

Feuille de conventions

Guillaume LAFON - Bernard MONGE

5 mars 2016

Style général

Majeure cinquième, SA 15-17 et 20-21 avec majeures cinquièmes possibles, meilleure mineure. Ouvertures au palier de 2 : 2♣ forçant de manche, 2♦ Multi, 2♥ et 2♠ bicolores 5-5 avec une mineure indéterminée. Barrages agressifs. Réponses 2/1 forçant de manche et 1SA forçant sur ouverture majeure, avec un certain nombre de gadgets dans les développements. Signalisation : pair/impair à la couleur, entames classiques, petit appel sur entame de l'As ou de la Dame à SA, appel de Smith, switch petit prometteur.

Enchères à deux

Ouvertures d'1SA et 2SA

L'ouverture d'1SA peut contenir une majeure cinquième, mais nous ne disposons pas de gadget pour retrouver un éventuel fit 5-3. La zone d'ouverture est 14⁺-17, on ouvre fréquemment d'1SA des mains de 14H.

- 1SA - 2♣ : Stayman quatre paliers, au moins une majeure quatrième et une main propositionnelle de manche, peut cacher une misère dorée à pique (mais pas à coeur).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♥ : misère dorée à pique (aucune information sur les coeurs).
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♠ : cinq coeurs, quatre piques, proposition de manche ou certitude de chelem (l'ouvreur donne le plein de sa main).
 - 1SA - 2♣ - 2♥ - 2♠ : misère dorée à pique.
 - 1SA - 2♣ - 2♦ - 3M : chassé-croisé, 5M' et 4M.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3♣ : proposition de manche à coeur, l'ouvreur donne le plein de sa main.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3♦ : proposition de manche à pique, l'ouvreur donne le plein de sa main.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3♥ : quatre cartes à pique, espoir de chelem.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3♠ : quatre cartes à coeur, espoir de chelem.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 3SA : 4-4 majeur, pas de singleton mineur.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 4♣ : 4-4 majeur, singleton trèfle.
 - 1SA - 2♣ - 2SA - 4♦ : 4-4 majeur, singleton carreau.
- 1SA - 2♦ : Texas coeur, cinq cartes à coeur sauf dans la première séquence citée ci-dessous :
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 3SA : 4333 (quatre cartes à coeur).
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ : misère dorée à coeur, aucune information sur les piques.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA : forçant, pas de mineure cinquième, 3♣ est un relais obligatoire chez l'ouvreur, sur lequel 3♦ indique quatre carreaux, 3♠ quatre trèfles, et 3♥ un espoir de chelem avec des coeurs laids.
 - 1SA - 2♦ - 2♥ - 3m : cinq cartes.
 - 1SA - 2♥ - 2♥ - 3♥ : espoir de chelem, belle couleur.
 - 1SA - 2♦ - 2SA : cinq cartes à coeur (seul cas où on ne rectifie pas à 2♥), 3♦ du répondant est alors un nouveau Texas.
- 1SA - 2♥ : Texas pique, cinq cartes sauf si l'enchère est suivie de 3SA. Développements identiques à ceux décrits pour le Texas coeur.

- 1SA - 2♠ : Texas trèfle ou demande de force, peut aussi cacher un unicolore carreau singleton trèfle. L'ouvreur répond 2SA avec une main minimale, 3♣ avec un SA maximal (16-17H).
 - 1SA - 2♠ - 2SA - 3♣ : pour jouer, unicolore trèfle faible.
 - 1SA - 2♠ - 2SA/3♣ - 3♦ : relais pour 3♥ obligatoire, sur lequel 3♠ indique un unicolore trèfle singleton carreau, et 3SA un unicolore carreau singleton trèfle.
 - 1SA - 2♠ - 2SA/3♣ - 3M : unicolore trèfle, singleton M (on nomme le singleton et pas le résidu).
- 1SA - 2SA : Texas carreau, peut cacher un bicolore mineur 5-5. L'ouvreur nomme sa meilleure mineure, ou les carreaux à égalité de longueur.
 - 1SA - 2SA - 3m - 3SA : bicolore mineur 5-5.
 - 1SA - 2SA - 3m - 3M : unicolore carreau, singleton M.
- 1SA - 3X : couleur sixième par deux gros honneurs, rien à côté.
- 1SA - 4♣ : bicolore mineur, espoir de chelem.
- 1SA - 4♦ : bicolore majeur, pour jouer la manche.

