

Mise à Jour le 24 Mars 2007.

SYSTEME D'ENCHERES

OUVERTURE :

Meilleure Mineure (au moins 3 cartes)

Avec 4T et 4K, ouvrir d'1K sauf avec des Trèfles très forts (Cas très rare).

De même, avec 5T et 4K, singleton en majeure et Points concentrés en mineure, il est préférable d'ouvrir d'1K pour dire 2T en rebid (Ouverture Zone 1 à 2).

1 SA = 15 H 1/2 - 17 H 1/2. Avec 18 H, bien faits, ouvrir d'1 en mineure, puis 2SA.

2 SA = 20 H - 21 H

2 T = Fort indéterminé (22 H - 23 H)

RÉPONSES = CONTRÔLES

ITALIENS

ou équivalent d'un 2C ou 2P avec 6 cartes Toujours et 17-19 DH(majeures) ou 22-23 DH (Maj-mineures)

(ouvrir de 2T les mains de 5 perdantes avec 6 cartes !!!!)

OUVRIR d' 1C ou 1P les mains de 20 - 21 DH puis, saut à 3C ou 3P.

2 K = Forcing manche (+ de 24 H) ou distribution spéciale(Appel aux As) - 4SA=Appel ROIS.

2 C = Barrage inf à l'ouverture (Eviter 2As ou un Bicolore ; **éviter une chicane**)

2 P = idem Distribution 6-3-2-2 ou 6-3-3-1 Les 6-4-2-1 sont autorisés si 4 petites cartes

3T-3K-3C-3P= Barrage par As R,RD ou As D et 7 cartes.

3SA= Mineure affranchie par ARD 7° ou AR 8°

4T = BICOLORE MAJEUR 6C – 5P .

4K = BICOLORE MAJEUR 5C - 6P .

REPONSES A L'OUVERTURE :

Sur 1 SA, TEXAS à 2K, 2C, 2P et 2SA. Rectification possible à 3C ou 3P si 4 cartes et 17H.

Sur 2P et 2SA, on peut "glisser" 2SA et 3T pour montrer un fit MAXI

La réponse au STAYMAN :

ATTENTION !!! Après 1SA-2T-2K....2C = 5C + 4P (8H) ; 2P = 5P + 4C (8H)

PROPOSITIONS DE CHELEM :

Enchère directe au niveau de 3T ou 3P= bicolore Mineures, 3K, 3C = super Texas avec 5 cartes et 15-16 DH

ou **NOUVELLE** enchère au niveau de 4 après un TEXAS

Dans ce cas, priorité au fitt en nommant les contrôles,

sans fitt adopter les enchères quantitatives, 5SA= 15-16H et 6SA= 17-18H.

Réponse sur 2SA : BARON (pour les fits mineurs par 4), TEXAS et 3P Texas Mineur et 3SA pour 5P et 4C.

La rectification du TEXAS est fittée.

Mais, sur 2SA - 3K TEXAS Coeur, on dira 3P sans 3 Coeurs et avec 4 Piques. (Très important)

Dans le cas d'un jeu faible sans points, PASSER !!!! même avec 5 cartes en Majeure.

Réponse sur 2T : Contrôles italiens (1 As = 2 contrôles ; 1 Roi = 1 contrôle)

Après l'ouverture de 2T, l'enchère de 4SA Blackwood de l'ouvreur devient Appel aux Rois.

Réponse sur 2K :

2C= Pas d'As, Pas de jeu;

2P= 1 As , pas de Roi

2SA= 8H ou 2Rois;

3T= I 1As et 1 Roi Identiques (méthode Ice Cream)

3K= C 1As et 1Roi de même Couleur;

3C= R 1As et 1 Roi de même Rang;

3P= M 1 As et 1 Roi Mélangés

3SA= 2 As ou 4 Contrôles italiens (1 As + 2 Rois ou 4 Rois)

Réponse sur 2C ou 2P :

2SA forcing

Réponse sur 2SA = FORCE dans couleur annexe (As ou Roi voire Dame-Valet)

Le changement de couleur est également FORCING avec demande de fit 3°

SAUF en réponse sur une intervention.

Exemple : $1C - 2P - \text{passe} - 3T = \text{misfit total à } P - \text{recherche d'un contrat à } T$, peut être à K.

- LES DEVELOPPEMENTS -

1-Le 3SA fitté = 1min - 1MAJ ou 1C - 1P 3SA (équivalent de 4MAJ avec 5-4-2-2.)
2-Le SPLINTER =1min - 1MAJ ou 1C - 1P JUMP inutile (21 DH fitté et singleton dans la couleur du jump)
3-Le Retour dans la mineure d'Ouverture au niveau de 4 = 1T - 1C ou 1P 4T (21 DH fitté ET une coupe) - 4 dans l'autre majeure pour connaître la couleur de la coupe si intéressé.
4-Le fit simple = 1min - 1MAJ ou 1C - 1P 4MAJ (dans tous les autres cas)

5-L'enchère interrogative 1 MAJ - 2 MAJ ou 1 min - 1 MAJ
(n'indique rien dans la couleur) 3 X 2 MAJ - 3 X
la réponse est 4 MAJ si maxi (10 DH ou 15DH pour l'ouvreur) et moins de 3 perdantes dans la couleur X
- ou **3SA si 9-10H et XXX Maj, ou 3Y si 7-8 H moins de 3 perdantes X et Roi Y** sinon revenir au niveau de 3 MAJ.

