

Systeme d'enchères

Jérémy DANIEL - Guillaume LAFON

30 août 2022

Table des matières

1	Description générale du système.	5
2	Après ouverture majeure.	7
2.1	Développements après un fit du répondant.	8
2.2	Développements après réponse d'1SA semi-forcing.	9
2.2.1	Après 1M - 1SA - 2♣.	10
2.2.2	Après 1M - 1SA - 2SA.	11
2.2.3	Après un bicolore économique.	11
2.2.4	Après un bicolore à saut.	12
2.2.5	Après une répétition de la majeure.	12
2.3	La séquence 1♥ - 1♠.	12
2.4	Développements après un 2 sur 1 forcing de manche.	13
2.5	Développements après un saut unicolore propositionnel.	14
2.6	Après une ouverture en troisième ou en quatrième.	14
2.7	En cas d'intervention adverse.	15
2.7.1	Après une intervention naturelle.	15
2.7.2	Après une intervention forte (contre ou 1SA).	17
2.7.3	Après un bicolore ou un barrage.	18
2.7.4	En position de réveil.	18
3	Après ouverture mineure.	19
3.1	Réponse et redemande de l'ouvreur.	19
3.2	Développements après une enchère de soutien.	21
3.3	Développements après un Texas au palier de 2.	21
3.4	Les séquences 1m - 2♣.	22
3.5	Développements après une réponse à SA.	22
3.6	Le Double Deux.	23
3.7	Développements après une redemande faible de l'ouvreur.	25
3.7.1	Après un fit de la majeure du répondant.	25
3.7.2	Après un bicolore économique.	26
3.7.3	Après une répétition de la mineure d'ouverture.	26
3.8	Développements après une redemande forte de l'ouvreur.	26
3.8.1	Après la redemande artificielle à 2SA.	26
3.8.2	Après un bicolore cher ou un bicolore à saut.	27
3.8.3	Après une répétition à saut de la mineure d'ouverture.	27
3.9	Après une ouverture en troisième ou en quatrième.	28
3.10	En cas d'intervention adverse.	28
3.10.1	Le Cachalot.	28
3.10.2	Après intervention forte (contre ou 1SA).	30
3.10.3	Après un bicolore ou un barrage.	31
3.10.4	En position de réveil.	32

4	Après ouvertures d'1SA et 2SA.	33
4.1	L'ouverture de 2SA.	33
4.1.1	Après un Muppet Stayman.	33
4.1.2	Après un Texas majeur.	35
4.1.3	Après une autre réponse à l'ouverture de 2SA.	36
4.1.4	Résumé des options du répondant face à l'ouverture de 2SA.	36
4.2	L'ouverture d'1SA.	37
4.2.1	Après un Stayman.	37
4.2.2	Après un Texas majeur.	38
4.2.3	Après une autre réponse.	39
4.2.4	Résumé des options du répondant face à l'ouverture d'1SA.	40
4.3	En cas d'intervention sur 1SA.	40
4.3.1	Interventions du numéro 2.	40
4.3.2	Contres et interventions du numéro 4.	42
5	Après ouverture forte.	43
5.1	L'ouverture de 2♣.	43
5.2	L'ouverture de 2♦ Multi.	44
6	Après ouverture de barrage.	47
6.1	L'ouverture de 2M.	47
6.2	Ouvertures aux paliers de 3 et 4.	47
7	Enchères compétitives en défense.	49
7.1	Sur une ouverture au palier de 1.	49
7.1.1	Après une intervention naturelle.	50
7.1.2	Après une intervention à SA.	51
7.1.3	Après un contre.	51
7.2	Sur une ouverture à SA.	52
7.3	Sur une ouverture faible.	53
7.3.1	Contre un 2 faible classique.	53
7.3.2	Contre un barrage naturel à haut palier.	54
7.3.3	Contre 2♦ Multi.	55
7.3.4	Contre 2♥ bicolore majeur faible.	55
7.4	Sur une ouverture forte.	55
7.5	Interventions en sandwich et réveils.	55
7.5.1	Interventions en position de numéro 4.	55
7.5.2	Réveils après ouverture à la couleur.	56
8	Enchères de chelem.	57

Chapitre 1

Description générale du système.

Nous jouons un système naturel à base de majeure cinquième, mais avec quelques déviations notables par rapport au Standard français, notamment au niveau des ouvertures au palier de 2. Nos zones d'ouverture à SA sont 15-17 (avec majeure cinquième possible, mais on peut aussi ouvrir d'1♠ ou 1♥ des mains régulières de deuxième zone contenant une majeure cinquième) et 22-24 (avec développements de type Puppet Stayman). L'ouverture de 2♣ englobe les mains régulières de la zone 18-21, ainsi que les mains forcing de manche à base de majeure ou de trèfle. L'ouverture de 2♦ est une sorte de Multi : 2 faible en majeure, main forcing de manche régulière ou à base de carreau. De plus, notre palier d'ouverture est sensiblement plus bas que dans le Standard, puisque nous ouvrons la plupart des mains de 11 points (sauf distribution trop plate ou mauvaise répartition des honneurs). Nous jouons par ailleurs des réponses en Texas sur l'ouverture d'1♣ (y compris au palier de 2), ainsi qu'un certain nombre de gadgets plus ou moins classiques : Double Deux, Cachalot à tous paliers en cas d'intervention naturelle sur ouverture mineure, 2SA fitté illimité en réponse à l'ouverture d'1M, et autres qui seront décrits dans ce document.

Nos conventions au jeu de la carte sont par contre très classiques : pair-impair à l'entame et en défausse à la couleur, entame quatrième meilleure à SA, appel de Smith.

Chapitre 2

Après ouverture majeure.

On joue une majeure cinquième classique, mais les ouvertures d'1♥ et d'1♠ peuvent cacher des mains fortes souvent irrégulières (les mains régulières de la zone 18-21 s'ouvrent de 2♣, mais on peut déroger avec une majeure cinquième si on estime qu'1M décrit mieux la main, même si on risque de ne pas avoir d'enchère descriptive à disposition ensuite). Les mains très bicolores (majeure cinquième et mineure sixième) peuvent être ouvertes d'1M si on estime ne pas avoir une main assez forte pour faire un bicolore cher. Les réponses en 2 sur 1 sont forcing de manche, 1SA semi-forcing, et les enchères au palier de 3 (en-dessous de 3M) sont des unicolores propositionnels. Plus précisément, après ouverture d'1♥ :

1♥ - ??

- 1♠ : naturel, au moins quatre cartes.
- 1SA : semi-forcing, jusqu'à 11⁺H, l'ouvreur peut passer avec une ouverture minimale. Peut cacher un fit faible.
- 2m : naturel, forcing de manche.
- 2♥ : soutien constructif (8-10).
- 2♠ : naturel faible (4-8).
- 2SA : fit au moins propositionnel (par trois cartes ou plus).
- 3m : naturel, unicolore propositionnel, misfit coeur.
- 3♥ : barrage.
- 3♠ : Splinter indéterminé.
- 3SA : super-Splinter, chicane pique, fit au moins quatrième.
- 4♣ : super-Splinter, chicane trèfle, fit au moins quatrième.
- 4♦ : super-Splinter, chicane carreau, fit au moins quatrième.
- 4♥ : barrage.

Après ouverture d'1♠, la structure est la même :

1♠ - ??

- 1SA : semi-forcing, jusqu'à 11H, l'ouvreur peut passer avec une ouverture minimale. Peut cacher un fit faible.
- 2m : naturel, forcing de manche.
- 2♥ : naturel, forcing de manche (promet cinq cartes).
- 2♠ : soutien constructif (8-10).

- 2SA : fit au moins propositionnel (par trois cartes ou plus).
- 3m ou 3♥ : naturel, unicolore propositionnel, misfit pique.
- 3♠ : barrage.
- 3SA : Splinter indéterminé.
- 4♣ : super-Splinter, chicane trèfle, fit au moins quatrième.
- 4♦ : super-Splinter, chicane carreau, fit au moins quatrième.
- 4♥ : super-Splinter, chicane coeur, fit au moins quatrième.
- 4♠ : barrage.

2.1 Développements après un fit du répondant.

On ne traite dans ce paragraphe que les enchères de soutien direct, les soutiens différés passant par une réponse d'1SA ou de 2 sur 1 seront traitées dans les paragraphes correspondants. En cas de soutien simple (constructif) à 2M, on joue des enchères d'essai classiques :

1♠	-	2♠	-
??			

- 2SA : enchère d'essai généralisée (espoir de manche ou de chelem).
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3m ou 3♥ : force dans la couleur, 3♠ chez l'ouvreur reste non forcing.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♠ : soutien minimal, non forcing.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3SA : proposition de jouer ce contrat.
- 3m : enchère d'essai de manche naturelle.
- 3♥ : enchère d'essai naturelle (manche ou chelem), promet quatre cartes à coeur (idem pour 1♥ - 2♥ - 2♠).
 - 1♠ - 2♠ - 3♥ - 3♠ : soutien minimal, non forcing.
 - 1♠ - 2♠ - 3♥ - 4m : beau fit coeur, contrôle dans la couleur nommée.
 - 1♠ - 2♠ - 3♥ - 4♥ ou 4♠ : conclusif face à un ouvrier sans espoir de chelem.
- 3♠ : enchère anti-réveil (rare quand on a les piques et un soutien constructif en face), forcing passe.
- 3SA : naturel, demande de choisir entre 3SA et 4♠.
- 4m ou 4♥ : Splinter, espoir de chelem.
- 4♠ : conclusion naturelle.

Sur la réponse de 2SA, l'ouvreur se décrit de façon assez classique, courtes au palier de 3, bicolores au palier de 4 :

1♠	-	2SA	-
??			

- 3♣ : main minimale, n'aurait pas accepté une proposition de manche (3♠ chez le répondant est bien sûr non forcing, 4♠ conclusif, et toute autre enchère est un début d'exploration de chelem).
- 3♦ : main non minimale (mais pas troisième zone ou plus), courte à carreau.
- 3♥ : main non minimale (mais pas troisième zone ou plus), courte à coeur (1♥ - 2SA - 3♠ indique de même une courte à pique).

- $3\spadesuit$: main non minimale courte à trèfle ou main de troisième zone ou plus.
 - $1\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit - 3SA$: pas intéressé par le chelem en face d'une main courte à trèfle.
 - $1\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit - 3SA - 4X$ (autre que $4\spadesuit$) : contrôle, main de troisième zone, toujours en recherche de chelem.
 - $1\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit - 4\clubsuit$: l'As de trèfle, en avant pour le chelem.
 - $1\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit - 4\diamond$ ou $4\heartsuit$: contrôle, recherche de chelem.
- $3SA$: main non minimale sans courte, non forcing (avec une main régulière troisième zone, on dit $3\spadesuit$ ou $4\spadesuit$ et pas $3SA$).
- $4m$ ou $4\heartsuit$: beau bicolore 5-5 à honneurs concentrés.
- $4\spadesuit$: main de troisième zone plate, avec atouts moches.

Les autres enchères de soutien direct (soutiens barrages à 3m et 4M, Splinters) ne prêtent pas lieu à des développements compliqués. En cas de Splinter indéterminé (séquences $1\heartsuit - 3\spadesuit$ et $1\spadesuit - 3SA$), l'enchère immédiatement supérieure ($3SA$ ou $4\clubsuit$) demande au répondant de nommer sa courte, ce qu'il fait en utilisant les trois paliers suivants, le premier correspondant à la courte la plus économique (après $1\heartsuit - 3\spadesuit - 3SA$, les courtes mineures sont nommées naturellement et $4\heartsuit$ indique une courte à pique ; après $1\spadesuit - 3SA - 4\clubsuit$, $4\diamond$ indique la courte à trèfle, $4\heartsuit$ la courte à carreau et $4\spadesuit$ la courte à coeur). En cas de saut à 4M sur l'ouverture d'1M, les enchères au palier supérieur ($5m$, $4\spadesuit$ sur $4\heartsuit$, $5\heartsuit$ sur $4\spadesuit$) sont des interrogatives (cf chapitre consacré aux ouvertures de barrage).

2.2 Développements après réponse d'1SA semi-forcing.

On joue un $2\clubsuit$ Gazzilli sur ces séquences. Par ailleurs, la redemande de $2SA$ est artificielle puisque les mains de 18-19 régulières ne s'ouvrent en général pas d'1M.

$1\spadesuit$	-	1SA	-
??			

- Passe : main minimale, ne veut pas jouer une manche face à 11H.
- $2\clubsuit$: Gazzilli, soit naturel avec un bicolore pique-trèfle, soit une main forte d'au moins 17 (peut aussi cacher une main régulière 13+ qu'on a choisi de ne pas ouvrir d'1SA).
- $2\diamond$ ou $2\heartsuit$: bicolore économique naturel, limité à 16.
- $2\spadesuit$: six cartes, a priori première zone.
- $2SA$: six cartes à pique et une couleur quatrième annexe, au moins 17.
- $3m$ ou $3\heartsuit$: bicolore naturel 5-5, deuxième zone.
- $3\spadesuit$: six belles cartes, deuxième zone.
- $3SA$: six piques pleins dans une main sans courte.
- $4m$ ou $4\heartsuit$: auto-Splinter avec une chicane, au moins six beaux piques.

En cas d'ouverture d'1 \heartsuit , les principes sont les mêmes, la redemande à $2\spadesuit$ est naturelle et forcing (au moins deuxième zone), celle à $3\spadesuit$ est un auto-Splinter. Après $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit$, l'enchère de $2SA$ chez le répondant est un relais demandant des précisions à l'ouvreur, $3m$ est naturel faible, $3\heartsuit$ indique un fit faible à coeur :

$1\heartsuit$	-	1SA	-
$2\spadesuit$	-	$2SA$	-
??			

- $3\clubsuit$ ou $3\diamondsuit$: résidu dans une main 4513 ou 4531 de deuxième zone, non forcing.
- $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$: main 4513 (pour $3\heartsuit$) ou 4531 (pour $3\spadesuit$) forte (au moins 18).
- 3SA : 4522 fort (au moins 18) avec un problème en mineure.

2.2.1 Après 1M - 1SA - $2\clubsuit$.

Le répondant dispose d'un relais à $2\diamondsuit$ pour indiquer une main d'au moins 8, forcing de manche si l'ouvreur avait une main forte (17+). Commençons par traiter le cas d'une ouverture d' $1\spadesuit$:

$1\spadesuit$	-	1SA	-
$2\clubsuit$	-	??	

- $2\diamondsuit$: relais forcing, au moins 8, forcing de manche face aux variantes fortes du Gazzilli.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$: main forte (au moins 17) avec six piques et trois coeurs, ou cinq piques et une couleur quatrième, forcing de manche.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$: relais, l'ouvreur nomme sa couleur quatrième, ou $3\spadesuit$ avec six piques et trois coeurs.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ - 2SA : naturel, l'ouvreur peut toujours nommer sa couleur quatrième, ou $3\spadesuit$ pour indiquer six piques et trois coeurs.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ - 3m ou $3\heartsuit$: enchère naturelle, cinq belles cartes.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\spadesuit$: quatre cartes à trèfle (ou éventuellement main régulière non minimale), limité à 16, non forcing.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\spadesuit$ - 2SA : propositionnel, exactement cinq cartes à coeur.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\spadesuit$ - $3\clubsuit$: fit trèfle (plutôt cinq cartes), propositionnel.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\spadesuit$ - $3\diamondsuit$ ou $3\heartsuit$: six cartes, propositionnel.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - 2SA : main régulière haut de deuxième zone, forcing de manche, développements naturels.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - 3m ou $3\heartsuit$: bicolore naturel 5-5, troisième zone, forcing de manche.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $3\spadesuit$: six piques, troisième zone, dénie trois cartes à coeur.
 - $1\spadesuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - 3SA : main régulière 18-19.
- $2\heartsuit$: six coeurs, misfit pique, main faible, non forcing (si l'ouvreur reparle, c'est naturel avec une main très forte).
- $2\spadesuit$: main faible (moins de 8) sans meilleure enchère (peut être court à pique), non forcing.
- 2SA : proposition régulière 10-11, dénie cinq cartes à coeur.
- $3\clubsuit$: main faible, cinq (voire six) cartes à trèfle.
- $3\diamondsuit$: naturel, faible.

Quelques différences dans le cas d'une ouverture d' $1\heartsuit$:

$1\heartsuit$	-	1SA	-
$2\clubsuit$	-	??	

- $2\diamondsuit$: relais forcing, au moins 8, forcing de manche face aux variantes fortes du Gazzilli.
 - $1\heartsuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$: quatre cartes à trèfle (ou éventuellement main régulière non minimale, voire un 45 majeur pas très fort), limité à 16, non forcing.
 - $1\heartsuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$: bicolore mineur 5-5, propositionnel.
 - $1\heartsuit$ - 1SA - $2\clubsuit$ - $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$ - 2SA : naturel, arrêt pique fragile.

- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3m$: six cartes, propositionnel.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit$: main forte (au moins 17) avec cinq coeurs et une couleur quatrième, forcing de manche.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit - 2SA$: relais, l'ouvreur nomme sa couleur ($3\heartsuit$ avec quatre cartes à pique).
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit - 3m$: six cartes.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2SA$: main régulière haut de deuxième zone, forcing manche, développements naturels.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3m$: bicolore naturel 5-5, troisième zone, forcing de manche.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\heartsuit$: six coeurs, troisième zone.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3SA$: main régulière 18-19.
- $2\heartsuit$: main faible (moins de 8) sans meilleure enchère (peut être court à coeur), non forcing.
- $2\spadesuit$: bicolore mineur 5-5 faible.
- $2SA$: proposition régulière 10-11, bon arrêt pique.
- $3\clubsuit$: main faible, cinq (voire six) cartes à trèfle.
- $3\diamond$: naturel, faible.

2.2.2 Après $1M - 1SA - 2SA$.

L'enchère de $3\clubsuit$ chez le répondant sert de relais, souvent avec une main non minimale qui veut jouer la manche, les autres enchères sont naturelles faibles ou conclusives. Par exemple :

$1\spadesuit$	-	$1SA$	-
$2SA$	-	??	

- $3\clubsuit$: relais, l'ouvreur nomme sa couleur quatrième, $3\spadesuit$ indiquant quatre trèfles.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamond - 4\diamond$: fit forcing, recherche de chelem.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamond - 3\heartsuit$: au moins cinq beaux coeurs (souvent six), forcing.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit - 4m$: contrôle, fit coeur, recherche de chelem.
- $3\diamond$: main faible, six cartes à carreau, misfit pique, non forcing.
- $3\heartsuit$: main faible, six cartes à coeur
- $3\spadesuit$: main faible, deux cartes (ou trois dans une main très faible), non forcing.
- $3SA$: conclusion naturelle (main maximale de la réponse d'1SA, des arrêts partout sauf à pique, l'ouvreur peut reparler naturellement avec une très belle main).
- $4m$: Splinter avec deux cartes à pique et une réponse d'1SA maximale.
- $4\heartsuit$: conclusion naturelle (avec évidemment des coeurs longs).
- $4\spadesuit$: conclusion naturelle.