Les réponses suivantes sont adaptables à la plupart des situations faisant intervenir un 4SA quantitatif :

- 1SA - 4SA - 5m : quatre cartes dans la mineure.
- 1SA - 4SA - 5M : cinq cartes dans la majeure.
- 1SA - 4SA - 5SA : 4-4 mineur.
- 1SA - 4SA - 6m : cinq (ou six) cartes dans la mineure.

L'ouverture de 2SA est 20-21, systématique avec une majeure cinquième, on joue le Puppet Stayman.

- 2SA - 3♣ : Puppet Stayman, ne promet pas de majeure quatrième. L'ouvreur répond 3M avec cinq cartes dans la majeure nommée, 3♦ avec au moins une majeure quatrième, 3SA sans majeure quatrième.
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ : quatre cartes à pique (et peut-être quatre cartes à coeur).
 - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ : quatre cartes à coeur (sans quatre cartes à pique).
- 2SA - 3♦/3♥ : Texas majeur, rectification obligatoire.
 - 2SA - 3♦ - 3♥ - 3♠ : cinq coeurs et quatre piques.
- 2SA - 3♠ : Texas trèfle (rectification intéressée, sinon 3SA).
 - 2SA - 3♠ - 3SA - 4M : cinq trèfles, quatre carreaux, singleton M.
- 2SA - 3SA : 5 cartes à pique et quatre cartes à coeur.
- 2SA - 4♣ : Texas carreau.
- 2SA - 4♦ : bicolore majeur 5-5 sans espoir de chelem, ou avec certitude de chelem.
- 2SA - 4M : cinq carreaux, quatre trèfles, singleton M.

Ouvertures au palier de 2

L'ouverture de 2♣ est forcing de manche avec une main régulière, un unicolore majeur ou un bicolore contenant les piques, les autres mains bicolors fortes sont ouvertes au palier de 1 et les unicolores mineurs très forts par 2♦.

- 2♣ - 2♦ : du jeu, mais pas d'As, ni deux Rois.
- 2♣ - 2♥ : rien de bon à signaler.
- 2♣ - 2♠ : un As.
- 2♣ - 2SA : pas d'As mais deux Rois.
- 2♣ - 3♣ : un As et un Roi.
- 2♣ - 3♦ : un As et deux Rois.
- 2♣ - 3♥/3♠/3SA : deux As en CRM ou RDxxxx dans la couleur nommée (si elle est majeure) ou dans une mineure (si l'enchère est 3SA).
 - 2♣ - 2X - 3SA : bicolore majeur fort.
 - 2♣ - 2X - 4♣ : bicolore pique-trèfle fort.
 - 2♣ - 2X - 4♦ : bicolore pique-carreau fort.

- $2\clubsuit - 3X - 3SA$: forcing, développements identiques à ceux joués après ouverture de $2SA$ (idem après $2\clubsuit - 2M - 2SA$).

L'ouverture de $2\heartsuit$ est Multi : soit unicolore majeur faible, soit jeu régulier 22-23H (avec majeure cinquième possible, comme pour l'ouverture de $2SA$), soit unicolore mineur forcing de manche.

- $2\heartsuit - 2\heartsuit$: passe ou corrige, ne souhaite pas jouer au-delà de $2M$ face à un unicolore majeur faible.
- $2\heartsuit - 2\spadesuit$: passe ou corrige, prêt à jouer $3\heartsuit$ face à un unicolore coeur faible (normalement trois cartes à coeur).
- $2\heartsuit - 2SA$: relais, demande de précisions.
 - $2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit$: unicolore coeur, mini.
 - $2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: unicolore pique, mini.
 - $2\heartsuit - 2SA - 3\spadesuit$: unicolore pique, maxi.
 - $2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: unicolore coeur, maxi.
- $2\heartsuit - 3m$: naturel, forcing.
- $2\heartsuit - 3\heartsuit$: passe ou corrige, au moins trois cartes dans chaque majeure.
- $2\heartsuit - 3\spadesuit$: passe ou corrige, au moins trois piques et quatre coeurs.
- $2\heartsuit - 4\clubsuit$: demande à l'ouvreur de nommer sa majeure en Texas.
- $2\heartsuit - 4\heartsuit$: demande à l'ouvreur de nommer sa majeure.
- $2\heartsuit - 4M$: naturel, pour jouer (impose la couleur)

Les ouvertures de $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$ sont faibles, avec cinq cartes dans la couleur et une mineure cinquième indéterminée.

