D 10 X X C X X K X T A D 10 9 X	Michaël cue-bid pour les P et les T : 12H
	2♥	1♥	P	1SA		
9	S	O	N	E	P D V 10 X X C X K A D V 9 X X T X	Michaël cue-bid comme au niveau de 3♣ pour C et K : 10H
	4♣	1♥	P	2♥		

XXXIV. Réponses à un bicolore cher

L'annonce d'un bicolore cher par l'ouvreur est une enchère auto forcing qui montre une main valant **17-18H**. Les enchères du répondant sont **forcing de manche** à l'exception de =

- **2SA** modérateur (coup de frein) qui montre une main de 5-7H ne souhaitant pas la manche.
- La répétition de sa première couleur qui garantit au moins 5 cartes et **5-7H**

Ces 2 enchères sont **forcing pour un tour** et permettent à l'ouvreur de préciser la force de sa main et d'aller ou non à la manche. Toutes les autres enchères du répondant sont forcing de manche.

a) Suite des enchères après 2SA coup de frein

a) Minimum, l'ouvreur répète sa première couleur T

Ouvreur	Répondant
1♣	1♠
2♦	2SA
3♣	

Ouvreur	Répondant
P 6	P AV 7 2
C D 10 9 8	C V 7 4
K AR 7 6	K 7 6 5
T ARD 10 8	T 6 5 4

b) Maximum, l'ouvreur peut annoncer **3SA** avec le misfit à P et son arrêt C.

Ouvreur	Répondant
1♣	1♠
2♦	2SA
3SA	

Ouvreur	Répondant
P 6	P AV 7 2
C R 10 9	C V 7 4
K ARD 6	K 7 6 5
T ARD 10 8	T 6 5 4

b) Suite des enchères après la répétition de sa couleur par le répondant

(Enchère ambiguë, forcing pour un tour)

a) Minimum et fitté, l'ouvreur soutient la couleur : ici C.

Ouvreur	Répondant
1♣	1♥
2♦	2♥
4♥	

Ouvreur	Répondant
P 3	P 10 6 5 4
C V 8 4	C AR 10 6 3
K ADV	K 8 5 4
T ARD 10 8 3	T 4

b) Minimum non fitté, il fait une enchère non forcing :

2SA avec l'arrêt dans la 4e couleur ici C.
ou répétition de sa couleur d'ouverture ici 3♣
ou 3SA

Ouvreur	Répondant
1♣	1♠
2♦	2♠
2SA	
(3♣)	

Ouvreur	Répondant
P 5	P AV 8 7 3
C D 9 8	C V 7 4
K AR 10 9	K 7 6 5
T ARV 10 8	T 8 4

c) Maximum, l'ouvreur fait une enchère forcing de manche

4 dans la majeure du répondant avec un fit ici à C.

Ouvreur	Répondant
1♣	1♥
2♦	2♥
4♥	

Ouvreur	Répondant
P 4	P 9 6 3 2
C D 8 2	C AR 10 5 2
K ARV	K 7 3 2
T ARD 10 3 2	T 4

3SA s'il a l'arrêt dans la 4e couleur (ici C.)

Ouvreur	Répondant
1♣	1♠
2♦	2♠
3SA	

Ouvreur	Répondant
P R 9	P D 10 8 5 2
C A 10	C R 8 4 3
K RDV 8	K 10 2
T ARV 6 3	T V 10

c) Le répondant a un jeu fort espoir de Chelem (11-13DH)

Il précise sa force au 2^e tour en passant au palier de 3
soit dans sa couleur si elle est forte

soit dans une autre couleur.

Ouvreur	Répondant
1♣	1♠
2♥	3♠

Ouvreur	Répondant
P V 8	P ARD 10 7 5
C ADV 9	C 7 5 2
K A 4	K V 2
T AR 10 7 6	T D 8

Ouvreur	Répondant
1♣	1♥
2♦	3♣

Ouvreur	Répondant
P AR 2	P 8 4
C 6	C A 9 4 2
K AV 6 5	K RD 6
T ARV 10 3	T DV 6 3

et les annonces continuent pour la recherche d'un Chelem.

Le jeu de la carte

I. Les armes de la défense

On peut très bien ne pas avoir beaucoup de points en défense, mais il faut savoir exploiter ses cartes et bien s'entendre avec son partenaire en étant **attentif** aux cartes jouées par lui.

Relire soigneusement les autres fiches sur le jeu de la carte.