Sur la séquence $1\heartsuit - 1SA - 2SA$, on conserve les mêmes principes, $3\clubsuit$ demande au partenaire de nommer sa couleur (nécessairement une mineure en l'absence de redemande à $2\spadesuit$), $3\diamond$ naturel misfitté, $3\heartsuit$ non forcing.

2.2.3 Après un bicolore économique.

Rien de très spécial, on joue essentiellement Standard dans ces séquences. Par exemple :

$1\spadesuit$	-	$1SA$	-
$2\diamond$	-	??	

- $2\heartsuit$: six cartes à coeur, non forcing.
- $2\spadesuit$: préférence ou fit faible.
- $2SA$: maximum de la réponse d'1SA, au moins un petit arrêt à coeur et à trèfle.
- $3\clubsuit$: naturel (six cartes), constructif mais bien sûr non forcing.
- $3\diamondsuit$: fit carreau, main maximale de l'enchère d'1SA.
- $3\heartsuit$: six (belles) cartes à coeur, maximum de la réponse d'1SA, plus fort que $2\heartsuit$.
- $3\spadesuit$: un honneur second à pique, mais réévaluée par la présence des carreaux en face.

Seule séquence supplémentaire à signaler, $1\heartsuit - 1SA - 2\diamondsuit - 2\spadesuit$, qui indique un beau fit carreau dans une main maximale (enchère plus forte que $3\diamondsuit$)

2.2.4 Après un bicolore à saut.

Les bicolores à saut dans ces séquences étant désormais de force limitée et non forcing, le répondant placera la plupart du temps le contrat, ou effectuera une enchère propositionnelle de manche, voire positive à la recherche d'un chelem (rare quand les deux joueurs ont limité leur main). Par exemple :

$1\spadesuit$	-	1SA	-
$3\diamondsuit$	-	??	

- $3\heartsuit$: naturel, main faible longue à coeur, forcing passe.
- $3\spadesuit$: fit naturel faible du répondant, forcing passe.
- $3SA$: conclusion naturelle, bons arrêts à coeur et à trèfle.
- $4\clubsuit$: fit carreau, espoir de chelem, ne garantit pas le contrôle trèfle.
- $4\diamondsuit$: fit carreau, proposition de manche.
- $4\heartsuit$: conclusion naturelle avec des coeurs très longs.
- $4\spadesuit$: conclusion naturelle (souvent deux cartes à pique).

2.2.5 Après une répétition de la majeure.

On revient ici à des enchères tout à fait Standard. Sur la répétition à saut $1M - 1SA - 3M$, le répondant conclura la plupart du temps à $4M$ ou $3SA$, ou passera. Sur une redemande à $2M$, l'enchère de $2SA$ du répondant est une proposition de manche naturelle, les enchères de $3m$ naturelles non forcing mais constructives (avec une main très minimale on passe $2M$), $3M$ est une proposition naturelle avec deux cartes dans la majeure. Seule séquence artificielle, $1\heartsuit - 1SA - 2\heartsuit - 2\spadesuit$ indique un bicolore mineur 5-5 misfitté coeur (l'ouvreur donne une préférence à $3m$).

2.3 La séquence $1\heartsuit - 1\spadesuit$.

On joue Gazzilli sur cette séquence, comme sur $1M - 1SA$:

$1\heartsuit$	-	$1\spadesuit$	-
??			

- $1SA$: main régulière, première zone (avec développements en Double Deux).
- $2\clubsuit$: Gazzilli, soit un bicolore coeur-trèfle, soit une main forte d'au moins 17 (peut aussi cacher des mains régulières 15+ qu'on n'a pas voulu ouvrir d'1SA), forcing.

- $2\heartsuit$: bicolore économique naturel, limité à 16.
- $2\spadesuit$: six cartes à coeur, a priori première zone.
- $2\spadesuit$: fit **troisième** ou quatrième à pique, première zone.
- **2SA** : main de deuxième zone avec six coeurs et trois piques (ou même première zone avec des plus-values distributionnelles), ou fit quatrième à pique dans une main forte.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit$: relais forcing de manche, demande de description.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamondsuit$: six coeurs, trois cartes à pique, une courte en mineure.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit$: six cartes à coeur, trois cartes à pique, deux cartes dans chaque mineure, deuxième zone (le répondant conclut à $4\heartsuit$ ou $4\spadesuit$, voire à $3SA$, $3\spadesuit$ est forcing avec espoir de chelem, $4m$ est un contrôle avec quatre piques et deux coeurs).
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: quatre cartes à pique, au moins 17, forcing.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit - 3SA$: Splinter mineur indéterminé avec six coeurs et quatre piques, plutôt première zone (le répondant relaie à $4\clubsuit$ pour connaître le singleton, $4\diamondsuit$ indique le singleton trèfle et $4\heartsuit$ le singleton carreau).
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit - 4m$: six piques, quatre coeurs, chicane dans la mineure nommée, plutôt première zone.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\heartsuit$: exactement quatre cartes à pique, non forcing (ne veut pas jouer la manche face à une main de deuxième zone).
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit$: cinq cartes à pique dans une main minimale, non forcing.
- $3m$: bicolore 5-5, deuxième zone.
- $3\heartsuit$: unicolore coeur de deuxième zone, dénie trois cartes à pique.
- $3\spadesuit$: quatre cartes à pique, deuxième zone.
- **3SA** : six coeurs pleins dans une main sans courte.
- **4m** : auto-Splinter avec une chicane, au moins six beaux coeurs.

2.4 Développements après un 2 sur 1 forcing de manche.

Rien de spécial à signaler, les développements restent classiques et naturels (redemande à 2SA dans la zone 15-17, cette enchère peut aussi cacher une main plus forte régulière, qui reparlera si besoin à 4SA au tour suivant). Bien sur, toute redemande en-dessous du palier de manche de la part du répondant étant forcing, on peut préciser un peu plus les développements ultérieurs. Par exemple :

$1\spadesuit - 2\clubsuit -$ $??$

- $2\heartsuit$: bicolore économique naturel.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\heartsuit$: quatrième couleur forcing, sans meilleure enchère disponible.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\spadesuit$: semi-fit pique (honneur second ou trois petites cartes), enchère d'attente.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2SA$: arrêt coeur, forcing, encore à la recherche du meilleur contrat.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\clubsuit$: bel unicolore trèfle, forcing.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit$: fit carreau, évidemment forcing.
 - $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3SA$: a priori conclusif, court à pique.
- $2\heartsuit$: bicolore économique naturel ($3\heartsuit$ du répondant est un fit positif, déclenche la recherche de chelem).
- $2\spadesuit$: enchère poubelle, ne promet pas six cartes.
- 2SA : main régulière, deuxième zone (peut cacher une main de troisième zone).
- $3\clubsuit$: fit trèfle, main plutôt régulière ($3\diamondsuit$ ou $3\heartsuit$ chez le répondant indique une force à la recherche de 3SA).

- $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$: Splinter trèfle, beau fit et singleton dans la couleur nommée, ne promet pas une main forte.
- $3\spadesuit$: bel unicolore jouable en face d'un singleton, au moins deuxième zone.
- $3SA$: main 6331 de deuxième zone, singleton trèfle.

Quelques séquences supplémentaires après d'autres débuts de séquence :

- $1\heartsuit - 2m - 2\spadesuit$: bicolore cher atténué, à partir de 14 points pas trop laids (idem pour une redemande à $3\clubsuit$ sur la séquence $1M - 2\heartsuit$).
- $1M - 2\heartsuit - 3\heartsuit - 3M$: fit différé avec espoir de chelem, ou problème d'arrêt dans la majeure M' pour jouer $3SA$ (l'ouvreur nomme en priorité $3SA$ avec un arrêt dans l'autre majeure).
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA$: a priori naturel, régulier deuxième zone, peut cacher une main régulière de troisième zone.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: fit coeur (au moins trois cartes), espoir de chelem (atténué par rapport au Standard, une main non minimale suffit, typiquement 16+ avec trois cartes, ou 14+ avec quatre cartes).
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3SA$: fit troisième à coeur dans une main pas trop forte (et déniait une main très minimale qui transite par $2\spadesuit$), non forcing.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 4m$: Splinter fitté quatrième à coeur, main minimale (avec plus, on fitte simplement à $3\heartsuit$).
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 4\heartsuit$: fit quatrième, pas de singleton, main minimale.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - n'importe quoi - 4\heartsuit$: fit troisième à coeur, main minimale.

2.5 Développements après un saut unicolore propositionnel.

Les développements sont naturels, toute enchère au palier de 3 indiquant un arrêt, à la recherche de $3SA$. Bien sûr, la répétition de la majeure d'ouverture est forcing. Par exemple :

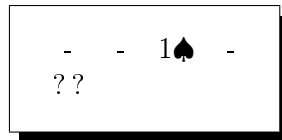
$1\spadesuit - 3\clubsuit -$ $??$

- Passe : main minimale ou misfittée trèfle, pas de manche en vue.
- $3\heartsuit$: une force à carreau, problème à coeur pour jouer $3SA$ (peut cacher un gros bicolore pique-carreau chez l'ouvreur, qui dans ce cas reparlera à $4\heartsuit$ sur l'éventuel $3SA$ du répondant).
- $3\heartsuit$: une force à coeur, problème à carreau pour jouer $3SA$.
- $3\spadesuit$: six belles cartes, forcing.
- $3SA$: conclusif.
- $4\clubsuit$: fitté trèfle, espoir de chelem.
- $4\heartsuit$ ou $4\spadesuit$: Splinter fitté trèfle, espoir de chelem.

Bien entendu, en cas de manque de place, on utilisera les astuces habituelles, par exemple $1M - 3\heartsuit - 3M$ proviendra soit d'un bel unicolore majeur soit d'une main avec une force à trèfle mais un problème dans l'autre majeure pour jouer $3SA$ (le répondant nommera $3SA$ en priorité avec un arrêt dans cette majeure).

2.6 Après une ouverture en troisième ou en quatrième.

On joue un Drury moderne (la redemande à $2M$ est faible), et $2SA$ fitté quatrième avec une courte.



- 1SA : comme après une ouverture en première position (développements identiques, avec notamment Gazzilli inchangé).
- 2♣ : Drury, toujours fitté, maximum du passe initial.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 2♦ : ambigu, promet l'ouverture, peut avoir quatre cartes à coeur (développements naturels, 2♥ chez le répondant est prioritaire avec quatre cartes) ou six cartes à pique.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 2♥ : naturel, dénie l'ouverture.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 2♠ : dénie l'ouverture, ne promet pas le moins du monde six cartes à pique.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 2SA : main forte sans bicolore 5-5, espoir de chelem.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 3m ou 3♥ : beau bicolore 5-5, espoir de chelem.
 - Passe - 1♠ - 2♣ - 3SA : main plate, pas d'espoir de chelem, laisse le choix entre 3SA et 4♠.
- 2♦ ou 2♥ : six cartes, maximum du passe initial, misfit pique.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 2♠ : long unicolore pique faible, forcing passe.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 2SA : forcing de manche, sans meilleure enchère.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 2♥ : 5-5 majeur court à carreau, non forcing.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 3♣ ou 3♥ : beau bicolore 5-5, forcing.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 3♦ : fit très encourageant.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 3♠ : bel unicolore jouable face à un singleton, forcing.
 - Passe - 1♠ - 2♦ - 3SA : conclusion.
- 2♠ : soutien constructif.
- 2SA : fit quatrième à pique, un singleton, maximum du passe initial (3♣ chez l'ouvreur est un relais pour connaître le singleton, qui est nommé « up the line » : 3♦ singleton trèfle, 3♥ singleton carreau, 3♠ singleton coeur).
- 3m ou 3♥ : enchère de rencontre.
- 3♠ : barrage.
- 3SA : Splinter indéterminé avec cinq atouts (4♣ reste relais pour connaître le singleton).
- 4m ou 4♥ : super-Splinter avec cinq atouts et une chicane.

2.7 En cas d'intervention adverse.

Nos principes généraux sont les suivants : l'enchère de 2SA en compétitives est toujours fittée quand on a nommé une majeure (en attaque comme en défense), avec quatre atouts (alors que le cuebid en indiquera trois) quand on a le choix avec une autre enchère forte, les deux étant au moins propositionnels de manche (mais jamais forcing au-delà du palier de 3M). Les soutiens directs sont tous purement compétitifs, et les sauts dans une nouvelle couleur sont barrage (si on a la place de faire un saut et un double saut dans une nouvelle couleur en-dessous du palier de la manche, le saut est barrage et le double saut enchère de rencontre).

2.7.1 Après une intervention naturelle.

On a déjà décrit les grands principes juste au-dessus, donnons simplement un exemple de séquence (en cas d'intervention à 1♠ sur notre ouverture d'1♥, les mêmes principes s'appliquent, 2SA est fitté quatrième et 2♠ fitté troisième, la seule enchère un peu spéciale est 3♠ qui indique Axx à pique et souhaite faire jouer 3SA par l'ouvreur) :

1♠	(2♣)	??
----	------	----

- X : d'appel, promet quatre cartes à coeur, dénie le fit pique (sauf main propositionnelle très plate).
- 2♦ ou 2♥ : naturel, forcing (sauf si on a passé d'entrée).
- 2♠ : fit compétitif.
- 2SA : quatre cartes à pique, au moins propositionnel.
- 3♣ : trois cartes à pique, au moins propositionnel.
- 3♦ ou 3♥ : barrage naturel.
- 3♠ : quatre cartes à pique, fit compétitif.
- 3SA : conclusion naturelle.
- 4♣ : Splinter.
- 4♦ ou 4♥ : rencontre, quatre piques et cinq belles cartes dans la couleur nommée.
- 4♠ : cinq cartes à pique.

Sur la séquence 1♥ (1♠) 1SA, on oublie le Gazzilli et on revient à des développements purement naturels (2SA est propositionnel avec typiquement une main plate de deuxième zone). Dans le cas où le numéro 4 soutient son partenaire, si notre camp n'a pas déjà indiqué une bonne majorité des points, par exemple sur la séquence 1♠ (2♣) X (3♣), le contre indique du jeu sans enchère claire. Si par contre on a déjà indiqué être en attaque, par exemple sur 1♠ (2♣) 2♦ (3♣), le contre devient à forte tendance punitive. Si le numéro 4 parle après un soutien simple du partenaire, on applique les critères habituels : contre sert d'enchère d'essai si on ne dispose pas d'une autre enchère d'essai en-dessous de 3M (par exemple 1♥ (2♦) 2♥ (3♦) X est enchère d'essai), punitif sinon (on remplace les carreaux par les trèfles dans la séquence précédente, X est punitif, et 3♦ enchère d'essai purement artificielle). Dans les rares cas où les adversaires ont nommé deux couleurs naturellement et où on ne s'est pas fitté en majeure, un cuebid d'une couleur adverse indique un arrêt dans cette couleur et un problème dans l'autre, par exemple :

- 1♠ (2♣) X (2♦) 3♦ : du jeu avec l'arrêt carreau, mais un problème à trèfle pour envisager 3SA.
- 1♠ (2♦) X (3♣) X : du jeu sans arrêt carreau, mais avec très probablement quelque chose à trèfle, le partenaire n'hésitera pas à passer pour punir les adversaires imprudents.
- 1♠ (2♦) 2♥ (3♣) X : encore plus clairement orienté vers la punition que le cas précédent.

Si le numéro 2 a passé mais que le numéro 4 est intervenu, la situation dépend un peu de l'enchère produite par le répondant, mais on joue quand cela a un sens (ici notamment sur la séquence 1♥ - 1♠ (2m)) des contres de soutien qui ne promettent pas plus qu'une ouverture minimale. De plus, on utilisera quand la séquence le permet un 2SA « good-bad » pour distinguer les surenchères purement compétitives de mains plus encourageantes. Par exemple :

1♠	-	1SA	(2♦)
----	---	-----	------

- X : du jeu sans enchère descriptive évidente.
- 2♥ : naturel compétitif.
- 2♠ : naturel compétitif.
- 2SA : demande au partenaire de dire 3♣ (il a le droit de déroger en disant 3♠ avec un fit faible), avec un bicolore 5-5 noir de première zone, ou une main forte qui reparlera (3♥ avec un 5-4 majeur fort par exemple).
- 3♣ : 5-5 noir, encourageant.

- 3♦ : veut jouer 3SA mais manque d'un arrêt à carreau.
- 3♥ : bicolore à saut 5-5, comme sans l'intervention.
- 3SA ou 4m : comme sans l'intervention, 3SA promet un arrêt carreau.

On utilisera le même type de structure après une séquence du type 1♥ (1♠) 1SA (2♠) (2SA good-bad avec un bicolore coeur-mineure faible, enchère directe de 3m avec plus de jeu), mais pas après 1♥ (1♠) 2♥ (2♠) (le fit ayant été établi, pas besoin de ce genre de convention).

Si le numéro 4 intervient sur une réponse en 2 sur 1, le passe devient bien sûr forcing. Les contres (de l'ouvreur comme du répondant) sont d'appel (si l'ouvreur souhaite punir, il passe en attendant un réveil par contre) et les autres enchères conservent un sens naturel quand c'est possible. Par exemple 1♠ - 2♣ (2♥) 2♠ indiquera six cartes à pique (avec une main quelconque et seulement cinq piques, on passe en attendant les développements). Si le numéro 4 intervient sur notre séquence fittée 1M - 2SA, le contre est punitif, on revient à 3♠ avec une main minimale qui refuse la proposition de manche, les autres enchères gardent leur signification habituelle, et on passe ou cuebidde avec une main forte (ou une courte qu'on n'a plus la place de décrire).

2.7.2 Après une intervention forte (contre ou 1SA).

Dans le cas d'un contre d'appel sur notre ouverture majeure, tous les sauts deviennent des enchères de rencontre (pas de barrage), et on utilise deux enchères de soutien direct, 2M étant (très) faible et l'enchère immédiatement inférieure constructive (voire plus avec trois atouts).

1♥ (X) ??

- XX : enclenche un processus punitif, normalement non fitté, les contres suivants sont punitifs.
- 1♠ : naturel, forcing, on développe comme dans le silence adverse si le numéro 4 ne parle pas (la séquence 1♥ (X) 1♠ (2m) X indique un contre de soutien).
- 1SA : naturel.
- 2♣ : naturel, six cartes, non forcing.
- 2♦ : fit coeur constructif, ou plus avec seulement trois cartes à coeur.
- 2♥ : fit coeur faible.
- 2♠ : mixed raise à coeur (quatre atouts dans une main moins forte que 2SA), de même 1♠ (X) 3♥ est mixed raise.
- 3m : enchère de rencontre, cinq cartes dans la couleur et quatre coeurs, propositionnel.
- 2SA : Truscott, quatre coeurs, propositionnel.
- 3♥ : fit compétitif, quatre cartes à coeur.
- 3SA : quatre cartes à coeur, main plate.
- 4♣ ou 4♦ : enchère de rencontre, plus forte que 3m.