6-Le ROUDI = 1 X 1 MAJEURE
1 SA 2 T

Le ROUDI permet de **répondre SYSTEMATIQUEMENT 1P avec 4 cartes** sur 1C d'ouverture, même avec 5 cartes à trèfle et plus de 10 Pts.

Répondre par palier

2K= mini non fitté **2C=** mini et 3 cartes
2P= maxi et 3 cartes **2SA=** maxi non fitté.

Les inférences du ROUDI sont évidentes.....

Toute autre enchère que 2T montre un jeu limité sans espoir de manche (moins de 10 Pts).....

En particulier, REPETER 2C ou 2P avec 5 cartes et moins de 10H.

2SA montre un jeu **limité** avec 6 cartes à Trèfle ou à Carreau et 4 cartes dans la majeure nommée.

L'Ouvreur doit donc dire **3 T** pour **Passe** ou **3 K** du répondant

7-LE 2SA COUP de FREIN .

Après toute enchère FORCING du partenaire, 2SA est limité à 6Pts maximum.

Ex: 1K 1P ou 1K Contre Passe 1P
2C 2SA Passe 2K Passe 2P **ATTENTION!!!!**
2P est faible 2SA=Arrêt à K 3P est positif

8-Le FIT RETARDE .

Le fit retardé après un jump ou sur 2SA est FORCING.

ATTENTION !! Cela implique de donner le FIT ...IMMEDIATEMENT
(Voir FICHE sur le Fit Immédiat !!!)

Exemple, sur un double fit, 1C 2T- 1C 2T
3T 3C tentative de chelem. 2C 3C idem

9-La 4^ecouleur FORCING

Priorité = Nommer 3 cartes dans la 1^ecouleur du répondant

Puis, dire SA si arrêt dans la 4^ecouleur SAUF avec As x x , où il faut dire 3 dans la 4^ecouleur.

Ex: 1K 1P
2T 2C
3C

avec As 8 4 à Coeur ce qui permet de jouer 3SA de la bonne main avec D

7.

Sinon, répéter la couleur économique si MINI et la couleur chère si MAXI.

Exemple : Dire **3T** avec **P Dx C xx K AsR xxx T RVxx** ouverture Mini sans plus values ,pas 3 Piques, pas d'arrêt Coeur

Par contre dire **3K** si **P 10x C xx K AsRDxx T RDxx** ouverture max Honneurs concentrés ;

10-Le DRURY (à partir de 10H ou 11DH même non fitté)

La réponse à 2K doit être alertée **NATURELLE** ou **LIMITÉE** à 14 H.
Le répondant rectifie dans la couleur d'ouverture.

Sur la rectification du répondant, l'ouvreur dira 2SA avec 13 H.

La répétition de la couleur montre 6 cartes et l'ouverture (limitée à 13-14H).

La réponse de 2SA est ramenée à 14 H. Avec 15 H, on dit 3SA.

La nomination de l'autre majeure montre un jeu au moins de **MANCHE** (même avec 6 cartes).
(ATTENTION ! ALERTER car, la couleur est artificielle !!!!!)

En cas d'intervention, le CONTRE remplace 2T **La répétition de la couleur montre un jeu limité.**

L'enchère de 2T devient NATURELLE et non forcing .Ex : 1C - 1P - 2T !!!!! non forcing avec du Trèfle et probablement court à Cœur.

De même , en cas de Contre adverse, toute couleur est naturelle et limitée en points , en dessous de 10 H.

Le DRURY se fait par SURCONTRE

Exemple : 1C – contre – 2T = naturel à Trèfle moins de 10 H .sinon Surcontre.

Bien entendu, les enchères en jump gardent toujours leur signification

Exemple : 1P – contre – 3K = 4 cartes à Pique + 5 cartes à Carreau 10 – 11 DH

Par contre 1P – 2C – 3T ou 3Kquelle signification ?????

11 – LES ENCHERES DE SUIVI

Après une intervention de l'adversaire, le suivi est limité à 10 PH maximum avec 5 cartes dans la couleur ;

Avec + de 10 PH et 5 cartes , on CONTRE d'abord Pour reparler éventuellement après.

Exemple :

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

Après 1C – 2K – dire 2P pour montrer 5 cartes et - de 10H .

Si l'adversaire dit 3K, l'ouvreur a toutes les données pour produire une enchère.

Avec

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

Après 1C – 2K – dire CONTRE d'abord si l'adversaire continue à barrer à 3K , on peut alors dire 3P naturellement.

- LES INTERVENTIONS -

Le LANDY TRES SOURNOIS .

Sur l'ouverture d'1SA, les interventions montrent toutes les mains possibles avec points CONCENTRES dans la ou les couleurs d'interventions.