I. Parité et préférentielle

Surtout au jeu à l'atout pour espérer bénéficier d'une coupe.

Dans la donne (partielle) ci-contre Sud joue **4P**

- Sur l'entame **A** puis **R** de **T** par **W**, **E** doit mettre le **9** puis le **2** (parité).
- **W** renvoie ensuite un petit **T** (ici le 2) qui sera coupé en **E**,
 - **W** demande ainsi à **E** de jouer ensuite dans la plus faible des couleurs restantes (ici **K**) qu'il coupera ;
 - *s'il avait voulu que **E** joue ensuite dans la plus forte des couleurs restantes (ici **C**) **W** aurait joué un gros **T** (ici le 10).*

	W		E
P	V 10 3		P 6 3
C	9 7 4 3 2		C D 8 6 5
K	-		K R 6 4 2
T	A R 10 8 2		T 9 2

Avec **A T** et **R T** gagnés par **W**, coupe à **T** par **E** puis coupe à **K** par **W**, **S** perd son contrat.

II. Exemple de déblocage d'une couleur

Surtout à sans atout.

<p>A SA un joueur entame du R dans une couleur <u>s'il a au moins 2 autres honneurs (10 inclus) et 5 cartes dans cette couleur</u>. Le joueur pourra exploiter cette couleur s'il a une reprise de main.</p>	<p>Si le partenaire possède l'A, il prend le R et rejoue ensuite une petite carte dans la couleur, surtout s'il n'a pas de reprise de main ailleurs.</p>
--	--

III. Entames : situations particulières à l'atout

<p><i>Joueur 1 : seuls cas (hors têtes de séquences) où il ne fait pas la parité ; il indique un doubleton</i></p>	<p><i>Le partenaire est averti du doubleton</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Avec doubleton AR : entame du R suivie de l'A 	<p>A la première occasion le partenaire relance la couleur pour une éventuelle coupe du joueur 1</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Avec doubleton RD : entame de la D suivie du R (si la D n'est pas prise) 	<p>Le partenaire prend le R au second tour s'il possède l'A. Il relance ensuite la même couleur pour la coupe, en préférentielle pour un retour compris par le joueur 1</p>

Exemple : Contrat 4 **C** par **S**.

- **W** entame de la dame **D** de **P** ; **E** fournit; **W** met son **RP** que **E** prend de l'**A**.
- Puis **E** relance le 2 de pique pour la coupe en **W** ; cette relance par une petite carte (le 2) est un appel pour que **W** relance lui-même dans la plus faible des restantes (**T**) pour l'**A** d'**E**.

	W		E
RD	10 5 2		P A 9 8 4 2
V	10 3 2		C 8 4
8	7 3 2		K D 10 5
			T A 9 6 4

Avec 4 plis le contrat chute.

- ➔ Ces scénarios classiques doivent évidemment être exécutés le plus tôt possible avant la recherche des atouts par le déclarant.

II. Jeu de la carte

- Manque **As** : autant que possible petite vers gros
- Manque **Roi** : avec 10 cartes, jouer l'As en tête
au-dessous, faire l'impasse
- Manque **Dame** : avec 9 cartes, jouer Roi et As en tête
Avec 8 cartes, faire un coup de sonde avant l'impasse (il faut pouvoir faire 2 fois l'impasse ce qui demande 3 cartes dans la main faible)
- Manque **Valet** : avec 7 cartes, impasse après 1 ou 2 coups de sonde
- Manque **As et Roi** : jouer petit vers honneurs groupés si possible
- Manque **As et Dame** : faire l'impasse à Dame, sans s'occuper de l'as et ce quel que soit le nombre de cartes
- Manque **As et valet** : jouer petit vers un honneur en préservant la fourchette pour faire l'impasse au valet au 2^{ème} tour
- Manque **Roi et Dame** : faire 2 fois l'impasse quel que soit le nombre de cartes
- Manque **Roi et Valet** : faire 2 fois l'impasse au Roi et au Valet, sauf avec 9 cartes ou l'on fait l'impasse au Roi
Avec As, Dame et 10 dans une main, faire d'abord l'impasse au Valet si ≤ 8 cartes
- Manque **Dame et Valet** :
 - Avec un partage 4-3 : faire l'impasse à Dame Valet, puis grosse en tête
 - Avec un partage 5-3 : jouer As ou Roi en tête en préservant la fourchette, puis impasse Dame Valet
 - Avec un partage 5-4 : jouer As ou Roi en tête en préservant la fourchette, puis éventuellement impasse