Sur une intervention à 1SA, on joue un Landik tout à fait classique :

1♠ (1SA) ??

- X : punitif, à partir de 9-10.
- 2♣ : Texas carreau, unicolore carreau ou enchère de rencontre qui reparlera à 2♠.
- 2♦ : Texas coeur, unicolore coeur ou enchère de rencontre.
- 2♥ : fit pique.
- 2♠ : Texas trèfle.
- 2SA : fit quatrième à pique, propositionnel.

2.7.3 Après un bicolore ou un barrage.

Sur une intervention bicolore, on utilise toujours les mêmes principes :

- le cuebid le plus économique indique un fit pour la majeure du partenaire, au moins propositionnel.
- le cuebid le plus cher indique du jeu (au moins propositionnel) avec la quatrième couleur.
- les fits directs ou une enchère directe dans la quatrième couleur sont purement compétitifs.
- contre indique trois cartes dans les deux couleurs du bicolore.
- passe suivi de contre est punitif.

Pas de convention particulière en cas de barrage adverse sur une ouverture majeure (les contres sont bien sûr d'appel, les autres enchères naturelles), sauf sur la séquence $1\heartsuit$ ($2\spadesuit$), où $2SA$ indique un fit pique au moins propositionnel (mais pas nécessairement quatrième faute de place).

2.7.4 En position de réveil.

Seule spécificité à signaler ici, la possibilité de faire un réveil à $1SA$ good-bad sur la séquence $1\heartsuit$ ($1\spadesuit$) Passe (Passe), puisqu'on n'a normalement pas une main 18-19 régulière quand on a ouvert d' $1\heartsuit$. Ainsi, le réveil à $1SA$ demande au partenaire de dire $2\clubsuit$, pour indiquer une main 5-5 faible (ou une main forte si on fait autre chose que passer $2\clubsuit$ ou corriger à $2\diamondsuit$), alors qu'un réveil direct à $2\clubsuit$ ou $2\diamondsuit$ indique une main plus forte (deuxième zone). De même, après la séquence $1\heartsuit$ ($1\spadesuit$) - ($2\spadesuit$), $2SA$ est good-bad, et une enchère directe à $3\clubsuit$ ou $3\diamondsuit$ indique une main plus forte.

Chapitre 3

Après ouverture mineure.

Notre ouverture mineure est classiquement « meilleure mineure » mais dénie une main régulière de plus de 15 points puisque les mains régulières 18-19 s'ouvrent de 2♣, ce qui engendre des développements assez spécifiques.

3.1 Réponse et redemande de l'ouvreur.

Nos réponses à l'ouverture d'1♣ se font en Texas, y compris au palier de 2 avec l'emploi de plusieurs enchères artificielles.

1♣ - ??

- 1♦ : au moins quatre cartes à coeur.
- 1♥ : au moins quatre cartes à pique.
- 1♠ : relais pour 1SA, dénie une majeure quatrième, souvent une main faible régulière (en-dessous de la réponse d'1SA) ou à base de carreaux.
- 1SA : naturel, 8⁺-11⁻.
- 2♣ : Texas carreau avec au moins cinq cartes, forcing de manche.
- 2♦ : Texas coeur avec six cartes, faible ou forcing de manche.
- 2♥ : Texas pique avec six cartes, faible ou forcing de manche.
- 2♠ : fit cinquième à trèfle, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel, propositionnel, 11⁺-13⁻.
- 3♣ : naturel, faible.
- 3♦ ou 3♥ ou 3♠ : barrage naturel.
- 3SA : naturel.

Profitons-en pour donner immédiatement les redemandes de l'ouvreur après une réponse au palier de 1 (1SA exclu, on traitera ces séquences un peu plus loin). Après une réponse indiquant une majeure en Texas, l'acceptation du transfert montre trois cartes dans la majeure, et se fait la plupart du temps avec une main de première zone (un bicolore cher ou un bicolore à saut ne déniait pas trois cartes dans la majeure du répondant, et l'ouvreur pouvant dire 2SA avec des trèfles longs et trois cartes dans la majeure de son partenaire). Plus précisément :

1♣ - 1♦
??

- $1\heartsuit$: trois cartes à coeur, dénie quatre cartes à pique, en général première zone.
- $1\spadesuit$: quatre cartes à pique.
- $1SA$: naturel première zone, peut cacher une main 3145, peut se faire avec trois coeurs (mais pas avec quatre piques) dans une main plate.
- $2\clubsuit$: six cartes à trèfle, première zone.
- $2\diamond$: bicolore cher.
- $2\heartsuit$: fit coeur, première zone (peut se faire dans un 1345 élégant).
- $2\spadesuit$: bicolore à saut, peut cacher un fit coeur fort dans une main 3415.
- $2SA$: six trèfles dans une main de troisième zone, ou six trèfles et trois coeurs dans une main de deuxième zone.
- $3\clubsuit$: bel unicolore, deuxième zone, dénie trois cartes à coeur.
- $3\diamond$: fit coeur, résidu carreau, trop fort pour $3\heartsuit$ (superforcing).
- $3\heartsuit$: fit coeur, deuxième zone (nécessairement irrégulier ou 2425).
- $3\spadesuit$: Splinter, fit coeur, courte à pique, main forcing de manche mais pas plus.
- $3SA$: gambling avec sept beaux trèfles.
- $4\clubsuit$: six beaux trèfles, quatre coeurs, main forcing de manche mais pas plus.
- $4\diamond$: Splinter, fit coeur, courte à carreau, main forcing de manche mais pas plus.
- $4\heartsuit$: fit coeur sans courte, trop fort pour $3\heartsuit$.

On conserve les mêmes principes après une réponse de $1\heartsuit$ (promettant les piques) sur l'ouverture d' $1\clubsuit$: $1\spadesuit$ indique trois cartes, $1SA$ peut cacher un 1345 ou trois piques dans une main plate, $2SA$ indique six trèfles avec soit une main de troisième zone, soit trois cartes à pique dans une main non minimale, $3\diamond$ et $3\heartsuit$ sont fittés superforcing (courte dans la couleur non nommée) et $3SA$ gambling, les autres redemandes sont classiques. Sur la séquence $1\clubsuit$ - $1\spadesuit$, il y a de petites subtilités :

$1\clubsuit$ - $1\spadesuit$??

- $1SA$: main de première zone, pas forcément régulière.
- $2\clubsuit$: six cartes à trèfle, première zone.
- $2\diamond$: bicolore cher atténué (à partir de 14).
- $2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$: bicolore à saut forcing de manche.
- $2SA$: six cartes à trèfle, troisième zone, des honneurs dans toutes les couleurs annexes.
- $3\clubsuit$: six cartes, deuxième zone.
- $3\diamond$ ou $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$: six cartes à trèfle, troisième zone, faiblesse dans la couleur nommée (courte ou petit doubleton).

Sur l'ouverture d' $1\diamond$, les réponses sont naturelles au palier de 1, mais on conserve en partie les enchères artificielles utilisées au palier de 2 après ouverture d' $1\clubsuit$:

$1\diamond$ - ??

- $1\heartsuit$ ou $1\spadesuit$: naturel, au moins quatre cartes.
- $1SA$: pas de meilleure enchère disponible, 6-11⁻.
- $2\clubsuit$: naturel forcing de manche.
- $2\diamond$: Texas coeur avec six cartes, faible ou forcing de manche.
- $2\heartsuit$: Texas pique avec six cartes, faible ou forcing de manche.
- $2\spadesuit$: fit carreau (peut-être seulement quatre cartes), au moins propositionnel.

- 2SA : naturel, propositionnel, 11⁺-13⁻.
- 3♣ : naturel propositionnel (six cartes).
- 3♦ : fit faible.
- 3♥ ou 3♠ : barrage.
- 3SA : naturel.

En cas de réponse d'1♥ ou d'1♠ sur l'ouverture d'1♦, on joue des redemandes classiques, à l'exception de 2SA qui indique toujours un unicolore fort, ou six cartes à carreau et trois cartes dans la majeure du répondant et une main de deuxième zone. Bien sûr, la redemande à 3SA est gambling comme après ouverture d'1♣, la séquence 1♦ - 1♥ - 3♠ est Splinter et 1♦ - 1♠ - 3♥ superforcing.

3.2 Développements après une enchère de soutien.

Les seules réponses qui sont des enchères de soutien clair après une ouverture mineure sont le fit faible à 3m et le soutien au moins limité à 2♠. Si on reparle sur un fit faible, une enchère au palier de 3 indique une **faiblesse** dans la couleur nommée, 4m chez le répondant est alors non forcing (sans bon arrêt dans la couleur où le partenaire est faible). Sur les séquences 1♣ - 2♠ et 1♦ - 2♠, on développe naturellement en indiquant des forces, les redemandes à 2SA (avec une main plate) et 3m (plus irrégulier) chez l'ouvreur étant non forcing.

3.3 Développements après un Texas au palier de 2.

Les quatre séquences 1♣ - 2♦, 1♦ - 2♦, 1♣ - 2♥ et 1♦ - 2♥ indiquent un unicolore majeur faible (sans espoir de manche face à un ouvrier première zone) ou forcing de manche chez le répondant. L'ouvreur corrigera le Texas avec toutes les mains n'envisageant pas de manche face à un unicolore faible, mais dispose de quelques enchères supplémentaires :

1♣ - 2♥ ??

- 2♠ : rien à signaler, forcing passe face à une main faible (toute redemande autre que Passe chez le répondant indique bien sûr un unicolore pique fort).
- 2SA : fitté pique avec une courte, espoir de manche face à un unicolore faible (typiquement 3145 ou 3415 avec une belle deuxième zone).
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - 3♣ : demande de courte.
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - 3♣ - 3♦ : courte à carreau.
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - 3♣ - 3♥ : courte à coeur.
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - 3♠ : main minimale, pas intéressé par la proposition.
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - 4♠ : main faible maximale, conclusif.
 - 1♣ - 2♥ - 2SA - autre enchère que 3♣ ou 3-4♠ : unicolore fort, en route pour l'exploration du chelem.
- 3♣ : misfit pique, forcing passe face à une main faible (toute autre enchère que passe chez le répondant indique un unicolore fort).
- 3♦ ou 3♥ : naturel ou semi-naturel, main très forte, forcing.
- 3♠ : fitté pique, espoir de manche sans courte.
- 3SA : conclusif.
- 4♣ ou 4♦ ou 4♥ : fit pique, chicane dans la couleur nommée, espoir de chelem.
- 4♠ : conclusif.

On utilise la même structure sur les trois autres séquences : après un Texas coeur, on conserve l'enchère de **2SA** pour indiquer le fit avec une courte (**3♣** demande la courte, **3♦** pour la courte mineure, **3♥** pour la courte à pique), **2♠** est naturel fort, et **3♠** indique une chicane pique dans une main fittée coeur.

3.4 Les séquences 1m - 2♣.

Dans les deux cas, la redemande de l'ouvreur à 2♦ est essentiellement une enchère d'attente sans meilleure description possible. Par exemple :

1♣ - 2♣ ??

- **2♦** : enchère d'attente, ne promet rien à carreau.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M : force dans la couleur nommée, peut également provenir de quatre cartes dans la majeure.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M - 2SA : arrêt dans l'autre majeure, dénie quatre cartes dans la majeure M.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M - 3M : quatre cartes dans la majeure M, pas d'arrêt dans l'autre majeure.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M - **3M'** : quatre cartes dans la majeure M, Axx dans l'autre majeure.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M - **3SA** : quatre cartes dans la majeure M, arrêt dans l'autre majeure.
- 2♥ ou 2♠ : bicolore cher atténué.
- 2SA : naturel, des arrêts dans les deux majeures, peut avoir une majeure quatrième.
- 3♣ : bel unicolore sixième.
- 3♦ : vrai fit carreau dans une main non minimale.
- 3♥ ou 3♠ : Splinter fitté quatrième à carreau.

3.5 Développements après une réponse à SA.

Dans le cas de la séquence 1♣ - 1SA, la main du répondant est assez précisément décrite, toutes les redemandes autres que 2♣ ou 2SA sont forcing de manche et naturelles. Pour la séquence 1♦ - 1SA, la zone est plus large (et les distributions plus variées), et les bicolore chers sont alors simplement forcing un tour, mais pas forcing de manche :

1♦ - 1SA ??

- 2♣ : naturel, non forcing.
- 2♦ : naturel, non forcing.
- 2♥ ou 2♠ : bicolore cher, forcing.
 - 1♦ - 1SA - 2M - **2SA** : modérateur, demande à l'ouvreur de revenir à 3♣ (toute autre enchère de sa part est forcing de manche), sur lequel 3♦ est non forcing.
 - 1♦ - 1SA - 2M - 3♣ : naturel, six cartes, forcing.
 - 1♦ - 1SA - 2M - 3♦ : fit carreau, forcing.
- 2SA : proposition naturelle (bonne deuxième zone, courte à trèfle).

- $3\clubsuit$: bicolore à saut, forcing de manche.
- $3\diamond$: unicolore deuxième zone, non forcing.

Enfin, en cas de séquence 1m - 2SA, les enchères de $3\heartsuit$ et $3\spadesuit$ chez l'ouvreur indiquent une force (et donc une faiblesse probable dans l'autre majeure).

3.6 Le Double Deux.

Lorsque les trois premières enchères de la séquence ont été effectuées au palier de 1 (notamment après une réponse en Texas à l'ouverture d' $1\clubsuit$, que le Texas soit rectifié ou non), nous jouons Double Deux : la redemande à $2\clubsuit$ du répondant est un relais pour $2\diamond$ indiquant habituellement une main propositionnelle de manche (l'enchère peut aussi cacher une main régulière avec cinq cartes en majeure voulant laisser le choix entre 3SA et 4M, ou une main faible qui souhaite jouer $2\diamond$), et la redemande à $2\diamond$ est artificielle forcing de manche, demandant à l'ouvreur de se décrire. Donnons un premier exemple de séquence après ouverture d' $1\diamond$:

$1\diamond$	-	$1\spadesuit$
1SA	-	??

- $2\clubsuit$: relais pour $2\diamond$.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond$ - Passe : le répondant voulait simplement jouer $2\diamond$.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit$: cinq piques, quatre coeurs, main propositionnelle.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit$: propositionnel avec cinq piques dans une main irrégulière.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2SA$: propositionnel, cinq piques dans une main plate.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\diamond$: cinq cartes à pique et quatre cartes à carreau, propositionnel.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\heartsuit$: bicolore majeur 5-5 propositionnel.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\spadesuit$: unicolore pique, propositionnel.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 3SA$: cinq cartes à pique dans une main plate, laisse le choix entre 3SA et $4\spadesuit$.
- $2\diamond$: enchère artificielle, forcing de manche.
- $2\heartsuit$: naturel, mais très faible (en-dessous de la zone de la réponse de $2\clubsuit$ sur $1\diamond$).
- $2\spadesuit$: naturel, non forcing.
- 2SA : proposition naturelle, avec exactement quatre cartes à pique.
- $3\clubsuit$: quatre piques et six trèfles dans une main faible.
- $3\diamond$: fit carreau propositionnel avec exactement quatre piques.
- $3\heartsuit$: bicolore majeur 5-5, forcing.
- $3\spadesuit$: bel unicolore pique, forcing, espoir de chelem.
- 3SA : conclusif, quatre cartes à pique exactement.

Après le relais forcing de manche à $2\diamond$, la priorité de l'ouvreur est de nommer quatre cartes à coeur, puis de fitter pique avec trois cartes, et enfin de rechercher le contrat de 3SA (en nommant une force s'il a une faiblesse dans une des couleurs restantes). Ainsi :

$1\diamond$	-	$1\spadesuit$
1SA	-	$2\diamond$
??		

- $2\heartsuit$: quatre cartes à coeur.

- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 2\clubsuit$: cinq cartes à pique, forcing, main irrégulière ou espoir de chelem (sinon le répondant aurait dit $2\clubsuit$ suivi de $3SA$ au lieu de $2\spadesuit$).
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA$: ni quatre coeurs ni cinq piques, demande de poursuivre le dialogue.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: naturel, quatre piques et des trèfles longs avec espoir de chelem.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 3\spadesuit$: naturel, quatre piques et un fit carreau, espoir de chelem.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: fitté coeur, espoir de chelem.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2\heartsuit - 3\spadesuit$: six cartes à pique de mauvaise qualité (sinon on dit $3\spadesuit$ sur $1SA$), espoir de chelem ($3SA$ chez l'ouvreur est non forcing avec des piques trop légers).
- $2\spadesuit$: trois cartes à pique, dénie quatre cartes à coeur.
- $2SA$: ni quatre coeurs, ni trois piques, des arrêts à trèfle et à coeur.
- $3\clubsuit$: force à trèfle, un problème à coeur.

Dans le cas d'une redemande de l'ouvreur en majeure, les séquences sont essentiellement les mêmes. Un exemple où les deux majeures peuvent encore servir d'atout après l'ouverture d' $1\clubsuit$:

$1\clubsuit$	-	$1\spadesuit$
$1\heartsuit$	-	??

- $1SA$: main de première zone, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit$: trois cartes à coeur, main irrégulière de première zone.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\heartsuit$: trois cartes à coeur, deuxième zone.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 1SA - 3\heartsuit$: trois cartes à coeur, troisième zone, main irrégulière.
- $2\clubsuit$: relais pour $2\spadesuit$.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit$ - Passe : quatre coeurs et cinq ou six carreaux dans une main faible.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 2\heartsuit$: au moins cinq coeurs dans une main irrégulière, propositionnel.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 2\spadesuit$: fit pique, propositionnel, main régulière (sinon on fitte à $3\spadesuit$ sur $1\heartsuit$).
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 2SA$: propositionnel, cinq cartes à coeur dans une main plate.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 3\clubsuit$: fit trèfle, propositionnel.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: bel unicolore coeur, propositionnel.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit - 3SA$: cinq cartes à coeur dans une main plate, laisse le choix entre $3SA$ et $4\heartsuit$.
- $2\spadesuit$: enchère artificielle, forcing de manche (une enchère de $2\heartsuit$ de l'ouvreur indique trois cartes à coeur, $2\spadesuit$ est naturel avec un 6-5).
- $2\heartsuit$: naturel, non forcing (mais constructif quand on n'a pas répondu $2\spadesuit$ sur $1\clubsuit$).
- $2\spadesuit$: fit naturel.
- $2SA$: proposition naturelle, avec exactement quatre cartes à coeur.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, faible.
- $3\spadesuit$: bicolore rouge 5-5, forcing.
- $3\spadesuit$: fit naturel, propositionnel avec une main irrégulière.
- $3SA$: conclusif, quatre cartes à coeur exactement.

Si la redemande de l'ouvreur se fait à $1\heartsuit$, indiquant trois cartes à coeur, on conserve les mêmes significations même si le répondant va souvent pouvoir conclure plus rapidement. La séquence $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit$ est naturelle forcing, avec quatre piques et (au moins) quatre coeurs. Si l'ouvreur effectue sa troisième enchère à $1SA$, on conserve une structure de type Double Deux. Citons pour

terminer un cas un peu particulier, la séquence $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA$ où l'ouvreur peut ne pas être régulier, et où le répondant a dénié quatre cartes en majeure.