CONTRE = UNICOLORE

2T = BICOLORE MAJEUR 4-4 ou plus de Cœurs que de Pique ; Réponse = 2K

2C= 4C – 4P

2K = BICOLORE MAJEUR au moins 5 Piques et 4 Cœurs

2P= 5C–

4P – 4 - 0

2C = 5 COEURS + 1 mineure 4° ou unicolore faible

2SA=5C–

4P– 2K– 2T

2P = 5 PIQUES + 1 mineure 4° ou unicolore faible

3T = 5C –

4P – 1K-3T

2SA= BICOLORE MINEUR

3K = 5C -

4P - 3K-1T

Les BICOLORES.

Sur toute enchère adverse, avec 9 cartes FORT ou 10 cartes CONSTRUCTIF

Les Bicolores s'annoncent par exclusion de la couleur nommée ; ce qui permet de reparler éventuellement.

Sur 1 Maj – 3T = K et l'autre Maj

Sur 1 Maj – cue bid = T et l'autre Maj

Sur 1Min ou 1 Maj - 2SA = Les 2 moins chères

Le cue-bid (2K sur 1T ou 1K) = Les 2 Majeures (cela permet de Jouer 2C ou 2P en défense)

1T - 3T = BICOLORE pour K et P.

Sur 1K , on ne peut pas nommer un bicolore T / P ; on enchérit naturellement par 1P

En particulier, ne pas défendre VERT contre VERT tant qu'on ne connaît pas la valeur du jeu de son partenaire !!!!

Exemple : 1P - 2SA (Bicolore mineur)- 4P - ne pas défendre avec 1 ou 2 Points

La DEFENSE SUR 2C/2P FAIBLE .

a)13-15DH avec 1 arrêt dans la couleur = CONTRE (avec ou sans l'autre majeure 4°).

b) 16-18H ET 1 arrêt dans la couleur = 2SA (avec ou sans l'autre majeure 4°)

Sur 2P-2SA-3P - Contre signifie = 4 coeurs et 8H

e) Sur 2 Maj, 3 Maj = demande de Contrôle pour 3SA.

f) Sur 2 Maj , 3SA = BICOLORE Mineures.

g) Sur 2C ou 2P, on dit 4T pour bicolore(P ou C) et T et 4K pour bicolore (P ou C) et K.

Le CONTRE D'1SA (voir Défense sur 1SA Faible).

ATTENTION !!!! Sur 1SA fort, CONTRE = UNICOLORE

Ex: 1SA-Contre- avec T R D V 8 7 4 - K 7 5 - C R 9 4 - P R 4

LES DEVELOPPEMENTS AVEC UN JEU FITTE CHEZ L' OUVREUR

Après le début d'enchères suivant :

1T - 1C L'ouvreur peut posséder un jeu pour jouer la manche avec un fit majeur ; Il lui faut donc décrire

1T - 1P sa main le plus précisément possible pour un éventuel chelem ; La distribution est alors très

1K - 1C importante, c'est pourquoi je propose de faire appel à 4 enchères de précision

1K - 1P Le Double Jump ; 3SA ; Le Jump au niveau de 4 dans l'ouverture ; le fit Majeur au niveau de 4

1C - 1P

Le Double Jump décrit classiquement un SPLINTER , donc une main du type 5 4 3 1 ou 6 4 2 1

On nomme donc la couleur du singleton en Double Jump

Exemple : 1K - 1C

3P montre une main fitée à Cœur pour jouer une manche avec Singleton

Pique

3SA décrira une main balancée de 18-19 H avec un fit 4° et 5 cartes – 2 -2.

Le Jump au niveau de 4 dans l'ouverture :

1T ou 1K

1P

4T ou 4K

main fittée avec 4 piques et une

coupe

à Trèfle/Carreau ou à Cœur

4C demande la couleur de la

coupe

4P j' ai la coupe à Trèfle ou à Carreau et 3

Cœurs

4 SA j' ai la coupe à Trèfle ou à Carreau et 4

Cœurs

5T j' ai la coupe à Cœur et 3 Trèfles ou 3

Carreaux

5K j' ai la coupe à Cœur et 4 Trèfles ou 4

Carreaux

Le Jump au niveau de 4 dans l'ouverture :

1T ou 1K

1C

4T ou 4K

main fittée avec 4 coeurs et une

coupe

à Trèfle/Carreau ou à Pique

4P demande la couleur de la

coupe

4SA j' ai la coupe à Trèfle ou à Carreau et 3

Piques

5T j' ai la coupe à Trèfle ou à Carreau et 4

Piques

5K j' ai la coupe à Pique et 3 Trèfles ou 3

Carreaux

5C j' ai la coupe à Pique et 4 Trèfles ou 4

Carreaux

Le fit Majeur au niveau de 4 :

1T ou 1K - 1C ou 1P
4C ou 4P montre toutes les autres mains

P As R 9 2
C V 7
K R D 6
T As D 3 2

As 9 7 2
R 7
R D
As D V 9 3

As D 9 2
7
R D 6
As R V 3 2

As D 9 2
-
R 9 6
As R V 7 3 2

1T - 1P
4P
10 8 7 3

1T - 1P
3SA 4C

1T - 1P
4T - 4C avec P R

avec 8 6 5 3
As 8
D 10 2
V 10 6 3
R 9

5T C 10 9 3
coupe C - 3 carreaux K

donc, main 4 0 3 6 T D 5 4

on compte 13 levées donc, 7P

On peut passer sur 3SA.....et chuter 4 P
pas le RK).