III. Principe général sur les entames

En l'absence d'annonce du partenaire les entames suivent les principes généraux exposés ci-dessous.

a) A la couleur : petit prometteur

- L'entame d'une petite carte (2, 3, 4, 5) promet un honneur Valet Dame ou Roi, *mais pas l'As*
- L'entame d'une grosse carte (6, 7, 8, 9) dénie un honneur ("Top of nothing")
- Toujours faire en sorte de respecter la *parité*

Exemples sur un contrat à **P** :

Entame	Jeu du mort à K	Votre jeu à K	Commentaire
5K	R 8 4	A V 3 2	Votre partenaire a la Dame
9K	R 8 4	A V 3 2	Votre partenaire n'a pas la Dame

b) A sans atout

- En général jouer la 4^{ème} de sa longue, ou une tête de séquence
- Ne pas entamer sous un As 4^{ème}
- Si on a 2 couleurs 4^{èmes} on entame dans celle qui possède l'honneur le plus fort (sauf As)
- Lors d'un Chelem, ne pas entamer "classique" pour éviter d'informer l'adversaire....

Règle des 11

Lorsque votre partenaire entame une 4^{ème} meilleure carte d'une longue,
 - ajouter au numéro de cette carte d'entame le nombre de cartes du mort qui lui sont supérieures et le nombre de cartes de votre main qui lui sont supérieures,
 - puis soustraire le nombre obtenu de 11
 a pour résultat le nombre de cartes au-dessus de la carte d'entame que possède le déclarant.

Exemple d'application de la règle des 11

	Mort		
	C 10 8 3		
Entame : 7C		Vous	
		C V 4 2	
	Déclarant		
	C ???		

Votre calcul : entame 7 + 2 (cartes au mort) + 1 (carte dans votre main) = 10 et donc le déclarant a (11-10 =) 1 carte supérieure au **7C**
 Par le même calcul le déclarant trouve chez vous : 11-(7+2+1) = 1 carte supérieure au **7C** (en l'occurrence votre **V**)

IV. Entames à SA et à l'atout

Têtes de séquence

Sans Atout	À l'atout
<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> R \overline{D} \overline{V} x x D \overline{V} 10 x V 10 9 x 10 9 8 x </div> <p style="border-top: 1px dashed black; padding-top: 5px;">Trois cartes qui se suivent</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> A R x x R V 10 x </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> R \overline{D} x x R 10 9 x </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> D \overline{V} x x D 10 9 x </div> 10 9 x x </div> <p style="border-top: 1px dashed black; padding-top: 5px;">Deux cartes qui se suivent</p>

I. Entames à SA

a) Choix de la couleur d'entame en l'absence de contre du partenaire

- Priorité à la couleur 5^{ème} ou à la couleur du partenaire
- Entre 2 couleurs 5^{èmes} privilégier la plus forte
- Avec 2 couleurs 4^{èmes} contenant chacune un seul honneur privilégier celle qui a le plus petit honneur

b) Entame du Roi

- Promet 3 honneurs et en principe une couleur 5^{ème}

\vdash **A** \overline{R} \overline{V} x x \vdash \overline{R} \overline{D} \overline{V} x x voire \vdash \overline{R} \overline{D} 10 x x

- Si la couleur est 4^{ème}, il faudra mieux que 3 honneurs

\vdash **A** \overline{R} \overline{D} 10 \vdash \overline{R} \overline{D} \overline{V} 10 voire \vdash \overline{R} \overline{D} \overline{V} 9

c) Entame de la Dame

- En principe promet le valet et autre chose \vdash **A** \overline{D} \overline{V} x x \vdash \overline{D} \overline{V} 10 x
- Avec \vdash **R** \overline{D} x x ou \vdash **R** \overline{D} 10 x il faut entamer de la Dame et non du Roi, la couleur n'étant pas assez solide (voir 1 [Entame du Roi](#))

d) Entame du Valet

- Promet le 10, dénie la dame et garantit une séquence

\vdash \overline{V} 10 9 x \vdash \overline{V} 10 8 x \vdash **A** \overline{V} 10 x \vdash **R** \overline{V} 10 x

e) Entame du 10

- Dénie le Valet et promet le 9 \vdash $\overline{10}$ 9 8 x \vdash $\overline{10}$ 9 7 x \vdash **A** $\overline{10}$ 9 x

f) Entames dans une couleur de 3 cartes

- Couleur de 3 cartes avec 2 honneurs qui se suivent on entame la tête de la mini-séquence