- $2M - 2SA$: relais, demande à l'ouvreur de nommer sa mineure (peut être faible).
 - $2M - 2SA - 3m - 3M$: proposition de manche dans la majeure.
 - $2\spadesuit - 2SA - 3m - 3\heartsuit$: naturel forcing de manche.
- $2M - 3\clubsuit$: relais artificiel forcing de manche, normalement fitté dans la majeure.
 - $2M - 3\clubsuit - 3\heartsuit$: mini avec les trèfles.
 - $2M - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: mini avec les carreaux.
 - $2M - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: maxi avec les trèfles.
 - $2M - 3\clubsuit - 3SA$: maxi avec les carreaux.
- $2M - 3X$ (autre que $3\clubsuit$ ou soutien) : naturel non forcing.
- $2M - 3M$: soutien compétitif, non forcing.

Après ouverture majeure

Nos ouvertures majeures peuvent cacher des bicolores ou même des unicolores forts (mais pas forcing de manche). Nous jouons le SA forcing et les $2/1$ forcing de manche en réponse à ces ouvertures.

- $1M - 1SA$: forcing, contient toutes les mains correspondant à un $1SA$ classique, quelques mains fittées, et des mains régulières plus fortes.
 - $1M - 1SA - 2m$: meilleure mineure, peut provenir de trois cartes, voire deux (on peut choisir de dire $2\clubsuit$ avec deux trèfles et trois carreaux).
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\heartsuit$: soit cinq cartes à coeur avec une tolérance pique, soit une main « forte » (au moins dans la zone 9-11). L'ouvreur nomme la plupart du temps $2\heartsuit$ s'il n'est pas singleton coeur, et le répondant passe ou décrit sa main naturellement (toutes ces enchères étant plus fortes que leurs équivalents directs sur $2\clubsuit$).
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\heartsuit$: six cartes, misfitté pique, faible (pas plus de 9H).
 - $1\spadesuit - 1SA - 2X - 2\spadesuit$: préférence OU fit faible 4-7H.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\heartsuit$: relais pour $2\heartsuit$, soit deux cartes à coeurs dans une main faible, soit une main propositionnelle qui reparlera.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\heartsuit$: trois cartes à coeur, soutien faible 4-7H.
 - $1M - 1SA - 2X - 3M$: soutien par trois cartes régulier, proposition de manche.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\heartsuit$: naturel.

- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit$: relais artificiel, bicolore 5-4 indéterminé (relais à 2SA du répondant).
- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit$: quatre cartes à trèfle.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3\diamondsuit$: quatre cartes à carreau.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3\heartsuit$: l'équivalent d'un deux fort à coeur (belle couleur).
- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit$: six coeurs laids.
- $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3SA$: bonne tenue pique (quatre cartes normalement).
- $1\heartsuit - 1SA - 2SA$: main régulière, quasi-forcing de manche.
- $1\heartsuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit$: Texas carreau (six cartes).
- $1\heartsuit - 1SA - 2SA - 3\diamondsuit$: Texas coeur (soutien très faible, la rectification à $3\heartsuit$ est non forcing).
- $1\heartsuit - 1SA - 2SA - 3\heartsuit$: bicolore mineur.
- $1\heartsuit - 1SA - 2SA - 3\spadesuit$: Texas trèfle.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA$: quasi-forcing de manche, régulier ou semi-régulier.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit$: relais demandant à l'ouvreur de se décrire.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamondsuit$: quatre cartes à carreau.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit$: quatre cartes à coeur.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: l'équivalent d'un deux fort à pique.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\clubsuit - 3SA$: jeu régulier avec deux cartes à coeur.
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\diamondsuit$: Texas coeur (six cartes).
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\heartsuit$: Texas pique, soutien très faible (la rectification à $3\spadesuit$ est non forcing).
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3\spadesuit$: Texas trèfle (six cartes).
- $1\spadesuit - 1SA - 2SA - 3SA$: Texas carreau (six cartes).
- $1\spadesuit - 1SA - 3SA$: jeu régulier, trois cartes à coeur.
- $1\spadesuit - 1SA - 3SA - 4X$: Texas.
- $1\spadesuit - 1SA - 4\clubsuit$: six coeurs et cinq piques.
- $1\spadesuit - 1SA - 4\diamondsuit$: six piques et cinq coeurs.
- $1\spadesuit - 1SA - 4\heartsuit$: bicolore majeur 6-6.
- $1M - 2m$: forcing de manche. Si l'enchère est suivie d'un soutien dans la majeure d'ouverture, la mineure doit être exploitable (deux gros honneurs, HV10, ou six cartes par un gros honneur). Si le soutien différé est quatrième, la couleur doit procurer cinq levées probables face à un gros honneur.
- $1M - 2M$: soutien constructif (8-10).
- $1\heartsuit - 2\spadesuit$: des piques, trois coeurs, limite de manche.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit$: forcing de manche.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: peut contenir trois coeurs dans une main de première zone.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA$: trois cartes à coeur, espoir de chelem, pas de singleton.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: quatre cartes à coeur, espoir de chelem.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3SA$: trois cartes à coeur, espoir de chelem, un singleton (relais à $4\clubsuit$ pour connaître le singleton, $4\diamondsuit$ indique le singleton trèfle et $4\heartsuit$ le singleton carreau).
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 4m$: Splinter, léger espoir de chelem.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 4\heartsuit$: quatre cartes à coeur, main minimale.
- $1M - 2SA$: soutien par quatre cartes, propositionnel ou plus.
 - $1M - 2SA - 3\clubsuit$: enchère artificielle, main de première zone.
 - $1M - 2SA - 3\diamondsuit/3M'/3SA$: main de deuxième zone ou plus, courte dans la couleur nommée (courte à trèfle dans le cas de 3SA).
 - $1M - 2SA - 3M$: main de deuxième zone ou plus sans courte.
 - $1M - 2SA - 3M - 3SA$: relais demandant à l'ouvreur de nommer une éventuelle couleur quatrième.
 - $1M - 2SA - 4M$: mais positive mais couleur médiocre (du type Dxxxx).
 - $1M - 2SA - 4X$: naturel, beau 5-5.
- $1M - 3m$: enchère de rencontre, propositionnel.

- 1M - 3M : soutien par quatre cartes, barrage (4-6H), un singleton.
- 1M - 4M : soutien par cinq cartes, barrage, un singleton.

On joue des relais spéciaux après les soutiens majeurs simples :

- 1♠ - 2♠ - 2SA : essai généralisé, proposition de manche (mais pas de chelem).
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♣ : relais, dénie quatre cartes à coeur, pas d'acceptation nette de la proposition de manche.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♦ : quatre ou cinq cartes à coeur, l'ouvreur corrige à 3♥ (ou 4♥) avec quatre cartes, revient à 3♠ sinon.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♥ : six cartes à coeur.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♠ : main mini, sans quatre cartes à coeur.
 - 1♠ - 2♠ - 2SA - 3SA : accepte la manche, main 4333.
- 1♠ - 2♠ - 3X : essai de chelem naturel.

Les mêmes enchères décalées d'un palier s'appliquent après ouverture d'1♥ (avec du coup des significations encore moins naturelles) :

- 1♥ - 2♥ - 2♠ : essai généralisé, proposition de manche (mais pas de chelem).
 - 1♥ - 2♥ - 2♠ - 2SA : relais, dénie quatre cartes à pique, pas d'acceptation nette de la proposition de manche.
 - 1♥ - 2♥ - 2♠ - 3♣ : quatre ou cinq cartes à pique, l'ouvreur corrige à 3♠ (ou 4♠) avec quatre cartes, revient à 3♥ sinon.
 - 1♥ - 2♥ - 2♠ - 3♦ : six cartes à pique.
 - 1♥ - 2♥ - 2♠ - 3SA : accepte la manche, main 4333.
- 1♥ - 2♥ - 2SA : essai de chelem avec quatre cartes à pique.
- 1♥ - 2♥ - 3m : essai de chelem naturel.