5 P + 6T + 1K + 1 coupe (si

LES DEVELOPPEMENTS SUR INTERVENTION

LEBENSÖHL.

Sur TOUTE intervention majeure, les enchères AU NIVEAU DE 2 autres que 2SA sont NON FORCING et NATURELLES.

Le **CONTRE** est indicatif de **7-8 Pts H** sans arrêt implicite .

Sur intervention Majeure - **1SA-2C-2SA**
 1SA-2P-2SA

la réponse de 3T est obligatoire.

Toute enchère faite après la réponse de 3T montre que l'on ne possède pas l'arrêt dans l'intervention.

1SA – 2C – 2SA - passe

3T – passe – 3Cproposition de manche à Pique sans arrêt à Cœur.

1SA – 2C – 3Cproposition de manche à Pique AVEC arrêt à Coeur

La défense sur le 2 Faible .

Contre = Ouverture **AVEC arrêt** dans la couleur

2SA = Ouverture d' 1SA .

3T,3K,3C ou 3P = 6 cartes 13-17H

3C ou 3P = Demande de contrôle pour 3SA

4T = Bicolore l' autre MAJEURE et les Trèfles.

4K = Bicolore l' autre MAJEURE et les Carreaux.

LES DEVELOPPEMENTS APRES L'OUVERTURE D' 1SA.

RAPPEL SUR L'OUVERTURE.

1SA = REPARTITION REGULIERE AVEC 15 - 16 - 17 - (18 PH)

OU SEMI-REGULIERE EN MINEURE A PARTIR DE 15 PH JUSQUE 17 PH
(UNE MAIN SEMI-REGULIERE PEUT ETRE DU TYPE 6-3-2-2)

OU AVEC UNE MAJEURE 5°MAL FAITE (5-3-3-2)

QUELQUES EXEMPLES :

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

PAR CONTRE, LES MAINS SUIVANTES NE S'OUVRENT PAS D'1SA.

P	A D 7 5	OUVRIR D'1K	P	R V 6	OUVRIR
D'1T					
C	R 6		C	D V 4 3	
K	R D 10 9 7	CAR CETTE MAIN	K	R V 9	CAR CETTE MAIN
T	A 3	VAUT PLUS D'1SA	T	R V 5	NE VAUT PAS 1SA

CECI ETANT POSE, NOUS DIRONS QU'UNE MAIN EST :

MINIMUM SI ELLE VAUT 15 OU 16 PH

MAXIMUM SI ELLE VAUT 17 OU 18 PH ou 16 H et des plus values comme 10-9 ou couleur 5° ou des As.

LE STAYMAN

L'ENCHERE ARTIFICIELLE DE 2T SE FAIT AVEC AU MOINS 8 PH par Paires
AVEC MAJEURE 4° SANS LIMITE DE PTS OU SANS MAJEURE AVEC 7-8 PH.par quatre.

ELLE SE FAIT AUSSI AVEC UN BICOLORE 5-4 EN MAJEURE(ou même 6 - 4).

QUELQUES EXEMPLES :

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

Passé 2T 2T 2T

LES REPONSES AU STAYMAN.

LE PRINCIPE EST LOGIQUE ET BASE SUR LA FORCE DU SA DE L'OUVREUR

1SA - 2T

2K = PAS DE MAJEURE 4°

2C = 4 CARTES A CŒUR et peut-être 4 CARTES A PIQUE

2P = 4 CARTES A PIQUE

LE TEXAS

NE PAS OUBLIER QUE LE TEXAS RESTE AVANT TOUT UNE ENCHERE DE FAIBLESSE DONC, L'OUVREUR D'1SA DOIT TOUJOURS RECTIFIER AU PLUS BAS POUR LES MAJEURES AVEC UNE POSSIBILITE EN MINEURE D'INDIQUER UN FIT MAXIMUM.

APRES 1SA, ON DIRA SUR:

2K 2C SI RIEN DE SPECIAL

2K 2SA = SI ON POSSÈDE 2 CARTES DONT 1 GROS HONNEURS ET 17H.

Avec AsD sixième , le partenaire pourra conclure à 3SA en connaissant le R second chez le partenaire.

**2K 3T/3K = SI ON POSSÈDE 3 cartes et 1 GH ou 4 cartes à Coeur ET 17H
avec 5T ou 5K.**

2K 3C = SI ON POSSÈDE 3 cartes et 1 GH ou 4 cartes à Coeur ET 17H.

2C 2P

2C 2SA = SI ON POSSÈDE 2 CARTES DONT 1 GROS HONNEURS ET 17H.

Avec AsD sixième , le partenaire pourra conclure à 3SA en connaissant le R second chez le partenaire.

**2C 3T/3K = SI ON POSSÈDE 3 cartes et 1 GH ou 4 cartes à Pique ET 17H
avec 5T ou 5K.**

2C 3P = SI ON POSSÈDE 3 cartes et 1 GH ou 4 cartes à Pique ET 17H.