\vdash \overline{D} \overline{V} 10 \vdash \overline{D} \overline{V} x \vdash **R** $\overline{10}$ 9 \vdash **A** $\overline{10}$ 9

- Avec \vdash **R** \overline{D} \overline{V} , \vdash **R** \overline{D} x couleurs pas assez fortes avec la présence du Roi, entamer de la Dame

g) Entame dans une couleur sans séquence

- Couleur sans séquences, on entame de la 4^{ème}

\vdash **A** x x \overline{x} x \vdash **A** \overline{V} 6 $\overline{5}$ 3 \vdash **R** \overline{D} 7 $\overline{4}$ 3 2

- On n'entame pas sous un As 4^{ème}

h) Entame dans la couleur du partenaire

- Couleur annoncée par le partenaire : entamer en pair/impair

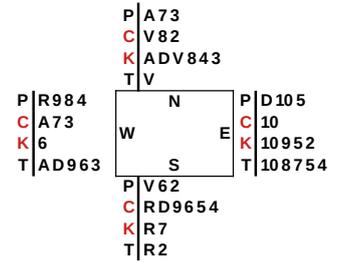
II. Entames à l'Atout

1. On entame tête de séquence avec 2 honneurs qui se suivent sauf
 - avec **As Roi** secs on entame du **Roi**
 - avec **As Roi** et un singleton extérieur on entame du **Roi**
2. Respecter la règle pair-impair
 - $\vdash \boxed{x} x \quad \vdash x x \boxed{x} \quad \vdash x \boxed{x} x x$
 - Avec un honneur **H** : $\vdash H x \boxed{x} \quad \vdash H x \boxed{x} x$
 - Avec 2 honneurs qui ne se suivent pas appliquer la règle « Avec un honneur » $\vdash D 10 \boxed{x} x$
3. Ne pas entamer d'un singleton avec une main puissante ; il faut une main ultra faible
4. Avec des atouts longs (4 ou plus) entamer de sa couleur longue (avec 7H et plus) et pas de son singleton
5. Entamer à l'atout par exemple quand l'un des adversaires a montré une main bicolore et que son partenaire a donné une préférence
6. En général ne pas entamer d'un doubleton à l'atout

V. Conseils sur les Entames

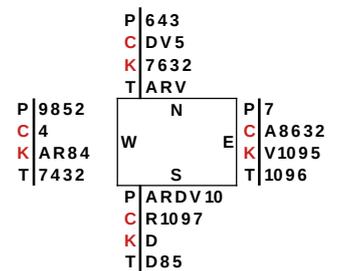
a) Avec une main puissante

en **W** vous ne devez pas entamer d'un singleton (ici **K**) contre un contrat de manche à l'atout (ici **C**). Il est peu probable que votre partenaire ait l'as de cette couleur



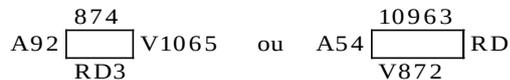
b) Avec un atout long

(au moins 4, ici **P**) en **W** vous entamez de votre longue la plus forte pour parvenir à raccourcir le déclarant en le faisant couper. (As **K** puis R **K** pour la coupe, la dame étant tombée). En coupant une fois, il sera à égalité de piques avec vous et il ne pourra couper les autres **K** d'Est qu'en devenant plus court que vous à l'atout.



c) Lors d'un contrat à l'atout ne pas entamer dans une couleur commandée par un as (sauf si on a AR)

Exemples:



Si W entame de l'as, sud réalisera deux plis, autrement il n'en réalisera qu'un.

1. Rappel sur la 4^{ème} de la longue à SA

d) Entamer la 4^{ème} de sa longue doit indiquer au partenaire que la couleur est intéressante et comporte au moins un honneur.

- Ici ne pas entamer du 2 de **P** mais du 8 (on n'entame pas **C** sous un as quatrième). La règle de 11 montrera au partenaire que ce n'est pas une quatrième donc pas d'espoir dans cette couleur



- Cependant avec une couleur longue (au moins 5 cartes) on peut le faire à condition d'avoir des reprises de main évidentes. On peut ici espérer trois reprises de main, ce qui permet d'affranchir à terme les Piques. Mais entamer du 8 : on ne promet pas d'honneur !