$1\clubsuit$	-	$1\spadesuit$
$1SA$	-	??

- $2\clubsuit$: relais pour $2\diamondsuit$.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - \text{Passe}$: unicolore carreau dans une main faible (peut provenir de cinq carreaux dans une main plate avec un petit doubleton majeur).
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$: main propositionnelle, une faiblesse dans l'autre majeure (singleton ou petit doubleton), $2SA$, $3\clubsuit$ et $3\diamondsuit$ chez l'ouvreur sont non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2SA$: proposition naturelle, avec de beaux carreaux ($3\diamondsuit$ chez l'ouvreur est non forcing).
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\clubsuit$: cinq carreaux et quatre trèfles, propositionnel.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit$: unicolore carreau, main irrégulière, propositionnel.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3SA$: naturel, avec une belle couleur à carreau (un ouvrier maximum avec un fit carreau et un singleton majeur pourra explorer le chelem à carreau).
- $2\diamondsuit$: enchère artificielle, forcing de manche ($2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$ chez l'ouvreur sous-entend une faiblesse dans l'autre majeure).
- $3\clubsuit$: fit trèfle, faible.
- $3\diamondsuit$: six beaux carreaux, espoir de chelem.

3.7 Développements après une redemande faible de l'ouvreur.

Les redemandes au palier de 1 ayant déjà été traitées dans le paragraphe consacré au Double Deux, il nous reste trois types de séquences à voir où l'ouvreur indique une main faible.

3.7.1 Après un fit de la majeure du répondant.

Dans la mesure où l'ouvreur est autorisé à fitter la majeure dans trois cartes avec une main irrégulière non minimale, on dispose d'enchères d'essai légèrement inhabituelles. Par exemple :

$1\diamondsuit$	-	$1\heartsuit$
$2\heartsuit$	-	??

- $2\spadesuit$: enchère d'essai naturelle, avec quatre cartes à pique.
- $2SA$: enchère d'essai de manche ou de chelem (obligatoire avec exactement quatre coeurs et un espoir de manche).
 - $1\diamondsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit$: naturel avec trois cartes à coeur (donc a priori 1354), accepte une proposition de manche.
 - $1\diamondsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\diamondsuit$: minimal, trois cartes à coeur, refuse une proposition de manche (non forcing).
 - $1\diamondsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: minimal, quatre cartes à coeur, refuse une proposition de manche.
 - $1\diamondsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\spadesuit$: naturel avec trois cartes à coeur (a priori 4351), accepte de jouer la manche.
 - $1\diamondsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2SA - 3SA$: naturel, trois cartes à coeur sans courte (très rare), non forcing.

- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 4\clubsuit$: quatre cartes à coeur, courte à trèfle.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 4\diamond$: quatre cartes à coeur, courte à pique.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 4\heartsuit$: quatre cartes à coeur, sans courte.
- $3\clubsuit$: enchère d'essai naturelle, avec cinq cartes à coeur.
- $3\diamond$: fit carreau, cinq cartes à coeur, forcing.
- $3\heartsuit$: anti-réveil, au moins cinq coeurs, forcing passe.

On utilise les mêmes principes sur les séquences où la majeure du répondant est à pique, avec $3\heartsuit$ enchère d'essai naturelle (sur le relais à 2SA, 3m indique toujours la main minimale avec trois cartes, 3M la main minimale avec quatre cartes, et 4m' et 4 \heartsuit sont fittés quatrièmes avec une courte, l'enchère de 4m n'ayant alors plus de signification).

3.7.2 Après un bicolore économique.

Les seules séquences concernées ici sont $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit$ et $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit$. Nous ne jouons rien de très original : 2M' est une quatrième forcing, avec développements classiques, 2SA une proposition a priori sans majeure cinquième (mais on peut dire 2SA avec un 5332 et un bon arrêt dans la quatrième couleur dans la mesure où l'ouvreur avait l'option de soutenir dans trois cartes à sa deuxième enchère), et le fit différé à $3\diamond$ est forcing. La séquence $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 3\heartsuit$ indique un 5-5 majeur forcing.

3.7.3 Après une répétition de la mineure d'ouverture.

Là encore, on joue très classique, avec des séquences de troisième forcing (comme dans le paragraphe précédent, la redemande à 2SA indique a priori quatre cartes dans la majeure de réponse, mais on a le droit de déroger). La redemande à 2m promettant théoriquement six cartes, on n'hésitera pas à faire une proposition à 3m avec un honneur second. Les sauts naturels sont toujours 5-5 forcing de manche, la répétition à saut de la majeure du répondant est naturelle propositionnelle, une enchère « impossible » comme $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamond - 3\spadesuit$ est un Splinter.

Sur une séquence de troisième forcing, comme $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\diamond$, les redemandes de l'ouvreur à $2\spadesuit$, 2SA et $3\clubsuit$ sont classiquement non forcing, toute nouvelle enchère du répondant est alors forcing de manche, sauf arrêt exceptionnel à $4\clubsuit$, par exemple dans une séquence du type $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\clubsuit - 3\diamond$ (recherche l'arrêt coeur pour jouer 3SA) - $4\clubsuit$ (non, désolé, j'ai vraiment que des trèfles). Une séquence comme $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit$ (un honneur second à pique, puisque l'ouvreur aurait rectifié le Texas à $1\spadesuit$ ou aurait enchéri 2SA avec trois cartes ; sur une ouverture d' $1\heartsuit$, la présence de l'enchère de 2SA limite également la force de l'ouvreur qui fait une troisième enchère à 2M) - 2SA est forcing, à la recherche du meilleur contrat.

3.8 Développements après une redemande forte de l'ouvreur.

3.8.1 Après la redemande artificielle à 2SA.

Rappelons que la redemande à 2SA après une réponse en majeure (ou en Texas sur l'ouverture d' $1\clubsuit$) indique deux types de mains : les unicolores mineurs trop forts pour se contenter d'une redemande naturelle à saut (mains forcing de manche quand le partenaire a trouvé une réponse à l'ouverture), et les mains de deuxième zone avec six cartes dans la mineure et un fit troisième pour le partenaire. Sur ce 2SA, les enchères de 3m et 3m' chez le répondant sont faibles (non forcing pour 3m), avec respectivement quatre et (au moins) cinq cartes dans sa majeure :

$1\clubsuit$	-	$1\heartsuit$	-
2SA	-	??	-

- $3\clubsuit$: quatre cartes à pique, refuse de jouer la manche face à une deuxième zone, non forcing (l'ouvreur qui reparle a bien sûr une main forte).
- $3\diamond$: minimum avec cinq cartes à pique, ou une main avec une force à carreau mais un problème à coeur pour jouer 3SA, voire même une main en recherche de chelem avec cinq piques.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\diamond - 3\heartsuit$: force à coeur, pas trois cartes à pique, donc main forte.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\diamond - 3\spadesuit$: trois cartes à pique dans la main de deuxième zone, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\diamond - 3SA$: pas trois cartes à pique, a priori conclusif.
- $3\heartsuit$: une force à coeur, un problème à trèfle, quatre piques exactement.
- $3\spadesuit$: six cartes à pique, forcing (3SA chez l'ouvreur indique un misifit pique, non forcing).
- 3SA : conclusion naturelle.

3.8.2 Après un bicolore cher ou un bicolore à saut.

Les bicolores à saut sont classiquement forcing de manche, aucune convention spéciale après ces enchères (on utilisera la quatrième forcing à défaut de pouvoir faire une enchère descriptive). Sur les bicolores chers, on joue classiquement 2SA modérateur, toutes les autres redemandes du répondant sont forcing de manche, sauf la répétition de la majeure de réponse au palier de 2. Par exemple :

$1\diamond$	-	$1\spadesuit$	-
$2\heartsuit$	-	??	-

- $2\spadesuit$: au moins cinq cartes à pique, forcing un tour (les redemandes de l'ouvreur à 2SA et $3\diamond$ sont non forcing).
- 2SA : modérateur, main faible ou régulière avec 8-9 (reparlera à 3SA).
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit$: quatrième forcing, main non minimale sans arrêt trèfle.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\diamond$: main minimale, non forcing.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: six carreaux et cinq coeurs, forcing.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\spadesuit$: trois cartes à pique dans une main non minimale, forcing.
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3SA$: arrêt trèfle, souvent court à pique.
- $3\clubsuit$: quatrième forcing, sans meilleure enchère.
- $3\diamond$: fit carreau, espoir de chelem.
- $3\heartsuit$: fit coeur, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: six beaux piques, espoir de chelem.
- 3SA : bon arrêt trèfle, 10-12.

3.8.3 Après une répétition à saut de la mineure d'ouverture.

La redemande à 3m déniait trois cartes dans la majeure du partenaire, ce dernier promettra six cartes quand il la répète, sauf bien sûr s'il recherche un arrêt dans l'autre majeure pour jouer 3SA après ouverture d' $1\diamond$ (problème des carreaux) :

$1\diamond$	-	$1\spadesuit$	-
$3\diamond$	-	??	-

- $3\heartsuit$: une force à coeur, problème à trèfle pour jouer 3SA (peut cacher un bicolore majeur 5-5 avec espoir de chelem qui reparlera sur 3SA).
- $3\spadesuit$: six cartes à pique dans une main forte, ou une force à trèfle avec un problème d'arrêt à coeur (l'ouvreur annonce prioritairement 3SA avec un arrêt coeur).

- $4\clubsuit$: contrôle trèfle avec un espoir de chelem à carreau (avec un beau 5-5 noir, le répondant improvise une autre enchère, $3\spadesuit$ ou $5\clubsuit$).
- $4\diamondsuit$: fit carreau, pas de contrôle trèfle, espoir de chelem.
- $4\spadesuit$: naturel conclusif.
- 4SA : proposition de chelem naturelle.

Après ouverture de $1\clubsuit$, on dispose de la place nécessaire pour explorer sereinement tous les arrêts.

3.9 Après une ouverture en troisième ou en quatrième.

On conserve la plupart des séquences telles quelles, les options fortes devenues impossibles disparaissant simplement. Plus précisément :

- la réponse de $2\clubsuit$ indique toujours une main 5-4 majeure, et on conserve le relais à $2\diamondsuit$ chez l'ouvreur.
- les réponses de $2\diamondsuit$ et $2\heartsuit$ indiquent toujours un unicolore majeur, nécessairement faible.
- la réponse de $2\spadesuit$ est toujours fittée propositionnelle.
- la réponse de 2SA, qui ne peut plus être propositionnelle quand on a passé d'entrée, indique une enchère de rencontre mineure (4 cartes dans la mineure d'ouverture, 5 dans l'autre mineure), avec une main encourageante.
- en cas de redemande de l'ouvreur au palier de 1, on conserve l'enchère de $2\clubsuit$ Double Deux (relais pour $2\diamondsuit$ avec une main propositionnelle) mais $2\diamondsuit$ devient naturel.

3.10 En cas d'intervention adverse.

3.10.1 Le Cachalot.

Sur une intervention naturelle après notre ouverture mineure, on joue une variante de Cachalot : les enchères au palier de 1 sont des Texas, mais aussi certaines enchères au palier de 2 et même de 3. L'enchère de $2\spadesuit$ est fittée propositionnelle dans la mineure d'ouverture (comme en l'absence d'intervention), et $3\spadesuit$ indique Axx dans la couleur d'intervention (on essaye de bien orienter le contrat de 3SA). Plus précisément :

$1\clubsuit$	$(1\diamondsuit)$??
--------------	-------------------	----

- X : quatre ou cinq cartes à coeur, développements comme après $1\clubsuit - 1\diamondsuit$, mais on ne joue plus Double Deux en cas de redemande à 1SA (le cuebid à $2\diamondsuit$ demande confirmation d'un arrêt carreau chez l'ouvreur).
- $1\heartsuit$: quatre ou cinq piques, là aussi on garde les mêmes développements sans Double Deux.
- $1\spadesuit$: relais pour 1SA, sans majeure quatrième (bien sûr, $2\diamondsuit$ chez l'ouvreur n'est plus naturel).
- 1SA : bon arrêt carreau.
- $2\clubsuit$: cinq piques, au moins quatre coeurs, comme dans le silence adverse ($2\diamondsuit$ joue toujours le rôle de relais).
- $2\diamondsuit$: six coeurs, faible ou fort, comme dans le silence adverse.
- $2\heartsuit$: six piques, faible ou fort, comme dans le silence adverse.
- $2\spadesuit$: fit trèfle, au moins propositionnel, comme dans le silence adverse.
- $3\clubsuit$: fit faible.
- $3\diamondsuit$: six cartes à coeur, propositionnel.
- $3\heartsuit$: six cartes à pique, propositionnel.
- $3\spadesuit$: Axx à carreau, pour bien orienter 3SA.

En cas d'intervention dans une majeure, on conserve les Texas pour l'autre majeure, sauf au palier de 3 dans le cas d'une intervention à pique. De plus, en cas d'intervention à pique, $2\clubsuit$ sert de Rodrigue. par exemple :

$1\spadesuit$ $(1\heartsuit)$??

- X : contre Spoutnik classique.
- 1SA : naturel, bon arrêt pique.
- $2\clubsuit$: cinq cartes à coeur, première zone.
- $2\spadesuit$: six cartes à coeur, faible ou fort.
- $2\heartsuit$: des trèfles, au moins propositionnel (parfois obligatoire avec une main forte sans arrêt pique).
- $2\spadesuit$: fit carreau, au moins propositionnel.
- $3\clubsuit$: barrage.
- $3\spadesuit$: fit faible.
- $3\heartsuit$: six cartes à coeur, propositionnel.
- $3\spadesuit$: Axx à pique, pour bien orienter 3SA.

Si l'intervention est à $1\heartsuit$, $2\clubsuit$ garde la même signification, et $2\spadesuit$ indique une main au moins propositionnelle à base de trèfles, et on garde les Texas à tout palier ($3\heartsuit$ indique la main propositionnelle avec six piques, et $3\spadesuit$ Axx à coeur). Une dernière séquence pour la route :

$1\clubsuit$ $(1\heartsuit)$??

- X : quatre ou cinq piques.
- $1\spadesuit$: relais pour 1SA.
- 1SA : naturel, bon arrêt coeur.
- $2\clubsuit$: six cartes à carreau, faible ou fort.
- $2\spadesuit$: enchère compétitive avec cinq carreaux et quatre trèfles.
- $2\heartsuit$: six cartes à pique, faible ou fort.
- $2\spadesuit$: fit trèfle, au moins propositionnel.
- $3\clubsuit$: fit faible.
- $3\spadesuit$: six cartes à carreau, propositionnel.
- $3\heartsuit$: six cartes à pique, propositionnel.
- $3\spadesuit$: Axx à coeur, pour bien orienter 3SA.

N'oublions pas les séquences d'intervention naturelle $1\spadesuit$ ($2\clubsuit$) et même $1\clubsuit$ ($2\clubsuit$), où on conserve le principe des Texas : $2\spadesuit$ indique au moins cinq coeurs dans une main propositionnelle, ou six dans une main un peu plus faible (la rectification est non forcing, l'ouvreur peut rectifier à saut avec trois cartes à coeur et une ouverture non minimale), $2\heartsuit$ est de même un Texas pique et $2\spadesuit$ indique une main longue dans la mineure non ouverte par le partenaire. De plus, les séquences $1m$ ($2\clubsuit$) $3\clubsuit$ et $1m$ ($2\clubsuit$) $4\clubsuit$ indiquent un 5-5 majeur, respectivement propositionnel et forcing de manche. Le répondant peut aussi bien entendu contrer avec un 4-4 ou un 5-4 majeur. L'enchère de $3\spadesuit$ continuera encore et toujours à montrer Axx dans la couleur d'intervention, donc ici à trèfle.

Si le numéro 4 parle dans ces séquences, les principes seront les mêmes que ceux décrits dans le chapitre consacré aux ouvertures majeures : contre de soutien dès que le répondant a indiqué une majeure (ne promet pas forcément plus qu'une ouverture minimale), et 2SA good-bad (les mains 6-3 de l'enchère habituelle de 2SA feront un contre de soutien, les autres mains très fortes reparleront après un good-bad). Un exemple :

1♦	(1♥)	X	(2♥)
??			

- X : contre de soutien, a priori trois cartes à pique.
- 2♠ : fit pique, première zone.
- 2SA : good-bad, demande au répondant de dire 3♣.
 - 1♦ (1♥) X (2♥) 2SA - 3♣ - Passe : 5-5 mineur faible.
 - 1♦ (1♥) X (2♥) 2SA - 3♣ - 3♦ : unicolore carreau faible.
- 3♣ : 5-5 mineur encourageant.
- 3♦ : bel unicolore carreau.
- 3♥ : main très forte sans meilleure enchère (peut cacher un fit pique).
- 3♠ : fit pique, deuxième zone.

Si le numéro 4 intervient alors que le numéro 2 a passé, on conserve là aussi les mêmes structures, à base de contre de soutien et de 2SA good-bad, par exemple après un début de séquence 1♦ - 1♠ (2♥) : contre indique trois cartes à pique, 3♣ et 3♦ sont positifs, 2SA est good-bad. Notons que, dans cette séquence comme dans la précédente, l'ouvreur 1354 avec un bon arrêt coeur dans une main non minimale peut être amené à enchérir 3♣ faute de mieux (le répondant avec un peu de jeu fera de toute façon un effort en cuebiddant face à cette enchère encourageante).

3.10.2 Après intervention forte (contre ou 1SA).

En cas de contre, on utilise des Texas au palier de 1 et de 2 (pour ce dernier, dans le but notamment d'indiquer des enchères de rencontre), y compris après l'ouverture d'1♦. De plus, si la seule enchère adverse est un contre (y compris un contre du numéro 4), on conserve les développements habituels, notamment le Double Deux. Les significations précises après ouverture d'1♣ :

1♣	(X)	??
----	-----	----

- XX : du jeu, enclenche un processus punitif (les contres ultérieurs sont punitifs).
- 1♦, 1♥ ou 1♠ : Texas, comme en l'absence de contre (développements en Double Deux si les adversaires ne repartent pas).
- 1SA : Texas carreau (cinq cartes, au moins 8 points).
- 2♣ : fit naturel, première zone.
- 2♦ ou 2♥ : enchère de rencontre en Texas (cinq belles cartes à coeur ou à pique, fit quatrième à trèfle).
- 2♠ : fit trèfle au moins propositionnel, comme en l'absence de contre.
- 2SA : enchère de rencontre mineure, cinq carreaux et quatre trèfles.

Et après ouverture d'1♦ :

1♦	(X)	??
----	-----	----

- XX : Texas coeur, au moins quatre cartes, développements habituels (1♥ indique trois cartes).
- 1♥ : Texas pique, au moins quatre cartes.
- 1♠ : relais pour 1SA.