2P 2SA = SI ON POSSEDE 3 CARTES A TREFLE ET 17H.

3T = DANS LE CAS CONTRAIRE.

2SA 3T = SI ON POSSEDE 3 CARTES A CARREAU ET 17H.

3K = DANS LE CAS CONTRAIRE.

Il existe une enchère TEXAS particulière : **1SA - 4K** qui décrit une **main bicolore avec 5 cartes à Coeur et 5 cartes à Pique** pour jouer la manche et rien d'autre (pas de possibilité de chelem).

LE DEVELOPPEMENT SUR LES REPONSES de 3T et de 3P

La réponse de 3T propose le développement d'enchères de chelem avec un bicolore mineur 5 – 4.

La réponse de 3P propose le développement d'enchères de chelem avec un bicolore mineur 4 – 4.

Il s'agit donc de déterminer la force et le fit éventuel à la couleur.

1SA - 3T (minimum 15 H et bicolore mineur 5 – 4)

3K relais demandant la couleur 5° du répondant

.....- 3C = j'ai 5 Trèfles et 4 Carreaux

.....- 3P = j'ai 5 Carreaux et 4 Trèfles

En cas d'intervention, on applique la méthode classique : Passe = 1° enchère – Contre = 2° enchère.

3SA = je suis minimum 15 – 16 H sans plus value et pas fitté exemple – sur la réponse de 3C j'ai une main

(cela permet de s'arrêter à ce contrat)

4P – 4C – 3K – 2T

4T = je suis minimum 15 – 16 H et fitté Trèfle

4K = je suis minimum 15 – 16 H et fitté Carreau

4C = je suis maximum 17 H (18 H mal faits) et fitté Trèfle

4P = je suis maximum 17 H (18 H mal faits) et fitté Carreau

4SA = je suis maximum 17 H (18 H mal faits) et pas fitté (recherche d'un chelem à SA)

1SA - 3P (minimum 15 H et bicolore 4 – 4)

3SA = minimum ni 4 cartes à Trèfle , ni 4 cartes à Carreau

4T = minimum avec 4 cartes à trèfle au moins

4K = minimum avec 4 cartes à Carreau au moins

4C = maximum avec 4 cartes à trèfle au moins

4P = maximum avec 4 cartes à Carreau au moins

4SA = maximum ni 4 cartes à Trèfle , ni 4 cartes à Carreau

Le répondant a tous les éléments pour prendre la décision sur la suite des enchères

Conclusion ou Enchère de contrôle

LA DEFENSE SUR LE SA FAIBLE

Après 1 SA , on dira

	CONTRE	15 1/2 - 17 1/2
2T		12 - 14 (équivalent au Contre d'appel)
2K		Bicolore Majeur structuré
2C		Intervention avec 5 cartes
2P		Intervention avec 5 cartes
2 SA		18 H et plus

DEVELOPPEMENTS

1 SA - CONTRE - passe - PASSE	PUNITIF avec 6 - 7 PTS
2T	Négatif - Passe ensuite sur toute enchère
2K	Naturel - Faible à Carreau
2C	idem à Coeur
2P	idem à Pique
2 SA	STAYMAN à partir de 8 H.

REPONSES AU STAYMAN

1 SA - CONTRE - passe - 2 SA (8H Obligatoire)

3T	Maxi - 1 MAJEURE	
3K	Pas de MAJEURE 4°	Idem que la méthode normale.
3C	Mini et 4 Coeurs	
3P	Mini et 4 Piques	
3 SA	les 2 MAJEURES	Transfert en TEXAS : 4K et 4C.

REPONSES au 2T

1 SA - 2T - passe - 2K	Relais Faible
2C	6 - 9H avec 4 cartes au moins , peut cacher 4 Piques.
2P	6 - 9H avec 4 cartes au moins sans 4 Coeurs
2 SA	10 - 11H BARON pour la suite éventuelle. Si 3T ou 3K = Naturel
non forcing.	
3T	Pour les jouer - BARRAGE pour éviter un réveil
3K	Pour les jouer - idem que 3T.
3C	10 H et 5 cartes.
3P	10 H et 5 cartes.
3 SA	12H et plus.

A propos de : **1X 1Y**
3X

1) RAPPEL .

a) 20 à 21 PDH (alors qu'un bicolore cher peut aller jusque 23 PDH)

b) Une couleur 6° commandée par 3 honneurs ou As - Roi

Observations personnelles :

- sachant que ce type de jeu UNICOLORE présente un minimum de 3 points de distribution, cela veut dire que l'ouvreur a au maximum 17 à 18 PH.