VI. Entame à SA après un contre du partenaire

a) Quand les adversaires n'ont annoncé aucune couleur

Si le partenaire a contré c'est qu'il souhaite l'entame dans une majeure

- Exemple 1

				Sud					
S	W	N	E	P	V	9	8	7	4
			1SA	C	9	4			
-	3SA	X	-	K	V	7			
-	-			T	V	8	7	6	

Son partenaire ne peut pas être fort à **P** : Sud entame du **9 de C**

- Exemple 2

				Sud					
S	W	N	E	P	7	5			
			1SA	C	D	V	10	7	
-	3SA	X	-	K	10	9	8	7	3
-	-			T	4	2			

Son partenaire ne peut pas être fort à **C** : Sud entame du **7 de P**

- Exemple 3

				Sud					
S	W	N	E	P	R	V	7	5	
			1SA	C	6	3			
-	2SA	X	3SA	K	4	3	2		
-	-			T	V	9	7	4	

Son partenaire ne peut pas avoir une belle couleur à **P** : Sud entame du **6 de C**

b) Quand les adversaires ont annoncé des couleurs

Si le partenaire a contré c'est qu'il souhaite l'entame dans la première couleur annoncée par le mort

- Exemple 1

				Sud					
S	W	N	E	P	8	6			
			1K	C	V	10	6	5	
-	1P	-	1SA	K	V	10	6	2	
-	-	X	-	T	D	V	4		
-	-								

Le mort a annoncé **P** : Sud entame du **8 de P**

- Exemple 2

				Sud					
S	W	N	E	P	9	5			
			1K	C	V	10	9	6	
-	1P	-	2T	K	V	9	5	2	
-	2C	-	2SA	T	10	9	8		
-	3SA	X	-						
-	-								

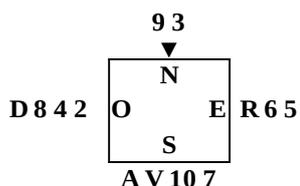
La première couleur annoncée par le mort est **P** : Sud entame du **9 de P**

VII. Conseils de jeu à SA

En seconde position, après le mort

a) Quand le mort ne possède que 2 cartes

S'il joue une grosse (8 ou plus) il faut en général couvrir

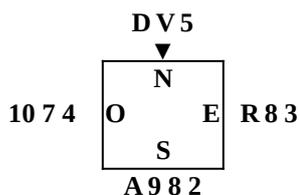


Si on ne couvre pas, Ouest fait sa Dame uniquement et ensuite le Roi d'Est est pris en fourchette.

Si on couvre, Ouest fera sa Dame et le 8

b) Quand le mort possède 2 honneurs consécutifs

Ne pas couvrir au premier tour mais au second

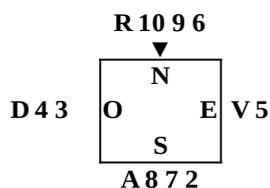


Le déclarant met la Dame : mettre le 3. Au second tour le déclarant met le Valet couvert par le Roi pris par l'As. Le 10 d'Ouest devient maître.

Si on couvre au premier tour, le déclarant met le 9 au second prenant Ouest en fourchette : Ouest ne fait pas un pli

c) Quand le mort possède une fourchette

Ne pas couvrir



Le déclarant met le 10 : mettre le 5, la Dame fait son pli.

Si on couvre, la Dame sera prise en fourchette par R 9 : pas de pli pour Ouest.

IX. Défausses

I. A la couleur

Appel direct : « Première défausse italienne » par une carte de numéro impaire, sinon une grosse.

Exemple (atout **C**) :

	<u>Mort</u>		<u>Vous</u>
P	A D 10 3	P	R V 5 2
		C	-
En cours de jeu, K est joué		K	-
		T	10 3 2

Il faut défausser le **5** de **P** pour appel à cette couleur. Le partenaire saura, s'il reprend la main que vous avez le Roi et jouera dans la fourchette du mort A.D. Si au lieu du 5 vous avez le 8, il faut le mettre, voire le valet.

- Si vous êtes avant ce mort, ne pas signaler la présence du Roi qui tombera sous la fourchette ; mettre le **2** de **P** ou le **2** de **T**

II. A sans Atout (Laventhal)

Il s'agit de défausser d'une couleur pour laquelle on n'a pas d'intérêt, la hauteur de la carte révélant une préférence pour l'une ou l'autre des couleurs restantes (hors couleur demandée).