- 1SA : Texas trèfle (cinq cartes, au moins huit points).
- 2♣ : fit carreau, première zone.
- 2♦ ou 2♥ : enchère de rencontre en Texas (cinq belles cartes à coeur ou à pique, fit quatrième à carreau).
- 2♠ : fit carreau au moins propositionnel, comme en l'absence de contre.
- 2SA : enchère de rencontre mineure, quatre carreaux et cinq trèfles.

Sur intervention à 1SA, Landik là aussi tout ce qu'il y a de plus classique :

1♦ (1SA) ??

- X : punitif, à partir de 9-10.
- 2♣ : appel aux majeures.
- 2♦ ou 2♥ : Texas, coeur ou pique respectivement.
- 2♠ : Texas trèfle.
- 2SA : enchère de rencontre mineure, quatre carreaux et cinq trèfles.
- 3♣ : Texas carreau (plus fort qu'un fit à 3♦).

3.10.3 Après un bicolore ou un barrage.

On a déjà précisé dans le chapitre sur les ouvertures majeures notre défense contre les bicolores. Seule petite différence : en cas d'intervention montrant un bicolore majeur, le contre est punitif dans au moins une des deux majeures.

En cas de barrage au palier de 3, on utilise un contre d'appel généralisé, les autres enchères étant naturelles faute d'espace. Mais quand on subit une intervention à 2M sur une ouverture mineure, on utilise (encore !) des Texas :

1♦ (2♥) ??

- X : d'appel, sans enchère plus descriptive.
- 2♠ : cinq cartes à pique, non forcing.
- 2SA : Texas trèfle, pas forcément très fort (fit trèfle si l'ouverture est 1♣).
- 3♣ : Texas carreau, donc fit, pas forcément très fort (Texas carreau si ouverture d'1♣).
- 3♦ : au moins cinq piques, forcing.
- 3♥ : Texas pique, six cartes, propositionnel.
- 3♠ : Axx à coeur, pour bien orienter 3SA.

Et sur une intervention à 2♠ :

1♦ (2♠) ??

- X : d'appel, sans enchère plus descriptive.
- 2SA : Texas trèfle, pas forcément très fort.
- 3♣ : Texas carreau, donc fit, pas forcément très fort.
- 3♦ : Texas coeur, six cartes, propositionnel.
- 3♥ : au moins cinq coeurs, forcing.
- 3♠ : Axx à pique, pour bien orienter 3SA.

3.10.4 En position de réveil.

Comme après ouverture majeure, un réveil à SA ne peut être naturel et sera donc utilisé pour effectuer un good-bad. Par exemple $1\heartsuit$ ($1\spadesuit$) - - 1SA avec un bicolore mineur faible ou un unicolore carreau faible (les réveils directs à $2\clubsuit$ ou $2\diamondsuit$ étant plus forts). Même chose bien entendu pour l'enchère de 2SA après $1\heartsuit$ ($2\spadesuit$) - -. En cas d'ouverture à trèfle, ces enchères sont beaucoup moins utiles, on utilisera plutôt le réveil à SA pour indiquer un bicolore mineur : $1\clubsuit$ ($1\spadesuit$) - - 1SA avec typiquement cinq ou six trèfles et quatre carreaux (attention quand même, un contre reste prioritaire dans ces séquences où le partenaire a souvent un passe Blanche-Neige). Dernière remarque : après 1m (2M) - - X, on joue Lebensohl, cf notre défense contre les ouvertures de 2 faible.

Chapitre 4

Après ouvertures d'1SA et 2SA.

4.1 L'ouverture de 2SA.

Notre ouverture de 2SA couvre la zone inhabituelle 22-24, mais les développements présentés ici seront utilisés de façon identique après les débuts de séquences $2\clubsuit - 2\diamond - 2SA$ (main régulière 20-21, on ne tient pas compte du relais artificiel à $2\diamond$), $2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$ (main régulière 18-19, on ne tient pas compte des deux relais) et $2\diamond - 2M - 2SA$ (main régulière 25+, le répondant réagit en sa basant sur un ouvreur ayant 25-26 points).

La première réponse à l'ouverture de 2SA est assez classique, $3\clubsuit$ est une variante de Puppet Stayman, et les enchères au palier de 4 inhabituelles (des sortes de double Texas) :

2SA - ??

- $3\clubsuit$: Muppet Stayman (variante du Puppet).
- $3\diamond$: Texas coeur, peut avoir également quatre piques.
- $3\heartsuit$: Texas pique, dénie quatre coeurs.
- $3\spadesuit$: main à base de mineures (au moins 5-4), souvent un espoir de chelem.
- 3SA : conclusion naturelle.
- $4\clubsuit$ ou $4\diamond$: unicolore coeur ou pique, espoir de chelem.
- $4\heartsuit$ ou $4\spadesuit$: unicolore trèfle ou carreau, espoir de chelem.
- 4SA : quantitatif, naturel.

4.1.1 Après un Muppet Stayman.

Les réponses sont les mêmes qu'après un Puppet Stayman, à un détail d'importance près : on inverse le sens des réponses de $3\heartsuit$ et de 3SA :

2SA - $3\clubsuit$ -
??

- $3\diamond$: au moins une majeure quatrième, développements décrits plus bas.
- $3\heartsuit$: pas de majeure quatrième (ni cinquième).
 - $2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit - 3\spadesuit$: relais pour 3SA (si le répondant reparle sur ce 3SA, les enchères suivent le schéma décrit ci-dessous après le début de séquence $2SA - 3\clubsuit - 3\diamond - 3\heartsuit - 3SA$).
 - $2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit - 3SA$: cinq piques et quatre coeurs, pas d'espoir de chelem, non forcing (l'ouvreur passe ou corrige à $4\spadesuit$).

- 2SA - 3♣ - 3♥ - 4♣ : bicolore majeur 5-5 avec espoir de chelem, développements comme après 2SA - 3♣ - 3♦ - 4♣.
- 2SA - 3♣ - 3♥ - 4♦ : bicolore majeur 5-5, sans espoir de chelem a priori (ou avec une main assez forte pour reparler unilatéralement).
- 2SA - 3♣ - 3♥ - 4♥ : cinq piques et quatre coeurs, espoir de chelem (4SA négatif chez l'ouvreur).
- 2SA - 3♣ - 3♥ - 4♠ : conclusion naturelle avec six piques.
- 3♠ : cinq cartes à pique.
 - 2SA - 3♣ - 3♠ - 3SA : conclusion naturelle, pas de fit pique a priori.
 - 2SA - 3♣ - 3♠ - 4♣ ou 4♦ : naturel (cinq cartes) avec un espoir de chelem, sans fit pique (4SA chez l'ouvreur est décourageant).
 - 2SA - 3♣ - 3♠ - 4♥ : espoir de chelem à pique (4♠ chez l'ouvreur est bien sûr décourageant).
 - 2SA - 3♣ - 3♠ - 4♠ : conclusion naturelle.
 - 2SA - 3♣ - 3♠ - 4SA : quantitatif, pas de fit pique a priori.
- 3SA : cinq cartes à coeur.
 - 2SA - 3♣ - 3SA - Passe : pas de fit coeur, pas d'espoir de chelem.
 - 2SA - 3♣ - 3SA - 4♣ : espoir de chelem à coeur.
 - 2SA - 3♣ - 3SA - 4♦ : relais pour 4♥, pour faire jouer de la bonne main (une nouvelle enchère du répondant après la rectification à 4♥ indique une chicane dans la couleur nommée).
 - 2SA - 3♣ - 3SA - 4♥ ou 4♠ : cinq cartes à trèfle ou à carreau, espoir de chelem (4SA décourageant chez l'ouvreur).

Lorsque l'ouvreur a répondu 3♦ au Muppet Stayman, le répondant peut classiquement indiquer une majeure quatrième en nommant l'autre majeure, mais l'enchère de 3♥ peut également cacher un espoir de chelem en mineure. Par ailleurs, les mains 4-4 (ou plus !) en majeure avec lesquelles un fit est garanti seront décrites au palier de 4.

2SA - 3♣ - 3♦ - ??

- 3♥ : quatre cartes à pique ou un espoir de chelem en mineure, dénie quatre coeurs.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ : quatre cartes à pique.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 3SA : espoir de chelem avec (au moins) les deux mineures quatrièmes (l'ouvreur nomme sa mineure quatrième naturellement, ou une mineure cinquième via les enchères de 4♥ et 4♠, ou dénie un fit mineur via 4SA, ensuite on applique nos règles habituelles pour les recherches de chelem mineur, cf chapitre 8).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 4♣ ou 4♦ : naturel, espoir de chelem (sur 4♣, une enchère de l'ouvreur à 4♦ est naturelle avec cinq cartes, sur 4♦, l'enchère de 4♥ chez l'ouvreur indique cinq trèfles, les autres développements suivent nos structures habituelles).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 4♥ : espoir de chelem à pique.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 4♠ : conclusion naturelle.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA : dénie quatre cartes à pique (et indique donc quatre coeurs).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA - 4♣ : espoir de chelem avec au moins une mineure quatrième (4♦ chez l'ouvreur est alors relais, 4♥ ou 4♠ chez le répondant indiquant comme d'habitude les trèfles ou les carreaux ; 4♥ ou 4♠ sur 4♣ indique cinq cartes à trèfle ou à carreau chez l'ouvreur, 4SA est négatif).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA - 4♦ : cinq cartes à carreau (4SA négatif chez l'ouvreur, 4♥ indique cinq cartes à trèfle).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA - 4♥ : cinq cartes à trèfle et trois cartes à carreau (4♠ chez l'ouvreur indique cinq cartes à carreau et fixe l'atout).

- 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA - 4♠ : cinq cartes à trèfle sans trois cartes à carreau (4SA négatif chez l'ouvreur).
- 3♠ : quatre cartes à coeur, pas quatre cartes à pique.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ - 3SA : pas de fit coeur, le répondant ayant un espoir de chelem en mineure développe comme dans la séquence 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ - 3SA.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ - 4♣ : fit coeur, main normale (le répondant peut relayer à 4♦ pour faire jouer 4♥ de la bonne main).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ - 4♦ : fit coeur, main très positive pour un éventuel chelem.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ - 4♥ : fit coeur, main très négative pour un éventuel chelem.
- 3SA : conclusion naturelle, le répondant recherchait une majeure cinquième.
- 4♣ : les deux majeures quatrièmes, espoir de chelem (4♥ ou 4♠ chez l'ouvreur est positif et fixe l'atout, 4♦ est un relais négatif pour 4♥ que l'ouvreur corrigera éventuellement à 4♠).
- 4♦ : les deux majeures quatrièmes, sans espoir de chelem (ou avec une main suffisamment forte pour reparler unilatéralement sur l'enchère de l'ouvreur).
- 4SA : quantitatif.

4.1.2 Après un Texas majeur.

Après un Texas majeur, on utilise une rectification non fittée sur un Texas coeur (pour laisser notamment la place de décrire un 4-5 majeur du répondant) et une rectification fittée du Texas pique.

2SA - 3♦ - ??

- 3♥ : misfit coeur.
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 3♠ : relais pour 3SA (4m ensuite chez le répondant est naturel avec cinq coeurs, une mineure au moins quatrième et un espoir de chelem).
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 3SA : cinq coeurs et quatre piques, non forcing.
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 4♣ : au moins cinq coeurs et quatre piques, espoir de chelem (4SA chez l'ouvreur est négatif).
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 4♦ : demande à l'ouvreur de dire 4♠ avec quatre piques, 4♥ sinon (le répondant veut jouer 4M ou imposer un chelem).
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 4♥ : conclusion naturelle.
- 3♠ : fit coeur, main normale (4♦ est re-Texas pour bien orienter le contrat).
- 3SA : fit coeur, mais propose de jouer 3SA (4♦ est re-Texas pour bien orienter le contrat).
- 4♣ ou 4♦ : super-acceptation avec un très beau fit coeur (sur 4♣, 4♦ n'est pas re-Texas mais simplement contrôle).

Après un Texas pique, comme dit plus haut, la rectification est fittée :

2SA - 3♥ - ??

- 3♠ : fit pique (3SA du répondant est naturel non forcing).
- 3SA : absence de fit (4♥ du répondant est alors re-Texas, 4m naturel avec au moins quatre cartes).
- 4♣ ou 4♦ : super-acceptation avec un très bon fit

4.1.3 Après une autre réponse à l'ouverture de 2SA.

La réponse de 3♠ indique une main à base de mineures qui doute que 3SA soit le meilleur contrat possible, donc avec un espoir de chelem (dans une main 5431 typiquement) ou un 5-5 mineur.

2SA - 3♠ -
??

- 3SA : pas intéressé par les mineures, de bons arrêts dans les majeures, non forcing.
 - 2SA - 3♠ - 3SA - 4♣ ou 4♦ : naturel, espoir de chelem avec une très belle couleur (souvent un 6-4).
 - 2SA - 3♠ - 3SA - 4♥ : espoir de chelem avec un 5-5 mineur (4SA chez l'ouvreur est négatif, 4♠ agréé les trèfles, une enchère au palier de 5 est une réponse à un BlackWood virtuel atout carreau).
 - 2SA - 3♠ - 3SA - 4♠ : 6-5 mineur, espoir de chelem.
 - 2SA - 3♠ - 3SA - 4SA : demande à l'ouvreur de choisir une mineure.
- 4♣ ou 4♦ : quatre cartes dans la mineure, fixe le fit.
- 4♥ ou 4♠ : trois cartes à trèfle ou à carreau, main positive pour un chelem.
- 4SA : trois cartes dans chaque mineure, main positive pour le chelem.

Les réponses de 4♣ et 4♦ indiquent un espoir de chelem en majeure. L'ouvreur peut simplement corriger à 4M (enchère négative), relayer à 4♦ (sur 4♣) ou 4♥ (sur 4♦), avec une main intermédiaire, nommer un contrôle ou poser le BlackWood avec une acceptation nette. Un saut à 5M indique une belle main mais un petit doubleton dans la majeure du partenaire.

Les réponses de 4♥ et 4♠ indiquent un espoir de chelem en mineure, 4SA ou 5m chez l'ouvreur sont négatifs, sinon il répond directement à un BlackWood virtuel au palier de 5 (avec les conventions habituelles).

4.1.4 Résumé des options du répondant face à l'ouverture de 2SA.

- Avec un unicolore majeur, on commencera par un Texas, sauf si on a six cartes et un espoir de chelem, qu'on peut décrire directement en sautant à 4m.
- Avec un bicolore majeur 5-5, on commencera par un Muppet Stayman, avant d'indiquer le 5-5 en utilisant les enchères de 4m en cas de réponse négative (3♥) au Muppet.
- Avec un bicolore majeur 5-4, on effectue un Texas coeur quand on a cinq coeurs et quatre piques, mais on passe par le Muppet avec cinq piques et quatre coeurs.
- Avec un bicolore majeur/mineur, on cherche d'abord le fit majeur (via un Muppet ou un Texas) avant de nommer sa mineure si on a échoué à trouver un fit majeur.
- Avec un bicolore mineur au moins 5-4, on dispose de l'enchère directe de 3♠ (souvent avec un espoir de chelem), sinon on passera la plupart du temps par un Muppet (avec une main 5431 notamment).
- Avec un unicolore mineur, on répondra 4M avec un espoir de chelem et une couleur sixième, sinon on débute avec un Muppet.
- Avec une main régulière, on passera très souvent par un Muppet pour vérifier la présence d'un fit majeur avant de conclure.

4.2 L'ouverture d'ISA.

Notre ouverture d'ISA est classiquement 15-17, avec possibilité d'avoir une majeure cinquième ou une mineure sixième (mais l'ouverture d'ISA reste optionnelle dans les deux cas). Nous jouons un Stayman 5 paliers et quelques gadgets inhabituels en réponse.

1SA - ??

- 2♣ : Stayman cinq paliers, ne promet pas de majeure quatrième.
- 2♦ ou 2♥ : Texas coeur ou pique.
- 2♠ ou 2SA : Texas trèfle ou carreau (au moins six cartes).
- 3♣ : bicolore mineur (au moins 5-4), 6-8 points.
- 3♦ : espoir de chelem avec six coeurs, ou bicolore mineur avec singleton coeur (distribution 5431).
- 3♥ : espoir de chelem avec six piques, ou bicolore mineur avec singleton pique (distribution 5431).
- 3♠ : bicolore mineur 5-5, au moins forcing de manche.
- 3SA : conclusion naturelle.
- 4♣ ou 4♦ : Texas pour 4♥ ou 4♠.

4.2.1 Après un Stayman.

Comme décrit plus haut, nous jouons un Stayman cinq réponses :

1SA - 2♣ -
??

- 2♦ : pas de majeure quatrième.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♥ : propositionnel avec cinq coeurs et quatre piques.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♠ : relais fitté coeur, demande de précision (le répondant qui hésite encore nomme son résidu mineur).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♠ : misère dorée à pique, peut avoir quatre coeurs (3♣ chez l'ouvreur est un relais demandant la courte, voir les développements après la séquence 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2SA : proposition naturelle (une enchère autre que 3SA chez l'ouvreur indique une force avec une inquiétude concernant une autre couleur).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♣ : relais forcing de manche, un espoir de chelem en mineure.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♣ - 3♦ : 4-4 ou 5-4 en mineure (3♥ chez le répondant est un nouveau relais, 3♠ indique alors une main 4432 (3SA chez le répondant est alors non forcing), 3SA cinq trèfles et quatre carreaux et 4♣ cinq carreaux et quatre trèfles ; on utilise ensuite nos outils habituels de recherche de chelem mineur décrits au chapitre 8).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♣ - 3♥ ou 3♠ : cinq cartes à trèfle ou à carreau (sans quatre cartes dans l'autre mineure), l'enchère de 3♠ du répondant sur 3♥ indique cinq carreaux.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♣ - 4m : cinq très belles cartes dans la couleur (trois honneurs parmi ARDV).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♣ - 3SA : pas intéressé par un chelem mineur, souvent 4333.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♦ : relais forcing de manche, une courte en majeure.

- 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♦ - 3♥ : relais demandant la courte (3♠ indique une courte à pique, 3SA une courte à coeur dans une main sans espoir de chelem, 4m est naturel avec une main 5431 et un espoir de chelem, 4♥ indique un 4144 avec espoir de chelem ; avec une courte à pique et un espoir de chelem, on reparlera sur le 3SA de l'ouvreur).
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 3♥ ou 3♠ : chassé-croisé (avec un 6-4 on fera jouer l'ouvreur en re-transférant si besoin).
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 4♣ : 5-5 majeur avec espoir de chelem, mêmes développements que sur la séquence 2SA - 3♣ - 3♥ - 4♣
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 4♦ : 5-5 majeur sans espoir de chelem, ou suffisamment fort pour reparler unilatéralement.
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 4SA : quantitatif.
- 2♥ : quatre ou cinq coeurs, dénie quatre piques.
 - 1SA - 2♣ - 2♥ - 3♠ : fit coeur avec espoir de chelem, ou une main avec trois coeurs qui ne veut pas jouer 3SA face à un ouvreureur ayant cinq coeurs (l'ouvreur transite par 3SA avec quatre coeurs).
- 2♠ : quatre ou cinq piques, dénie quatre coeurs.
 - 1SA - 2♣ - 2♠ - 3♥ : fit pique avec espoir de chelem, ou trois piques dans une main qui préfère jouer 4♠ si l'ouvreur en a cinq.
- 2SA : 4-4 majeur, minimal de l'ouverture d'1SA.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3♦ ou 3♥ : Texas.
- 3♣ : 4-4 majeur, maximal de l'ouverture d'1SA (de même, 3♦ et 3♥ sont Texas).