2) L'OUVERTURE DE 2T .

a) 17 à 19 PDH (une main de 14 à 16 PH ET au maximum 5 perdantes)

b) Une couleur 6° commandée par 3 Honneurs ou As - Roi

Exemple :

P	R D V 8 6 4	10 7	Les enchères	2T - passe - 2K - passe
C	As 3	D 8 6 5		2P - passe - passe -
passe				
K	R 5	As 10 4 3	En standard	1P - passe - 1SA - passe
T	D 8 7	9 4 2		3P - passe - passe - passe
CONTRAT EN PÉRIL à 3P mais SUR à				

2P

P	R D V 8 6 4	As 7	Les enchères	2T - passe - 2SA - passe
C	As 9	R 6 5		3P - passe - 3SA ou 4P
K	R 5	V 10 4 3		
T	D 8 7	V 10 4 2		
P	R D V 8 6 4	As 7	Les enchères	1P - passe - 1SA - passe
C	As 9	8 6 5		3P - passe - 4P
K	R 5	V 10 4 3		17 à 19 H / 20 à 21 DH et 6cartes !!!!!
T	As V 7	D 9 4 2		MEME AVEC LE SANS ATOUT
FORCING				
2SA se dit avec la même force MAIS 5				

cartes

En résumé,

Avec 5 cartes en MAJEURE, on ouvre d'1Maj, sauf si on a un jeu de manche tout seul !!!!!

Avec 6 cartes en MAJEURE, TOUJOURS se poser la question des perdantes !!!!!

On possède 6 cartes ET 3 Honneurs ou 2 gros Honneurs, alors,

Avec 17 - 19 DH ET moins de 5 perdantes (comptées sur As ,Roi et Dame), ouvrir de 2T.

Avec 20 - 21 DH ET moins de 5 perdantes , ouvrir de 1Maj puis, sauter au niveau de 3Maj.

Avec 22 - 23 DH ET moins de 4 perdantes , ouvrir de 2T puis, sauter dans la Majeure.

Si on ne possède que 6 cartes avec 1 seul honneur , il faut limiter sa main , soit en la répétant au niveau de 2Maj avec 17-18 DH, avec 19 DH, on peut éventuellement dire 2SA suivant la structure de la main. soit en sautant directement à 4 Maj avec 20-21 DH.

exemple

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

Malgré 15 H, on dénombre **6 perdantes**, il faut donc ouvrir d'1C et
la réponse d'1SA se contenter de 2C.
On peut aussi ouvrir d'1SA avec du courage !!!!

A PROPOS DU SURCONTRE (indique + de 10H)

comme pour le cue-bid, il me paraît raisonnable de donner PRIORITÉ À LA MAJEURE en tout cas sur une ouverture mineure du partenaire, SINON il ne peut être fait appel qu'à des enchères naturelles chez le partenaire. (Il faut être d'accord sur ce point avant les développements !!!)

Exemple : **Priorité à la majeure.**

1K Contre Surcontre 2T
3C = interrogatif à Coeur pour jouer 3SA.(le partenaire n'a ni 4 Coeurs , ni 4Piques)
3P = interrogatif à Pique pour jouer 3SA.
Dans notre cas particulier, il n'y a ainsi aucun litige sur les enchères.
1K Contre 1P 2T
2C = Bicolore CHER

RÉPONSES SUR 1K - 2T
et sur 1T - 1K

Sachant que le répondant doit donner priorité à la majeure 4°, il faut transformer les réponses de l'ouvreur afin de préciser l'ouverture.

1° cas : 1K - 2T

**2K = 12-13H jeu minimum sans plus value - Peut cacher 4 cartes à C ou/et à P
2C ou 2P = Bicolore cher naturel.
2SA = 14-15H jeu maximum - Peut cacher 4 cartes à C ou/et à P.
3T = Jeu avec fitt intéressant (maximum avec 3 cartes ou 12H avec 4 cartes)
3C = Demande de contrôle à C pour 3SA.
3P = Demande de contrôle à P pour 3A.
3SA = 18-19H**

Les développements sur 1K - 2T
2K
2C = 10-11H
2P = 12-13H
2SA = 14-15H
3T = 10-11H Naturel à Trèfle (6 cartes)
3K = 10-11H Naturel à Karreau (5T et 4K)
3C = Demande de contrôle pour 3SA
3P = Demande de contrôle pour 3SA
3SA= pour les jouer.

2° cas : 1T - 1K

**1SA = Peut cacher 4 cartes à C ou/et à P.
1C = jeu excentré avec une courte à Pique - ACCEPTE 2T ou 2K.
1P = jeu excentré avec une courte à Coeur - ACCEPTE 2T ou 2K.**

Après 1T - 1K

1SA - Toute enchère du répondant devient POSITIVE à n'importe quel niveaumême 2T !!!!!

CHANGEMENTS IMPORTANTS DANS LA MÉTHODE

A - Les mains de 6 cartes en Majeure de 17 à 23 DH.

L' évaluation des mains nécessitant un jump en 2^e enchère est toujours difficile-
Faut-il se contenter de dire 2C ou 2P ou faut-il jumper à 3C ou 3P ???

L'enchère met aussi le répondant dans l'embarras qui hésite souvent entre " passe " ou la manche.

Je propose donc d'en venir enfin à inverser les zones de points de
2T à l'ouverture (17 - 19 DH et 6 cartes avec 5 perdantes maxi)
ou (22 - 23 DH et 6 cartes avec 4 perdantes maxi)

Dans ce cas, après une réponse négative de 2K, il faudra **répondre au niveau de 3C ou 3P**.

et **1C ou 1P puis 3C ou 3P sur toute réponse = (20 - 21 DH et 6 cartes)**

EXEMPLE : P R D V 7 6 3 6 cartes à Pique
 C R 4 5 perdantes
 K As 3 17 à 18 DH
 T D 10 5

Après 1P - passe - 1SA - passe

Faut-il dire 2P ou 3P ? Beaucoup diront 2P, les optimistes en diront 3.