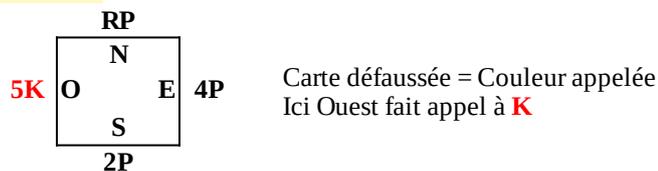
En cours de jeu il vous reste :	P	-
	C	R V 5
	K	9 8 2
	T	10 4

Couleur demandée **P**, la défausse du **8** de **K** (grosse carte) montre un désintérêt pour le **K** et une préférence pour la plus chère des autres couleurs c. à d. **C** (Si on défausse le **2** de **K** on montre une préférence pour la moins chère c. à d. **T**)

(La défausse Laventhal est à rapprocher de la Préférentielle).

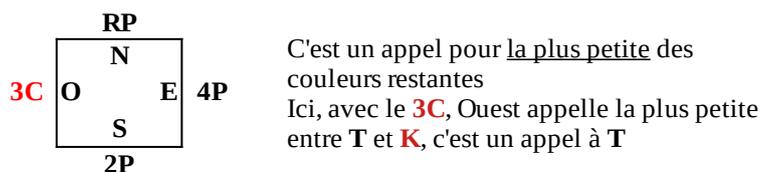
X. Signalisations

a) Appel direct



b) Défausse Laventhal, à Sans Atout

1. La carte défaussée est une *petite* carte (2, 3, 4, 5).



2. La carte défaussée est une *grosse* carte (7, 8, 9, 10, ...).



N.B. : Dans la défausse Laventhal, le 6 est ambigu

c) Défausse Italienne

1. La carte défaussée est une carte *impaire* (3, 5, 7, 9)



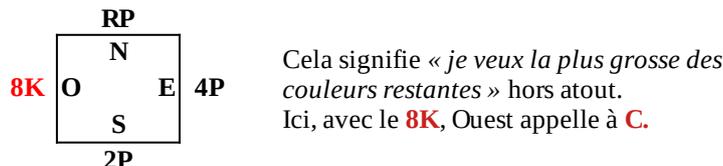
2. La carte défaussée est une carte *paire* (2, 4, 6, 8, 10).

Cela signifie "je ne veux pas de cette couleur", MAIS :

- a. Si la carte défaussée est une *petite* carte (2, 4)



- b. Si la carte défaussée est une *grosse* carte (8, 10)

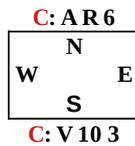


N.B. : Dans la défausse Italienne, le 6 est ambigu

XI. Expasse

I. Rappel : Impasse forçante

Elle consiste à sacrifier un honneur équivalent pour capturer un honneur adverse.
 Ici on joue le **10** de **C** en **S**; si W fournit la **Dame**, on prend.
 Si c'est E qui a la dame l'impasse échoue.



II. L'Expasse

L'Expasse est une technique combinant la coupe et l'impasse.

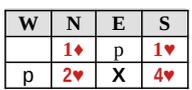
- Elle ne peut donc pas se faire à **SA**.
- Elle n'est possible que dans une couleur autre que l'atout.
- Elle exige une chicane ou un singleton dans l'une des deux mains.
- Elle exige des reprises de main.

Elle peut éviter de perdre un pli en faisant une impasse (souvent 50 % de chance de réussite).

Exemple A

Sud joue **4♥**.

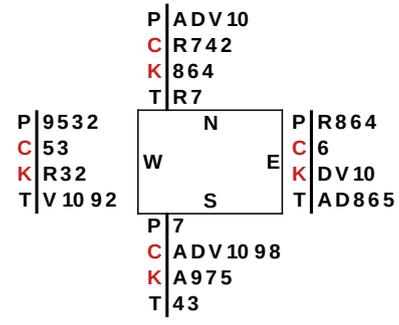
Entame valet de **T**. Après 2 tours de **T**, E joue **DK** prise avec l'**As** par S qui fait deux tours d'atout (en gardant le Roi de **C** au mort) puis 7 de **P** pour l'As et D de **P**.



Si E met le R. on coupe et retour au mort par le R de **C**. puis S joue V et 10 de **P** pour défausser deux **K**. Les adversaires font le dernier **K**. (contrat rempli)

Si E ne met pas le R on continue Valet puis 10 de **P**.

On constate que l'impasse **P** échoue pour deux de chute : **2T**, **1P** et **2K**.



Exemple B

Sud joue **5♦** après une ouverture de E par **1P**.

On voit bien ici qu'il vaut mieux faire l'Expasse à **T** que l'impasse à **C** qui échoue.