4.2.2 Après un Texas majeur.

Après un Texas majeur, une redemande à 2SA est forcing de manche. Les développements sont les mêmes dans le cas d'un Texas pique, y compris toutes les enchères artificielles après la redemande à 2SA (par exemple 1SA - 2♥ - 2♠ - 2SA - 3♠ indique cinq cartes à coeur).

1SA - 2♦ - 2♥ - ??

- 2♠ : misère dorée à coeur, dénie quatre cartes à pique (sinon on passe par un Stayman).
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♣ : relais, demande de courte.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♣ - 3♦ : courte dans l'autre majeure (donc ici courte à pique), peut être un petit doubleton.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♣ - 3♥ : pas de courte.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♣ - 3♠ : courte à trèfle.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♣ - 3SA : courte à carreau.
- 2SA : forcing de manche, sans meilleure enchère, dénie un 5-5.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 3♣ : relais, demande de courte (nommée artificiellement par paliers : 3♦ courte à pique, éventuellement un petit doubleton, 3♥ pas de courte, 3♠ courte à trèfle, 3SA courte à carreau).
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 3♦ : fit coeur (une enchère dans une nouvelle couleur de la part du répondant indique une courte avec un léger espoir de chelem).
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 3♥ : doubleton coeur constitué de deux honneurs.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 3♠ : cinq cartes à pique.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 3SA : conclusion naturelle, pas intéressé par les coeurs.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 4♣ ou 4♦ : très bon fit, honneurs concentrés à coeur et dans la mineure nommée.

- 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 4♥ : 4333 avec quatre petits coeurs.
- 3♣ ou 3♦ : naturel, forcing de manche, 5-5 ou 5-4 avec une belle couleur ou un espoir de chelem (l'ouvreur peut nommer l'autre mineure au palier de 4 pour indiquer un bon fit pour les deux couleurs du répondant).
- 3♥ : proposition naturelle (six cartes à coeur).
- 3♠ : proposition de chelem, six coeurs et chicane pique.
- 3SA : non forcing, main plate.
- 4♣ ou 4♦ : proposition de chelem, six coeurs et une chicane dans la couleur nommée.
- 4♥ : conclusion naturelle.

Après un Texas pique, la seule séquence supplémentaire est 1SA - 2♥ - 2♠ - 3♥ qui indique un 5-5 majeur propositionnel.

4.2.3 Après une autre réponse.

Les réponses de 2♠ (Texas trèfle) et 2SA (Texas carreau) sont traitées classiquement, au détail près qu'on ne peut pas décrire un bicolore mineur après le Texas trèfle : la séquence 1SA - 2♠ - (2SA ou 3♣) - 3♦ indique un singleton carreau. L'ouvreur peut rectifier les Texas mineurs normalement (en nommant la mineure du répondant) ou de façon plus positive en utilisant l'enchère intermédiaire (1SA - 2♠ - 2SA ou 1SA - 2SA - 3♣).

Aucun commentaire à faire sur la réponse de 3♣ (bicolore mineur au moins 5-4, 6-8 points), dont le but est principalement d'embêter les adversaires et de les empêcher de trouver une partielle majeure (si le numéro 4 intervient quand même sur 3♣, un contre du répondant indique des valeurs défensives, prêt à punir).

Les réponses de 3♦ et 3♥ sont bivalentes : soit un espoir de chelem en majeure nommée en Texas, soit une main 54 mineure avec un singleton majeur (singleton toujours nommé en Texas). Sur 1SA - 3♦, l'ouvreur corrigera la plupart du temps à 3♥ (il peut également enchérir 3SA avec xx à coeur pour décourager un répondant cherchant le chelem à coeur), et le répondant va ensuite décrire sa main : 3SA avec les mains 3145 et 3154 (sans espoir de chelem), une autre enchère avec des coeurs et un espoir de chelem (4♥ indique un petit espoir de chelem, 4m un singleton dans une main un peu plus encourageante, 3♠ est l'enchère la plus encourageante). La séquence 1SA - 3♥ est gérée de façon similaire, l'ouvreur corrige la plupart du temps à 3♠, sur quoi le répondant dit 3SA avec les mains à base de mineure, ou une enchère au palier de 4 avec un espoir de chelem à pique (4♠ est l'enchère la moins encourageante, et on utilise 4♣ comme enchère purement artificielle pour encourager, 4♦ et 4♥ indiquant un singleton dans une main intermédiaire).

La réponse de 3♠ promet un 5-5 mineur dans une main forcing de manche, l'ouvreur indique son degré d'enthousiasme pour les mineures :

1SA - 3♠ - ??

- 3SA : pas intéressé par les mineures, de bon arrêts en majeure.
 - 1SA - 3♠ - 3SA - 4♣ : 5-5 mineur, espoir de chelem (4♦ chez l'ouvreur demande la courte, 4♥ ou 4♠ fixe l'atout trèfle ou carreau).
 - 1SA - 3♠ - 3SA - 4♦ : 6511, espoir de chelem (l'ouvreur peut nommer 4♥ ou 4♠ pour fixer l'atout trèfle ou carreau).
 - 1SA - 3♠ - 3SA - 4M : chicane dans la majeure nommée.

- 1SA - 3♠ - 3SA - 4SA : demande à l'ouvreur de choisir entre 5♣ et 5♦, sans espoir de chelem.
- 4♣ ou 4♦ : un bon fit pour la mineure nommée (on utilise ensuite nos outils habituels).
- 4♥ ou 4♠ : 3-2 dans les mineures (4♥ indique trois trèfles et 4♠ trois carreaux) mais des bonnes cartes pour un chelem.
- 4SA : 3-3 dans les mineures, encourageant.

En cas de 4SA quantitatif, on ne joue rien de particulier, l'ouvreur passe avec une main minimale (dans le cas d'une séquence du type 1SA - 2♦ - 2♥ - 4SA, il peut aussi produire l'enchère non forcing de 5♥ avec un fit), peut nommer une couleur sinon (5♣ ou 5♦ indique quatre cartes, 5♥ ou 5♠ cinq cartes, 6♣ ou 6♦ cinq ou six cartes, à moduler suivant ce que l'ouvreur a déjà promis ou dénié au préalable).

4.2.4 Résumé des options du répondant face à l'ouverture d'1SA.

- Avec un unicolore majeur, on commencera normalement par un Texas sans espoir de chelem, mais on peut aussi raccourcir la séquence avec six cartes en sautant directement à 4m. Avec un espoir de chelem, on utilisera les Texas à 3♦ ou 3♥.
- Avec un bicolore majeur 5-5 faible, on effectuera un Texas, les mains propositionnelles s'enrichissent via un Texas pique suivi d'une redemande à 3♥, les mains plus fortes commenceront par un Stayman et redemanderont à 4♦ ou 4♥.
- Avec un bicolore majeur 5-4, on effectue classiquement un Texas sans espoir de manche, un Stayman suivi d'un chassé-croisé avec une main forcing de manche. Avec une main propositionnelle, on fait un Stayman puis on nomme sa majeure cinquième si on peut (ce qui promet quatre piques dans le cas d'une redemande à 2♥).
- Avec un bicolore majeur/mineur, on cherche d'abord le fit majeur (via un Stayman ou un Texas) avant de nommer sa mineure si on a échoué à trouver un fit majeur.
- Avec un bicolore mineur au moins 5-4, on dispose de toutes les enchères directes au palier de 3.
- Avec un unicolore mineur, on effectue classiquement un Texas si on a une courte ou un espoir de chelem.
- Avec une proposition de manche dans une main régulière, on est obligé de commencer par un Stayman, même quand on n'a pas de majeure quatrième.

4.3 En cas d'intervention sur 1SA.

4.3.1 Interventions du numéro 2.

On joue un Rubensohl classique sur toutes les interventions naturelles. Par exemple, si 2♥ indique des coeurs ou un bicolore non précisé contenant les coeurs :

1SA	(2♥)	??
-----	------	----

- X : d'appel, souvent avec une main limite de manche.
- 2♠ : enchère naturelle purement compétitive.
- 2SA : Texas trèfle, rectification obligatoire (le répondant peut être faible).
- 3♣ : Texas carreau, rectification obligatoire.
- 3♦ : Stayman, quatre cartes à pique (3♥ chez l'ouvreur indique une main sans fit pique ni arrêt coeur).

- $3\heartsuit$: Texas pique, sans arrêt coeur, rectification non obligatoire.
- $3\spadesuit$: cinq cartes à pique avec un arrêt coeur.
- 3SA : conclusion naturelle.

Dans le cas d'une intervention naturelle à carreau, les deux Texas majeurs à $3\diamondsuit$ et $3\heartsuit$ sont à rectification non obligatoire puisqu'on peut nommer la majeure naturellement au palier de 2 avec une main qui veut seulement se battre pour la partielle. Sur une intervention naturelle à $2\spadesuit$, $3\heartsuit$ indique cinq cartes à coeur avec arrêt pique et $3\clubsuit$ sert de Stayman. Sur une intervention naturelle à $3\clubsuit$, on conserve les Texas majeurs (à rectification obligatoire ici), $3\clubsuit$ indiquant une main à base de carreaux et $4\clubsuit$ et $4\diamondsuit$ un bicolore majeur ($4\clubsuit$ avec un espoir de chelem). Sur une intervention naturelle à $3\diamondsuit$, les enchères de $3\heartsuit$ et $3\clubsuit$ indiquent cinq cartes dans l'autre majeure, $4\clubsuit$ et $4\diamondsuit$ ont la même signification que sur $3\clubsuit$.

On conserve une structure Rubensohl en cas d'intervention par $2\diamondsuit$ Multi : les enchères de 2M sont naturelles compétitives, toutes les enchères entre 2SA et $3\heartsuit$ sont des Texas. Si les adversaires interviennent en Texas ($2\diamondsuit$ indiquant des coeurs par exemple), on garde la structure habituelle, mais le contre indique des carreaux et $2\heartsuit$ est un contre d'appel des coeurs (l'équivalent du contre sur une intervention naturelle à $2\heartsuit$; passe puis contre est punitif).

Notre défense contre le $2\clubsuit$ Landy est classique :

1SA (2♣) ??

- X : recherche une punition.
- $2\diamondsuit$: naturel compétitif.
- $2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$: indique l'arrêt dans la couleur nommée.
- 2SA ou $3\clubsuit$: Texas trèfle ou carreau (rectification obligatoire pour le premier, pas pour le second).

Si jamais on croise une intervention par $2\clubsuit$ unicolore indéterminé, on conserve le système, avec un contre qui joue le rôle de Stayman. En cas de contre non punitif, on ignore le contre, le surcontre indiquant bien sûr une volonté de punir les adversaires imprudents. Dans le cas où 1SA est contré punitivement, notre système de dégagement est le suivant (valable aussi sur les séquences du type (1X) 1SA (X)) :

1SA X ??

- Passe : prêt à jouer 1SA, ou main 4333 (l'ouvreur peut dégager dans sa couleur cinquième, ou surcontrer pour une suite en Baron).
- XX : au moins deux couleurs quatrièmes, développements en Baron.
- 2X : cinq cartes.

Enfin, contre une intervention à 2SA montrant les mineures, $3\clubsuit$ est Stayman, $3\diamondsuit$ et $3\heartsuit$ Texas.

4.3.2 Contres et interventions du numéro 4.

En cas de contre sur un Texas, on joue le système classique : passe sans le fit, XX avec le fit sans arrêt dans la couleur adverse, et rectification avec fit et arrêt. Si on subit une intervention naturelle sur le Texas, on ne rectifie qu'avec un fit suffisant (avec ou sans arrêt). En cas d'intervention naturelle sur notre Stayman, un contre est punitif, si on passe un contre du répondant est un nouveau Stayman. Enfin, si notre Stayman est contré :

1SA - 2♣ (X) ??

- Passe : pas d'arrêt trèfle, le répondant surcontre en réveil pour refaire un Stayman (ou indique une misère dorée en enchérissant naturellement, 3♥ et 3♠ indiquent un bicolore 5-4 majeur nommé naturellement).
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 2♦ : pas de majeure quatrième.
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 2♥ ou 2♠ : quatre cartes dans l'autre majeure.
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 2SA : 4-4 majeur mini (le répondant nomme sa majeure naturellement).
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 3♣ : 4-4 majeur maxi (le répondant nomme sa majeure naturellement).
- XX : veut jouer 2♣XX.
- 2♦ : arrêt trèfle, pas de majeure quatrième.
- 2♥ ou 2♠ : arrêt trèfle, quatre cartes dans la majeure nommée (on garde les développements habituels).
- 2SA : 4-4 majeur mini avec arrêt trèfle (le répondant nomme sa majeure en Texas).
- 3♣ : 4-4 majeur maxi avec arrêt trèfle (le répondant nomme sa majeure en Texas).

Chapitre 5

Après ouverture forte.

Nous traiterons dans ce chapitre les deux ouvertures fortes de notre système, à savoir $2\clubsuit$ et $2\diamond$, même si cette dernière cache en pratique beaucoup plus souvent une main faible qu'une main forte.

5.1 L'ouverture de $2\clubsuit$.

Cette ouverture est utilisée avec deux catégories de mains : toutes les mains régulières de la zone élargie 18-21, ainsi que les mains fortes (forcing de manche) à base de majeures ou de trèfles. Les mains forcing de manche régulières ou à base de carreau s'ouvrent de $2\diamond$ Multi. Les réponses sont simples, avec un $2\diamond$ relais mais aussi des réponses de 2M faibles et non forcing.

$2\clubsuit$ - ??

- $2\diamond$: relais, toute main qu'on ne peut pas décrire avec une autre enchère.
- $2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$: naturel (a priori au moins cinq cartes), main très faible (0-4), non forcing.
 - $2\clubsuit$ - $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$: naturel, main forcing de manche (idem pour $2\clubsuit$ - $2\spadesuit$ - $3\heartsuit$).
 - $2\clubsuit$ - 2M - 2SA : main régulière 20-21 fittée dans la majeure (3M chez le répondant est négatif).
 - $2\clubsuit$ - 2M - 3m : même signification que $2\clubsuit$ - $2\diamond$ - 3m.
- 2SA : main faible (0-4), une mineure sixième ($3\clubsuit$ chez l'ouvreur est passe ou corrige).
- 3X : Texas avec HHxxxx dans la couleur immédiatement supérieure, pas de gros honneur annexe.

Après un relais à $2\diamond$, l'enchère de $2\heartsuit$ chez l'ouvreur est ambiguë, avec des coeurs ou une main régulière 20-21, alors qu'une redemande immédiate à 2SA indique la zone 18-19 :

$2\clubsuit$ - $2\diamond$ -
??

- $2\heartsuit$: main régulière 18-19, ou forcing manche avec des coeurs.
 - $2\clubsuit$ - $2\diamond$ - $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$: relais, l'ouvreur nomme 2SA avec une main 18-19 régulière (développements comme sur une ouverture de 2SA), ou se décrit naturellement, $3\heartsuit$ indiquant six cartes et 3m ou $3\spadesuit$ un bicolore avec cinq coeurs et quatre cartes dans la couleur nommée.
 - $2\clubsuit$ - $2\diamond$ - $2\heartsuit$ - 2SA : bicolore mineur 5-5, mais faible (0-4), $3\heartsuit$ chez l'ouvreur indique six coeurs (forcing) et $3\spadesuit$ cinq coeurs et quatre piques, 4m est forcing avec cinq coeurs et quatre cartes dans la mineure.

- $2\spadesuit$: naturel, forcing de manche, développements naturels (le fit à $3\spadesuit$ indiquant bien sûr un espoir de chelem).
- 2SA : main régulière 20-21, même développements qu'après une ouverture de 2SA.
- $3\clubsuit$: naturel, forcing de manche, dénie quatre cartes à carreau ($3\diamondsuit$ chez le répondant est alors un relais permettant à l'ouvreur de nommer une majeure quatrième).
- $3\diamondsuit$: forcing de manche avec au moins 5 trèfles et quatre carreaux.
- $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$: couleur autonome, forcing.

En cas d'intervention directe sur l'ouverture de $2\clubsuit$, s'il s'agit d'un contre, on passera avec une main faible, le reste du système n'est pas modifié (XX indique une main positive intéressée par une punition des adversaires). En cas d'intervention naturelle, passe indique une main faible, contre est positif (et forcing de manche) sans meilleure enchère, les autres enchères sont naturelles avec une belle couleur. Après un début de séquence du type $2\clubsuit$ (2M) X -, l'ouvreur dira 2SA dans toute la zone 18-21, avec ou sans arrêt coeur (on conserve le système habituel en face, le Texas impossible servant à vérifier la présence d'un arrêt). Après un début $2\clubsuit$ (2M) Passe (qui indique une main refusant de jouer la manche face à la zone 18-19), l'ouvreur contrera avec une main 18-19 (permettant de jouer $2\spadesuit$ si l'intervention est à coeur), et nommera 2SA dans la zone 20-21, toujours avec ou sans arrêt. Si l'intervention se fait au palier de $4\heartsuit$ ou au-delà, le passe devient encourageant, contre indique une main faible.

Si la séquence débute $2\clubsuit - 2\diamondsuit$ (X), on conserve le système, mais l'ouvreur peut passer avec une main 18-19 sans arrêt carreau (XX chez le répondant pour continuer en conservant le système), ou surcontrer avec une main 20-21 sans arrêt carreau, développements naturels chez le répondant, sauf $3\diamondsuit$ qui est un appel aux majeures.

5.2 L'ouverture de $2\diamondsuit$ Multi.

Rappelons que l'ouverture regroupe trois types de mains : les unicolores majeurs faibles habituels, les mains régulières forcing de manche (à partir de 25) et les mains forcing de manche à base de carreau. En quatrième position, on conserve le même système, mais l'option faible du Multi n'existe plus. Nos développements sont classiques (bien sûr, les enchères dépassant le palier de 2SA sont à éviter quand on soupçonne une main forte chez le partenaire) :

$2\diamondsuit - ??$

- $2\heartsuit$: passe ou corrige.
 - $2\diamondsuit - 2M - 2SA$: main régulière 25+, développements comme après une ouverture de 2SA.
 - $2\diamondsuit - 2M - 3\clubsuit$: forcing de manche, au moins cinq carreaux sans quatre trèfles ($3\diamondsuit$ chez le répondant est un relais pour permettre à l'ouvreur de nommer une éventuelle majeure quatrième).
 - $2\diamondsuit - 2M - 3\diamondsuit$: forcing de manche, au moins cinq carreaux et quatre trèfles.
- $2\spadesuit$: souhaite s'arrêter en face des piques, propositionnel si l'ouvreur a les coeurs (ce dernier corrige à $3\heartsuit$ ou $4\heartsuit$ dans ce cas).
- 2SA : relais forcing, demande à l'ouvreur de se décrire.
 - $2\diamondsuit - 2SA - 3\clubsuit$: faible à coeur, minimal.
 - $2\diamondsuit - 2SA - 3\diamondsuit$: faible à pique, minimal.
 - $2\diamondsuit - 2SA - 3\heartsuit$: faible à pique, maximal.
 - $2\diamondsuit - 2SA - 3\spadesuit$: faible à coeur, maximal.
- 3m : naturel forcing.
- $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$: passe ou corrige (avec le nombre adéquat de cartes dans chaque majeure).