Si le répondant a une main du type, P 10 5
 C As 8 7 2
 K 9 6 5
 T R V 8 7 sur 2P, on dira PASSE.

Alors que sur 2T, on conclura à 4P en connaissant 5 perdantes à l'ouverture et 2 couvrantes dans la main après avoir répondu en Contrôles Italiens normalement.

A l'inverse, si l'ouvreur dit 1P puis 3P sur 1SA et que le répondant possède :
 P 10 5
 C D 8 7 2
 K D 6 5
 T R V 8 7

sur 3P, on dira 3SA ou 4P pour la chute

Alors que **sur 2T**, sans couvrantes des perdantes de l'ouvreur, on dira d'abord **2K puis PASSE!!!! sur 2P ou 4P sur 3P (qui promet dans ce cas 22 - 23 DH)**.

Une main de **20 - 21 DH avec 6 cartes peut donc s'ouvrir 1C ou 1P et se répéter au niveau de 3C ou 3P** après une réponse du partenaire, sinon il n'y a pas de manche possible.

A l'inverse, sur 1SA du partenaire, la manche sera souvent demandée avec 2 cartes dans la couleur et une seule couvrante.

Dans l'exemple, avec la même main, le répondant sur 1P - passe - 1SA - passe -
 3P - passe - **4P s'impose d'office.**

Il n'y a plus aucune ambiguïté sur les conclusions à la manche ou les chelems éventuels.

CONCLUSION

Avec 6 cartes à C ou P

17 à 19 PDH / 5 perdantes
20 - 21 PDH / 5 perdantes
22 - 23 PDH / 4 perdantes

ouvrir de 2T pour avoir une réponse en C.I.
ouvrir 1C ou 1P puis , jump à 3 sur la réponse.
ouvrir de 2T et JUMPER sur la réponse en C.I.

exemple C I).	P	As R V 8 6 3	Sur	2T	2K	Sur 2T	3T(5 cartes et 3
(exemple = Ctr K).	C	As R 5		Stop	3P		4P 5K
	K	R D 7					
	T	4					

En résumé,

Avec 5 cartes en MAJEURE, on ouvre d'1Maj, sauf si on a un jeu de manche tout seul !!!!!
Avec 6 cartes en MAJEURE, TOUJOURS se poser la question des perdantes !!!!!

On possède 6 cartes ET 3 Honneurs ou 2 gros Honneurs, alors,

Avec 17 - 19 DH ET moins de 5 perdantes (comptées sur As,Roi et Dame), ouvrir de 2T.
Avec 20 - 21 DH ET moins de 5 perdantes , ouvrir de 1Maj puis, sauter au niveau de 3Maj.
Avec 22 - 23 DH ET moins de 4 perdantes , ouvrir de 2T puis, sauter dans la Majeure.

Si on ne possède que 6 cartes avec 1 seul honneur , il faut limiter sa main ,
soit en la répétant au niveau de 2Maj avec 17-18 DH,
avec 19 DH, on peut éventuellement dire 2SA suivant la structure de la main.
soit en sautant directement à 4 Maj avec 20-21 DH.

B - Le TEXAS précisé sur l'enchère de 2SA.

Le développement des enchères est précisé dans les pages photocopiées du BRIDGEUR.
En Excellence ou en 1° division, il est évident que les enchères descriptives de chelem sont bien plus intéressantes qu'une partielle hypothétique à la couleur (2SA peut gagner bien souvent).

Le principe est simple : L'ouvreur rectifie le TEXAS si il a le fit, sinon il dit 3SA.

En particulier, le saut rectifié à la manche montre un fit de 4 cartes et des contrôles dans toutes les couleurs.

Mais, un type de main du répondant peut poser problème

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

Que dire si, après un BARON, l'ouvreur répond 3SA.
Il faut donc modifier la réponse du TEXAS à COEUR.

Sur notre exemple, il suffit de faire les enchères suivantes:

2SA - 3K	L'ouvreur possède 3 cartes à Coeur	3C
	L'ouvreur ne possède pas 3 cartes à coeur mais il possède 4 cartes à Pique	3P
	L'ouvreur n'a ni 3 coeurs, ni 4 Piques	3SA

C - Le TEXAS à saut sur 1SA.

Sur un TEXAS, l'ouvreur avec **4 Cartes ou 3 cartes et 1 GH ET 17 H** peut dire **3T, 3K, 3C ou 3P.**

2 CARTES et 1GH ET 17 H peut dire **2 SA**
ce qui permet au répondant de conclure à **3SA** avec 6 cartes et 2 gros honneurs et seulement 5 PH (RD x x x x)

D - Le BLACKWOOD à 5 clés. (les 4 As et le Roi d'Atout)

Il présente beaucoup d'avantages puisque le Roi d'Atout peut être connu bien avant l'enchère de 5P.

Il ne peut se concevoir qu'avec **AU MOINS 2 CLÉS** pour être posé et suppose connaître au moins une clé chez le répondant dans le cas d'un fit en Mineure.