- 4♣ : demande à l'ouvreur de faire un Texas pour sa majeure.
- 4♦ : demande à l'ouvreur de nommer sa majeure.
- 4M : naturel.

En cas de contre de notre ouverture de 2♦, le [Passe](#) indique des carreaux, XX demande à l'ouvreur de nommer sa majeure, les autres enchères sont naturelles. En cas d'intervention naturelle, contre est punitif, les autres enchères naturelles. En cas de séquence 2♦ - 2SA (3m), on conserve le même système en utilisant Passe et contre pour remplacer les enchères éventuellement manquantes (dans les deux cas, passe indique les coeurs dans une main minimale, sur 3♦, X indique les piques dans une main minimale).

Chapitre 6

Après ouverture de barrage.

Dans ce chapitre, nous traiterons uniquement les ouvertures faibles autres que le $2\heartsuit$ Multi déjà évoqué dans le chapitre précédent : ouvertures de 2M bicolores, barrages naturels aux paliers de 3 et 4, ouverture de 3SA gambling.

6.1 L'ouverture de 2M.

Les ouvertures de $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$ indiquent un bicolore avec cinq cartes dans la majeure nommée et (au moins) quatre cartes dans une mineure, avec bien sûr une main faible. Nos développements sur ces ouvertures sont assez classiques :

$2\heartsuit$ - ??

- $2\spadesuit$: naturel, misfit coeur, non forcing (la séquence $2\spadesuit$ - $3\heartsuit$ est également naturelle non forcing, mais encourageante).
- **2SA** : demande à l'ouvreur de nommer sa mineure.
 - $2\heartsuit$ - 2SA - $3\clubsuit$ - $3\diamondsuit$: naturel, forcing.
 - $2\heartsuit$ - 2SA - 3m - $3\heartsuit$: fit coeur propositionnel.
 - $2\heartsuit$ - 2SA - 3m - $3\spadesuit$: naturel, forcing.
- $3\clubsuit$: fit coeur, forcing de manche. Réponses par paliers :
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\diamondsuit$: des trèfles, minimal de l'ouverture de $2\heartsuit$.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\heartsuit$: des carreaux, minimal de l'ouverture de $2\heartsuit$.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\spadesuit$: des trèfles, maximal de l'ouverture de $2\heartsuit$.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - 3SA : des carreaux, maximal de l'ouverture de $2\heartsuit$.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - 4m : naturel, beau 5-5.
- $3\diamondsuit$: naturel, non forcing.
- $3\heartsuit$: soutien compétitif, a priori quatre cartes à coeur.
- $3\spadesuit$: naturel, six belles cartes, non forcing.
- 3SA : conclusion naturelle.

En cas d'intervention, contre (ou surcontre) est à vocation punitive, **2SA** (si disponible) demande toujours de nommer la mineure (si l'intervention est à 2SA, $3\clubsuit$ est passe ou corrige). Sur un contre ou une intervention à $2\spadesuit$, les enchères de 3m sont des enchères de rencontre pour suggérer une défense.

6.2 Ouvertures aux paliers de 3 et 4.

Nos ouvertures au palier de 3 ou de 4 sont classiques, et les développements qui les suivent également (on garde en particulier un BlackWood classique à 4SA), les enchères à saut étant en

général des enchères interrogatives. Par exemple :

3♦ - ??

- 3♥ ou 3♠ : naturel, forcing.
 - 3♦ - 3M - 3SA : barrage pas trop moche (ne craint pas le naufrage à 3SA), misfit dans la majeure.
 - 3♦ - 3M - 4♣ : fit troisième dans la majeure du répondant, courte à trèfle.
 - 3♦ - 3M - 4♦ : sauve qui peut.
- 3SA : conclusion plus ou moins naturelle (peut bien sûr cacher un psychique selon la situation).
- 4♣ : naturel, forcing.
- 4♦ : prolongation de barrage.
- 4♥ ou 4♠ : interrogative, recherche de chelem à carreau.
- 4SA : BlackWood atout carreau.

La liste des enchères interrogatives est la suivante : les quatre séquences 3m - 4M, la séquence 3♥ - 4♠, les quatre séquences 3M - 5m, la séquence 3♠ - 5♥, les quatre séquences 4M - 5m, la séquence 4♠ - 5♥. Par contre, 4♥ - 4♠ est une enchère naturelle. On utilise également les interrogatives après un début de séquence 1M - 4M. Les réponses à ces interrogatives sont très simples et se font par paliers :

- premier palier : pas de contrôle dans la couleur de l'interrogation.
- deuxième palier : contrôle du second tour.
- troisième palier : contrôle du premier tour.
- quatrième palier : contrôle absolu (chicane, As sec).

On joue les développements classiques après ouverture de 3SA gambling (qui indique classiquement une mineure affranchie sans gros honneur annexe) :

3SA - ??

- Passe : de quoi espérer rentrer 3SA.
- 4♣ : passe ou corrige.
- 4♦ : demande de singleton, en vue d'un chelem mineur, l'ouvreur nomme son singleton « up the line » :
 - 3SA - 4♦ - 4♥ : singleton mineur (5♣ chez le répondant est alors passe ou corrige).
 - 3SA - 4♦ - 4♠ : singleton coeur.
 - 3SA - 4♦ - 4SA : pas de singleton, main 7222.
 - 3SA - 4♦ - 5♣ : singleton pique.
- 5♣ : passe ou corrige.

Chapitre 7

Enchères compétitives en défense.

7.1 Sur une ouverture au palier de 1.

Nos interventions sont très classiques, avec des Michael's précisés ($3\clubsuit$ sur $1\diamond$ est naturel), à une exception près : sur l'ouverture d' $1\clubsuit$, on enchérit le bicolore majeur en intervenant à $2\clubsuit$, $2\diamond$ étant un barrage naturel. Ainsi :

($1\clubsuit$)	??
------------------	----

- X : contre d'appel classique.
- $1\diamond$ ou 1M : intervention naturelle.
- 1SA : naturel, 16-18.
- $2\clubsuit$: bicolore majeur 5-5.
- $2\diamond$ ou 2M : barrage naturel.
- 2SA : bicolore coeur-carreau 5-5.
- $3\clubsuit$: demande d'arrêt trèfle pour jouer 3SA, souvent avec des carreaux maîtres.
- $3\diamond$ ou 3M : barrage naturel.
- 3SA : pour les jouer.

Sur une ouverture majeure :

($1\spadesuit$)	??
-------------------	----

- X : contre d'appel classique.
- 1SA : naturel, un bon 15-17.
- 2m ou $2\heartsuit$: intervention naturelle.
- $2\spadesuit$: bicolore coeur-trèfle 5-5.
- 2SA : bicolore mineur 5-5.
- $3\clubsuit$: bicolore coeur-carreau 5-5.
- $3\diamond$ ou $3\heartsuit$: barrage naturel.
- $3\spadesuit$: demande d'arrêt pique pour jouer 3SA, souvent avec une mineure affranchie.
- 3SA : pour les jouer.

7.1.1 Après une intervention naturelle.

Quand on est intervenu en majeure, on utilise les mêmes principes que lors de séquences compétitives où nous sommes en attaque : 2SA est fitté quatrième, le cuebid fitté troisième, les deux avec des mains encourageantes pour jouer la manche. Les soutiens directs sont toujours purement compétitifs. Par exemple :

(1♠) 1♥ - ??

- 1♠ : naturel (au moins quatre cartes, souvent cinq), forcing (sauf après passe d'entrée).
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 1SA : sans meilleure enchère, dénie trois piques, mais ne promet pas de bon arrêt carreau.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 2♣ : naturel, non forcing.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 2♦ : belle main sans arrêt carreau, ou trois cartes à pique dans une main propositionnelle (l'intervenant enchaînera alors sur 2♠).
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 2♥ : intervention minimale, rien à signaler.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 2♠ : trois cartes à pique, intervention minimale.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 2SA : bonne intervention avec arrêt carreau, dénie trois cartes à pique, propositionnel.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 3♦ : quatre cartes à pique, intervention non minimale, propositionnel.
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 3♥ : six beaux coeurs, propositionnel (ici, 13 beaux points peuvent suffire).
 - (1♠) 1♥ - 1♠ - 3♠ : quatre cartes à pique, intervention minimale (moins fort que 3♦).
- 1SA : main semi-régulière trop forte pour passer, ne promet pas l'arrêt carreau (l'intervenant cuebiddera pour le vérifier si besoin).
- 2♣ : naturel, forcing.
- 2♦ : trois cartes à coeur, au moins propositionnel (2♥ chez l'intervenant est non forcing).
- 2♥ : fit faible.
- 2♠ ou 3♣ : enchère de rencontre, cinq belles cartes et fit quatrième à coeur, propositionnel (3♠ et 4♣ sont également super-rencontre).
- 2SA : quatre cartes à coeur, main encourageante, sans meilleure enchère.
- 3♦ : mixed raise, quatre cartes à coeur dans une main intermédiaire entre 3♥ et 2SA.
- 3♥ : quatre cartes à coeur, barrage.
- 4♦ : Splinter.

Si le numéro 3 a contré l'intervention du partenaire (qu'il s'agisse d'un contre Spoutnik, Cachalot ou autre), **XX** est Rosenkranz (Ax(x) ou Rx(x) dans la majeure du partenaire), les autres enchères gardent leur signification habituelle. Si le numéro 3 nomme une nouvelle couleur naturellement, on conserve là encore la majorité des enchères, et **X** est Snapdragon : cinq cartes dans la quatrième couleur avec une tolérance pour la majeure du partenaire. Par exemple, (1♣) 1♥ (1♠) X indique cinq cartes à carreau et une tolérance coeur (dans une main pas trop faible, bien entendu). Si le numéro 3 parle à 1SA, le contre est d'appel sans meilleure description (par exemple après (1♣) 1♥ (1SA), X indiquera typiquement quatre piques, cinq carreaux et un peu de jeu).

Si notre intervention naturelle a été produite au palier de 2 (y compris l'intervention à 2♥ sur 1♠), 2SA reprend un sens naturel, les changements de couleur sont naturels forcing, et le cuebid est fitté avec du jeu. Par exemple :

(1♥) 2♣ - ??

- $2\heartsuit$: naturel, forcing.
- $2\spadesuit$: du jeu, a priori à la recherche d'un arrêt coeur pour jouer 3SA, mais peut aussi être à la recherche d'un fit 4-4 à pique.
- $2\clubsuit$: naturel (au moins cinq cartes), forcing.
- 2SA : naturel, propositionnel.
- $3\clubsuit$: fit compétitif.
- $3\diamondsuit$ ou $3\spadesuit$: enchères de rencontre, cinq belles cartes dans la couleur et un fit trèfle (et assez de jeu pour imposer le palier de 4).
- $3\heartsuit$: beau fit trèfle, courte à coeur.

Dans le cas particulier de l'intervention à $2\clubsuit$ sur ouverture adverse d' $1\diamondsuit$, le cuebid à $2\diamondsuit$ a pour but premier de retrouver un fit majeur. Si le numéro 3 parle dans ces séquences, on applique des principes de bon sens (contre d'appel, cuebid avec du jeu et très certainement un fit).

7.1.2 Après une intervention à SA.

Si l'ouverture adverse était une ouverture mineure, on garde classiquement notre système inchangé. Si l'ouverture est majeure, toutes les réponses deviennent Texas, le Texas impossible jouant le rôle de Stayman dans la séquence $(1\heartsuit) 1SA - 2\diamondsuit$, mais on inverse le rôle de $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$ après une intervention sur $1\spadesuit$:

$(1\spadesuit) 1SA - ??$

- $2\clubsuit$: Texas carreau.
- $2\diamondsuit$: Texas coeur (développements habituels).
- $2\heartsuit$: Texas trèfle (on conserve les développements habituels).
- $2\spadesuit$: Stayman, quatre cartes à coeur.
- 2SA : proposition naturelle.

Si le numéro 3 contre 1SA, on dégage comme après un contre punitif de notre ouverture d'1SA. Si le numéro 3 fitte son partenaire, on enchaîne en Rubensohl. Si le numéro 3 fait une enchère (naturelle ou non) indiquant une nouvelle couleur, Rubensohl sur la couleur du répondant (on ignore la mineure d'ouverture).

7.1.3 Après un contre.

Nous jouons des réponses et développements standard, les seules exceptions étant peut-être les deux gadgets suivants : $(1\spadesuit) X - 3\heartsuit$ promet cinq cartes à coeur (dans une zone 8-10 classique), alors que $(1\spadesuit) X - 2SA$ indique quatre cartes à coeur dans la même zone ; et $(1M) X - 2\clubsuit - 2\diamondsuit$ ne promet pas une main forte (mais typiquement un contre normal avec quatre cartes dans l'autre majeure et cinq carreaux). Quelques séquences notables pour illustrer :

- $(1\clubsuit) X - 2\clubsuit$: 8-10 avec les deux majeures, ou une main forte (11+) sans meilleure enchère, forcing un tour mais pas autoforcing.
- $(1\diamondsuit) X - 1\spadesuit - 2\spadesuit$: au moins quatre cartes à pique, proposition de manche (en gros 17-19).
- $(1\diamondsuit) X - 1\spadesuit - 2\diamondsuit$: main forte sans meilleure enchère, soit avec trois piques (voire quatre avec plus de 20 points), soit sans arrêt carreau dans une main forte, ou avec une main trop forte pour faire une redemande naturelle non forcing (les enchères de $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$ chez le partenaire indiquent une main très faible, dans la zone 0-4).
- $(1\diamondsuit) X - 1\spadesuit - 3\spadesuit$: cinq cartes à pique, forte proposition de manche (au moins 20 points).
- $(1\diamondsuit) X - 4\diamondsuit$: bicolore majeur 5-5.

- (1♠) X (XX) 1SA : bicolore mineur, quand on est surcontré, on cherche de toute façon toujours simplement à se dégager.
- (1♦) X (1♠) X : anti-psychique, quatre cartes à pique et un minimum de jeu (peut être produit avec seulement 5 ou 6 points, comme les enchères libres de 2♣ et 2♥).
- (1♦) X (1♠) 1SA : garantit normalement un arrêt carreau mais pas nécessairement l'arrêt pique.
- (1♦) X (1SA) X : du jeu, à forte tendance punitive.
- (1♠) X (2♠) X : appel aux mineures, peut aussi indiquer une main plus forte qu'un 3♥ direct (forte proposition de manche) si le contre est suivi de l'enchère de 3♥.
- (1♠) X (2♠) 2SA : scrambling avec deux couleurs quatrièmes et un peu de jeu (7-10), développements en Baron.
- (1♠) X (4♠) X : du jeu, a priori punitif.
- (1♠) X (4♠) 4SA : au moins deux couleurs jouables.

7.2 Sur une ouverture à SA.

On joue le Multi-Landy :

(1SA) ??

- X : une majeure quatrième et une mineure cinquième (peut rarement cacher un unicolore fort, voire une main semi-régulière très forte avec laquelle on n'a pas envie de défendre 1SA, par exemple rouges contre verts).
 - (1SA) X - 2♣ : passe ou corrige, pour jouer dans la mineure.
 - (1SA) X - 2♦ : demande au partenaire de nommer sa majeure.
 - (1SA) X - 2♥ ou 2♠ : naturel, six cartes.
 - (1SA) X - 2SA : cuebid, main forte a priori sans fit majeur.
- 2♣ : Landy.
 - (1SA) 2♣ - 2♦ : pas de préférence entre les deux majeures, ou une main propositionnelle qui reparlera.
 - (1SA) 2♣ - 2SA : cuebid, main forte a priori pas intéressée par les majeures.
 - (1SA) 2♣ - 3♣ ou 3♦ : naturel, non forcing.
- 2♦ : unicolore majeur, mêmes développements qu'après une ouverture (en particulier, (1SA) 2♦ (X) 2M est naturel).
- 2♥ ou 2♠ : cinq cartes dans la couleur, avec une mineure au moins quatrième.
 - (1SA) 2M - 2SA : demande au partenaire de nommer sa mineure.
 - (1SA) 2M - 3♣ ou 3♦ : naturel, non forcing.
- 2SA : bicolore mineur.
- 3X : barrage.

En position de réveil, contre est souple, a priori à base de majeures et surtout facilement transformable, 2♣ reste Landy, 2♦, 2♥ et 2♠ sont naturels. Les interventions du numéro 4 quand le numéro 2 a passé sont naturelles (et les contres d'enchères artificielles des contres d'entame), sauf bien sûr 2SA qui indique toujours un bicolore mineur, et la « rectification » d'un Texas majeur qui est une sorte de contre d'appel court dans la majeure : (1SA) - (2♥) 2♠ indique une main agréable courte à pique. Un contre retardé du numéro 2 après un Texas est bien sûr d'appel : (1SA) - (2♦) - (2♥) X indique une main agréable courte à coeur (mais a priori pas 4135 ou 4153 sinon on aurait contré au tour précédent).

Profitons-en pour évoquer la défense contre le SA faible. On joue la défense classique : contre punitif et Texas.

(1SA) ??

- X : punitif, main au moins aussi forte que le maximum de la zone du SA faible adverse (si le partenaire ne passe pas ce contre punitif, il enchérit comme s'il répondait à notre propre ouverture d'1SA. Si le numéro 3 parle, les contres sont punitifs, les autres enchères s'effectuent en Rubensohl sur sa couleur).
- 2♣ : bicolore majeur.
- 2♦ ou 2♥ : Texas coeur ou pique (normalement avec une force limitée, le partenaire conclut ou peut cuebidder à 2SA pour explorer la manche).
- 2♠ : bicolore pique-mineure, développemens identiques à ceux utilisés sur notre ouverture de 2♠.
- 2SA : bicolore mineur.
- 3♣ ou 3♦ : bicolore avec les coeurs, belle main.
- 4♣ : six coeurs et quatre piques.
- 4♦ : six piques et quatre coeurs.

Le système est exactement le même en réveil.