Dans ce cas, en inversant les réponses,

5T = 4 ou 1

5K = 3 ou 0

Il est alors possible de s'arrêter à une manche en mineure si il manque 2 clés.

Bien entendu

5C = 2 clés

5P = 2 clés ET la Dame d'Atout si il est connu.

PRECISIONS sur le BLACKWOOD en cas d'intervention adverse.

On utilise la convention suivante :

Passe = 4 ou 1

Contre = 3 ou 0

L'enchère juste supérieure = 2

L'enchère suivante = 2 ET la Dame d'Atout.

E - Les Développements sur **1K - 2T** **2K**

RAPPEL : Cette redemande est artificielle et peut se faire avec 3 cartes (cas possible si l'ouverture est faible avec un 4 - 4 en majeures.)

Exemple : **P** R D 8 7
C R 10 9 5
K As 8 2
T 9 5

points

Dire 2K sur 2T pour fixer de suite une main faible en

C'est alors au répondant de préciser la valeur de son jeu :

1K 2T

2K **2C = 10 - 11H**

2P = 12 - 13H

2SA = 14 - 15H

3T = 10 - 11H6 Trèfle

3K = 10 - 11H.....5 Trèfle + 4 Carreau

3C = Demande de contrôle pour 3SA

3P = Demande de contrôle pour 3SA

3SA = 16 - 17H pour les jouer.

4T = UNICOLORE Fort

4K = Pour une manche en mineure au moins !!!!

F - Le développement sur 1min - 1 Maj -
2SA NOUVEAU !!!!!

Comment retrouver un fit MAJEUR après une ouverture montrant 18-19 H ?

L'enchère de 3T du répondant montre +7H pour la manche et demande à l'ouvreur de préciser sa main.

exemple:

1K - 1C
2SA - 3T

3K = j'ai 5 carreaux sans 3 Coeurs ni 4 Piques. (donc, 3T-5K-2C-3P)
3C = j'ai 3 cartes à Coeur MAIS je peux avoir 4 Piques.
3P = j'ai 4 cartes à Pique SANS 3 cartes à Coeur.
3SA = je n'ai ni 3 Coeurs, ni 4 Piques, ni 5 Carreaux (donc, 4T-4K-2C-3P)

De même, sur la séquence,

1K - 1P
2SA - 3T

3K = j'ai 5 Carreaux sans 4 Coeurs, ni 3 Piques (donc, 3T-5K-3C-2P)
3C = j'ai 4 cartes à Coeur MAIS je peux avoir 3 Piques
3P = j'ai 3 cartes à Pique MAIS sans 4 cartes à Coeur
3SA = je n'ai ni 3 Piques, ni 4 Coeurs, ni 5 Carreaux (donc, 4T-4K-3C-2P)

SIGNALISATION EN FLANC

La priorité est au Pair - Impair.

TRES IMPORTANT !!!!!!!

MAIS, lorsque l'adversaire ou le partenaire joue **ATOUT** ou sur une couleur affranchie jouée par l'adversaire, il est préférable d'essayer d'indiquer **UNE PRÉFÉRENCE** pour les couleurs annexes.

Exemple : Sur le contrat de 4P,

Le mort possède P R D 9 6 Sur entame Atout du partenaire, la parité est inutile

C	D 6	avec 8 3, on mettra le 3 pour appeler
K	R 10 7 6	Trèfle et 8 pour appeler Carreau
T	R 6 2	<u>ce qui est plus important pour le partenaire.</u>

ATTENTION !! Sur un retour, jouer **ATTITUDE**; c'est-à-dire

Petit pour indiquer un intérêt dans la couleur avec As, Roi ou Dame mais, pas avec un VALET (il est bien sûr nécessaire de ne pas jouer d'une couleur parfois pour ne pas affranchir une carte adverse)

Gros pour montrer que la couleur n'est pas tenue.

DÉFAUSSE

La première défausse est **ITALIENNE** ;

IMPORTANT - La fourniture d'une carte paire dans une couleur montre une **ÉVENTUELLE** préférence mais, c'est avant tout un refus et non un appel.

ENTAME

Le pair - Impair prime toujours;

l' As OU la DAME demande la présence d'un honneur complémentaire :

exemple avec RD75 on entame de la Dame, le partenaire appelle s'il possède le Valet ou l' As

avec AR75 on entame de l' As, le partenaire appelle avec la Dame.

avec ARD76 on entame du Roi pour connaître la parité du partenaire

avec RDV on peut **CHOISIR** en fonction du renseignement dont on a besoin, à savoir Entame de la Dame si on veut connaître la présence de l' As chez le partenaire ou Entame du Roi si on veut connaître la parité.

avec DV96 on continue à entamer de la Dame !!!

A SANS ATOUT

ENTAME en Pair Impair ou tête de séquence.

Le 10 ou le 9 sont prometteur indique 2 Honneurs au dessus ou tête de séquence (donc, rien au dessus).

Exemple : avec R V 10 8 5 entame du 10.
Avec D 10 9 4 entame du 9.

Avec As V 10 7 entame du 10.

L'entame du Valet promet le 10 et rien d'autre au dessus