En défense contre l'ouverture de 2SA, le contre indique un unicolore indéterminé, auquel le partenaire répond en nommant sa couleur faible la plus économique (ainsi, (2SA) X - 3♣ indique simplement une main qui n'aurait pas prolongé un barrage à trèfle, (2SA) X - 3♦ indique une main emballée par les trèfles mais sans soutien à carreau). Les autres interventions indiquent une main bicolore avec la couleur nommée et une couleur plus chère : (2SA) 3♥ est donc un bicolore majeur, (2SA) 3♦ un bicolore carreau-majeure, et (2SA) 3♣ un bicolore avec les trèfles (avec un gros bicolore mineur, on peut aussi intervenir à 3SA, voire à 4SA).

7.3 Sur une ouverture faible.

7.3.1 Contre un 2 faible classique.

On défend assez classiquement, mais avec une variation par rapport au Standard français : en cas de contre du numéro 2, la réponse de 2SA est Lebensohl et pas mini-cuebid.

(2♠) ??

- X : contre d'appel.
- 2SA : main régulière avec un bon arrêt pique, 15-18.
 - (2♠) 2SA - 3♣ : Texas carreau, rectification obligatoire.
 - (2♠) 2SA - 3♦ : Texas coeur, rectification obligatoire.
 - (2♠) 2SA - 3♥ : Texas trèfle (on inverse les significations de 3♥ et 3♠ comme sur la séquence (1♠) 1SA).
 - (2♠) 2SA - 3♠ : forcing de manche avec quatre coeurs.
- 3♣ ou 3♦ : naturel, non forcing, plutôt six cartes.
- 3♥ : naturel.
- 3♠ : demande d'arrêt pique pour jouer 3SA, peut aussi cacher un bicolore mineur.

- 3SA : naturel, avec n'importe quelle main donnant envie de jouer 3SA (mineure longue et arrêt pique notamment).
- 4♣ : beau bicolore trèfle-coeur, forcing.
- 4♦ : beau bicolore carreau-coeur, forcing.
- 4♥ : naturel, bel unicolore dans une main de 8-9 levées de jeu.

Après le contre, nous jouons donc Lebensohl : 2SA est un relais pour 3♣, avec une main faible qui placera le contrat (ou quelques mains fortes particulières), une enchère directe est encourageante et promet donc environ 8 points (de quoi faire un mini-cuebid en Standard). Ainsi :

(2♠) X - ??

- 2SA : relais avec une main a priori faible (l'ouvreur corrige à 3♣ sauf s'il a une main suffisamment forte pour envisager une manche face à une main faible).
 - (2♠) X - 2SA - 3♣ - Passe : des trèfles dans une main faible.
 - (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3♦ ou 3♥ : moins fort que l'enchère directe équivalente.
 - (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3♠ : forcing avec quatre coeurs sans arrêt pique.
 - (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3SA : forcing avec quatre coeurs et l'arrêt pique.
 - (2♠) X - 2SA - 3♣ - 4♠ : bicolore mineur, espoir de chelem.
- 3♣, 3♦ ou 3♥ : naturel (peut bien sûr n'avoir que quatre cartes), encourageant mais non forcing.
- 3♠ : main forte pas intéressée par les coeurs, demande l'arrêt pique pour jouer 3SA (si on dégage ensuite 3SA, c'est naturel et forcing avec un espoir de chelem).
- 3SA : conclusion naturelle, pas intéressé par les coeurs.
- 4♠ : bicolore mineur, pas d'espoir de chelem.

Dans le cas d'une ouverture de 2♥, on dispose d'un peu plus d'enchères avec les piques suite au contre du partenaire : 2♠ est naturel non forcing, 3♠ direct est propositionnel avec cinq cartes à pique, 2SA suivi de 3♠ propositionnel avec seulement quatre piques. En position de réveil, on joue le même système en adaptant les zones (un réveil à 2SA indique typiquement 13-15 points), et surtout la réponse de 2SA au contre redevient naturelle propositionnelle (et les enchères naturelles sont donc décourageantes). Si nos adversaires ouvrent d'un 2♥ ou 2♠ bicolore avec une mineure, on défend exactement comme sur une ouverture de 2 faible.

7.3.2 Contre un barrage naturel à haut palier.

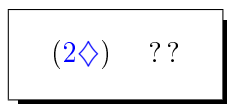
Contentons-nous ici de signaler les quelques séquences de bicolore que nous ne jouons pas de façon classique, ainsi que deux ou trois autres séquences :

- (3♣) 4♣ : bicolore pique-carreau ou bicolore majeur.
 - (3♣) 4♣ - 4♦ : relais, 4♥ chez l'intervenant indique le bicolore majeur et 4♠ le bicolore pique-carreau.
- (3♣) 4♦ : bicolore coeur-carreau (4♠ chez le partenaire est un BlackWood atout carreau).
- (3♦) 4♣ : bicolore trèfle-coeur ou trèfle-pique.
- (3♦) 4♦ : bicolore majeur.
- (3♥) 4♣ : bicolore trèfle-pique (idem pour 4♦ : bicolore carreau-pique).
- (3♠) 4♣ : bicolore trèfle-coeur (idem pour 4♦ : bicolore carreau-coeur).
- (3m) 3SA : naturel souple.
 - (3m) 3SA - 4♣ : Stayman (4♦ indique les deux majeurs, 4SA dénie une majeure quatrième).
 - (3m) 3SA - 4♦ ou 4♥ : Texas (rectification à 4SA si l'intervenant n'est pas intéressé).

- (4♠) X : du jeu, sera passé sauf distribution remarquable.
- (4♠) 4SA : au moins deux couleurs jouables.

7.3.3 Contre 2♦ Multi.

Notre défense est classique, essentiellement naturelle :



- Passe : rien de mieux à faire pour l'instant.
 - (2♦) - (2♥) X : contre d'appel court à coeur (développements comme sur (2♥) X, à base de Lebensohl).
 - (2♦) - (2♥) 2SA : 16-18, arrêts dans les deux majeures.
 - (2♦) - (2♥) 4♣ ou 4♦ : bicolore pique-trèfle ou pique-carreau, forcing.
 - (2♦) - (2♥) - (2♠) X : contre d'appel court à pique (développements comme sur (2♠) X, à base de Lebensohl).
 - (2♦) - (2♥) - (Passe ou 2♠) 2SA : appel aux mineures.
 - (2♦) - (2♥) - (Passe) 4♣ ou 4♦ : bicolore pique-trèfle ou pique-carreau, forcing.
- X : 13-15 réguliers (a priori sans majeure quatrième) ou main forte, développements naturels avec 2SA Lebensohl (avec en plus la possibilité de passer le contre si le numéro 3 ne parle pas).
- 2♥ ou 2♠ : naturel, belle couleur.
- 2SA : 16-18 avec a priori des arrêts dans les deux majeures (on conserve des développements en Stayman et Texas habituels à rectification obligatoire).
- 3♣ ou 3♦ : naturel, normalement une belle couleur sixième.
- 4♣ ou 4♦ : bicolore coeur-trèfle ou coeur-carreau, forcing.

7.3.4 Contre 2♥ bicolore majeur faible.

Là encore, défense essentiellement naturelle ressemblant à celle pratiquée contre le Multi : 2SA indique une main 16-18 avec des arrêts majeurs, contre est toujours 13-15 ou fort, les enchères en mineure sont naturelles, 2♠ promet un arrêt pique et recherche un arrêt coeur.

7.4 Sur une ouverture forte.

Dans le cas rare où on rencontrerait une paire jouant un trèfle fort, on utilisera quelques interventions bicolores inhabituelles : 1SA est un bicolore pique-carreau ou coeur-trèfle, 2♣ un bicolore mineur, 2♦ un bicolore rouge, 2♥ un bicolore majeur et 2♠ un bicolore pique-trèfle (chaque bicolore au palier de 2 indique la couleur nommée et celle immédiatement supérieure). Sur une ouverture d'1♦ floue (qui ne promet à peu près rien à carreau), l'intervention à 2♦ est naturelle et le bicolore majeur s'effectuera à 2♥.

7.5 Interventions en sandwich et réveils.

7.5.1 Interventions en position de numéro 4.

Pas de séquences détaillées ici, on se contentera de quelques principes et cas particuliers notables :

- L'intervention à 1SA en sandwich n'est jamais naturelle (et donc toujours un bicolore typiquement 4-6, avec mineure plus longue, des couleurs restantes).
- Si les adversaires ont nommé deux couleurs, le cuebid de la couleur d'ouverture indique un bicolore 5-5 constructif dans les deux couleurs restantes, 2SA indique aussi un bicolore de ces deux couleurs, mais nettement plus destructif. Le cuebid de la couleur du répondant est toujours naturel.
- En cas de réponse en Texas à l'ouverture d'1♣, le contre du Texas indique la couleur contrée, la rectification joue le rôle de contre d'appel (par exemple (1♣) - (1♥) X indique des coeurs, et (1♣) - (1♥) 1♠ est d'appel court à pique).
- (1♥) - (2♥) 2SA indique un bicolore mineur, mais (1♠) - (2♠) 2SA est un bicolore indéterminé (idem en réveil).

7.5.2 Réveils après ouverture à la couleur.

Les autres cas de réveils ont été traités en cours de route. On joue un système de réveils classique, mais avec une zone de réveil à la couleur qui monte plus haut que le Standard. De plus, en cas de réveil à 1M, on utilise les deux enchères de 2m pour indiquer une main au moins propositionnelle, respectivement fittée et non fittée (en quelque sorte des Drury). Par exemple :

(1◇) - - ??

- X : d'appel, à partir de 9 points, si l'ouvreur passe, on développe comme face à un contre d'intervention, en décalant toutes les zones de 3 points.
 - (1◇) - - X - 1M - 1SA : main régulière non fittée dans la majeure M, 14-16.
 - (1◇) - - X - 1M - 2SA : main régulière non fittée dans la majeure M, 20-21.
 - (1◇) - - X - 2◇ : du jeu sans meilleure enchère, demande prioritairement l'arrêt carreau.
 - (1♠) - - X - 3♥ : propositionnel avec quatre coeurs (avec cinq coeurs et une main suffisamment forte pour proposer, on n'aurait pas passé sur 1♠), 2SA retrouve ici un sens purement naturel.
- 1♥ ou 1♠ : naturel, peut aller jusqu'à 14 points.
 - (1◇) - - 1M - 2♣ : Drury, fit pour la majeure dans une main au moins propositionnelle (même signification si l'ouverture est 1♣).
 - (1◇) - - 1M - 2◇ : du jeu, pas de fit (même signification si l'ouverture est 1♣).
 - (1◇) - - 1M - 2M : soutien purement compétitif.
- 1SA : main régulière, 10-13, théoriquement un arrêt carreau, le numéro 2 oublie l'ouverture mineure si l'ouvreur passe sur 1SA, sinon on développe en Rubensohl sur sa deuxième enchère.
- 2♣ : naturel, six cartes, peut aller jusqu'à 14 points.
- 2◇ : bicolore majeur.
- 2♥ ou 2♠ : naturel, six belles cartes, 11-14.
- 2SA : naturel, promet l'arrêt carreau, 17-19 (développements comme sur ouverture de 2SA).

En réveil sur une ouverture majeure, on conserve le sens de bicolores habituels aux enchères de 2M (l'autre majeure et les trèfles) et 3♣ (l'autre majeure et les carreaux), mais on perd bien sûr le bicolore mineur. En réveil sur l'ouverture d'1♣, on conserve 2♣ bicolore majeur, et 2◇ est naturel avec six cartes dans la zone 9-11. Dans le cas où l'ouvreur reparle sur le réveil du partenaire, un contre sera d'appel si l'ouvreur a répété sa couleur d'ouverture (par exemple (1♥) - - X (2♥) X appel aux mineures), punitif si l'ouvreur a nommé deux couleurs (par exemple (1♥) - - 1♠ (2◇) X : punitif). Dans cette même séquence (1♥) - - 1♠ (2◇), l'enchère de 2♥ indique une main sans enchère claire, à la recherche avant tout d'un arrêt carreau pour jouer à SA.

Chapitre 8

Enchères de chelem.

Concernant le BlackWood :

- Nous jouons le BlackWood 5 clés 41-30, toujours à 4SA (en cas de double fit, pas de BlackWood six clés, l'atout est la couleur de celui qui pose le BlackWood, ou dans le doute la plus chère des deux couleurs). La réponse de 5♠ indique classiquement deux clés et la Dame d'atout, 5SA deux clés et une chicane utile, 6X (en-dessous du palier du petit chelem) une chicane dans la couleur X et une clé, mais pas la Dame d'atout.
- Après réponse au BlackWood, la collante est une question à la Dame d'atout, la réponse négative étant le retour au palier minimum dans la couleur d'atout, une réponse positive à la couleur indiquant le Roi le plus économique, et 5SA indiquant un contrôle du troisième tour (en plus de la Dame d'atout).
- Après réponse au BlackWood, la « surcollante » (première enchère disponible au-dessus de la collante) est une demande de Rois, on répond le Roi le plus économique. L'enchère de 5SA peut éventuellement être utilisée pour indiquer un Roi impossible à nommer, par exemple à l'atout coeur, 4SA - 5♣ - 5♠ (demande de Rois) - 5SA (Roi de pique).
- Après réponse à l'appel aux Rois (ou à la Dame d'atout), on peut demander la présence d'un Roi spécifique (plus cher que celui nommé) en enchérissant la couleur (ou en enchérissant 5SA si l'enchère est encore disponible), par exemple (à l'atout pique) 4SA - 5♦ - 5SA (appel aux Rois) - 6♣ (le Roi de trèfle) - 6♥ (demande le Roi de coeur). Si ce Roi a déjà été dénié par une enchère précédente, il s'agit d'une demande de contrôle du troisième tour.
- Directement après la réponse au BlackWood, ou après une réponse de 5SA suite à une demande de Dame d'atout, une enchère au palier de 6 demande le contrôle du troisième tour de la couleur (en cas de réponse positive, on appelle simplement le grand chelem).
- Bien entendu, ces demandes de Roi ou de contrôle du troisième tour au palier de 6 se font dans une couleur pour laquelle l'enchère ne peut pas être prise comme une proposition de jouer ce contrat.
- Les sauts au-dessus du palier du Splinter sont a priori BlackWood exclusion (par exemple 1♠ - 2♥ - 5♣ ou 1♦ - 1♠ - 3♠ - 5♣). On y répond en nommant son nombre de clés par paliers (0-1-2-2+Dame-3).
- En cas d'intervention sur notre BlackWood, on joue Copain : contre ou surcontre indique 0 clé, passe 1 clé, ensuite on utilise les premiers paliers disponibles.
- Les séquences de recherche de chelem mineur (notamment après ouverture d'1SA ou de 2SA) font intervenir des procédures spécifiques : quand on a établi le fit mineur en-dessous du palier de 4SA, cette dernière enchère (produit par l'un ou l'autre des deux partenaires) est un BlackWood optionnel avec réponses spécifiques (5m négatif, 5m' 1 ou 4 clés, 5♥ 0 ou 3 clés, 5♠ deux clés avec la Dame, 5SA deux clés sans la Dame), si on veut être plus encourageant on enchérit au palier de 5 en répondant à un BlackWood virtuel du partenaire (mêmes réponses que celles décrites ci-dessus pour le BlackWood optionnel).

Concernant les enchères de contrôle :

- Les contrôles sont nommés de façon classique (contrôle le plus économique en premier), la nomination du dernier contrôle en-dessous du palier de la manche est une enchère de type Last Train avec une main insuffisante pour s'aventurer plus haut (atouts médiocres, doute sur la présence d'un dernier contrôle, ou simplement une force minimale au vu de la séquence).
- Après un fit différé en majeure, les enchères de $3\spadesuit$ (si l'atout est coeur) ou 3SA (si l'atout est pique) sont « oui mais » (accepte de coopérer pour une recherche de chelem mais sans enthousiasme), le retour à 4M indiquant une main vraiment minimale (et la nomination directe d'un contrôle une coopération enthousiaste). Sur le « oui mais » à $3\spadesuit$, 3SA indique un contrôle pique.
- Si une enchère de contrôle est contrée, le partenaire surcontre avec l'As de la couleur contrôlée, enchérit avec la Dame (ou un singleton), passe sinon. Après ce passe, le cuebiddeur conclut évidemment à la manche s'il craint de perdre deux levées dans la couleur à l'entame, refait une enchère de chelem sinon.

Concernant les séquences compétitives à haut palier :

- On est en séquence de passe forcing si les adversaires ont barré au niveau de la manche et qu'on a effectué une enchère forcing de manche, ou rouges contre verts quand on a effectué un cuebid ou un Splinter dépassant le niveau de 3M. Les enchères propositionnelle ne créent une situation de passe forcing que si les adversaires s'aventurent au palier de 5. Par exemple $1\spadesuit - 2\clubsuit (2\heartsuit) - (4\heartsuit)$, ayant fait une réponse forcing de manche, le passe du répondant est maintenant forcing. Par contre, $1\heartsuit - 2SA (3\spadesuit) 4\heartsuit (4\spadesuit)$ (l'enchère a priori propositionnelle de 2SA ne suffit pas à nous placer suffisamment clairement en situation d'attaque, et le $4\heartsuit$ compétitif de l'ouvreur non plus) n'est pas une situation de passe forcing, et encore moins $1\heartsuit - 3\heartsuit (3\spadesuit) 4\heartsuit (4\spadesuit)$. Par contre $1\spadesuit - 2SA (4\heartsuit) 4\spadesuit (5\heartsuit)$ est une situation de passe forcing (adversaires au palier de 5).
- En cas de situation de passe forcing, si on a déjà déclaré un fit, on applique les principes suivants :
 - Contre est très décourageant, propose fortement de défendre.
 - Une surenchère directe à l'atout est purement compétitive, sans espoir de chelem, une surenchère directe dans une autre couleur descriptive et non forcing, pas spécialement encourageante (et ne promet pas de contrôle dans la couleur adverse).
 - Un passe est donc forcing, si on dégage ensuite le contre du partenaire en enchérissant à l'atout, il s'agit d'un effort de chelem sans contrôle dans la couleur adverse, tout autre dégagement est également un effort de chelem, mais promettant le contrôle dans la couleur adverse.
 - Si on n'a pas la place de faire une proposition de chelem en-dessous du retour à l'atout (barrage à $5\heartsuit$ sur $4\spadesuit$ par exemple), passe puis $5\spadesuit$ est effort de chelem promettant le contrôle de la couleur adverse.

Un exemple concret :

$1\spadesuit$	$2\clubsuit$	2SA	$5\clubsuit$
??			

- **Passe** suivi de $5\diamondsuit$ ou $5\heartsuit$: bon espoir de chelem à pique, avec contrôle trèfle (plus le contrôle de la couleur nommée a priori).
- **Passe** suivi de $5\spadesuit$: bon espoir de chelem à pique, sans contrôle trèfle, incite très fortement le partenaire à nommer le chelem avec le contrôle.
- X : décourageant.
- $5\diamondsuit$ ou $5\heartsuit$: descriptif, pour aider à prendre une bonne décision sur un éventuel $6\clubsuit$ adverse.

- 5♠ : purement compétitif, moins encourageant pour le chelem qu'un passe suivi d'un dégagement du contre.