Nos autres enchères d'essai ont des développements spécifiques :

- 1m - 1M - 2M - 3X : enchère d'essai avec espoir de manche (pas d'espoir de chelem), recherche de complément dans la couleur.
- 1m - 1M - 2M - 2SA : recherche de chelem, demande au partenaire de nommer ses forces au palier de 3 (mais pas ses As).
 - 1m - 1M - 2M - 2SA - 3X - 3SA : relais forcing, demande au partenaire de nommer ses As.

Une enchère de 3SA après un fit majeur donné au palier de 3 (par exemple un soutien différé) est un déclencheur de contrôles.

Après Passe, on joue le Drury fitté.

- P - 1M - 2♣ - 2M : pas l'ouverture.
- P - 1M - 2♣ - 2♦ : ambigu, soit des carreaux, soit l'ouverture sans autre enchère disponible.
 - P - 1M - 2♣ - 2X - 2SA : enchère de rencontre à trèfle avec une couleur secondaire très solide.
 - P - 1M - 2♣ - 2X - 3♣ : enchère de rencontre à trèfle, couleur creuse (typiquement Axxxx).
- P - 1M - 2♣ - 2SA : bicolore 5-4 indéterminé, deuxième zone ou plus, relais du répondant à 3♣.
- P - 1M - 2SA : fitté quatrième, un singleton. L'enchère de 3♣ demande la couleur du singleton.
- P - 1M - 3♣ : bicolore mineur.

Après ouverture mineure

Nous jouons les soutiens mineurs inversés et le double deux, mais pas le Walsh.

- 1♣ - 1♦ : peut cacher une main faible comportant des majeures quatrièmes (voire même un 4432 avec les deux majeures par exemple). Pas de Walsh.
- 1m - 2m : soutien mineur inversé, forcing de manche, peut contenir une majeure quatrième qui sera nommée à saut au tour suivant. L'ouvreur nomme ensuite simplement ses forces.

- 1♣ - 2♦ : soutien propositionnel irrégulier.
- 1♦ - 3♣ : naturel, faible.
- 1m - 2♥ : cinq piques, quatre coeurs, une courte dans la mineure d'ouverture, faible.
— 1m - 2♥ - 2SA : forcing.
- 1m - 2♠ : enchère de rencontre mineure (quatre cartes dans la mineure d'ouverture, cinq dans l'autre mineure).
- 1m - 1M - 1SA : pas de majeure quatrième.
— 1m - 1M - 1SA - 2♣ : relais quasi-obligatoire pour 2♦, le répondant décrit ensuite sa main naturellement, les enchères suivantes étant généralement propositionnelles.
— 1m - 1M - 1SA - 2♦ : relais forcing de manche, l'ouvreur décrit sa main naturellement.
— 1m - 1M - 1SA - 3M : espoir de chelem avec un bel unicolore (si on passe par un relais, la couleur est moins belle).
- 1m - 1M - 2SA : dénie quatre piques après réponse d'1♥, mais peut être fitté coeur.
— 1m - 1M - 2SA - 3♣ : relais, demande de description.
— 1m - 1M - 2SA - 3X : tout en Texas, y compris 3SA.
- 1m - 1♥ - 3SA : 5 cartes dans la couleur d'ouverture, fit coeur, espoir de chelem.
- 1m - 1♥ - 4♥ : 5 cartes dans la couleur d'ouverture, fit coeur, pas d'espoir de chelem.
- 1m - 1♥ - 1♠ - 1SA - 2m' : indique trois cartes à coeur dans un main minimax (première zone ou troisième zone et plus).
- 1m - 1♥ - 1♠ - 1SA - 2♥ : trois coeurs dans une main de deuxième zone.
- 1♦ - 1♥ - 3♦ - 3♥ : cinq coeurs OU un problème d'arrêt pique (l'ouvreur nomme en priorité l'arrêt pique).
- 1♣ - 1♠ - 3♦ (et séquences assimilées) : super forcing.
- 1♦ - 2♣ - 2SA : minimax avec les arrêts majeurs (sinon on dit 2♦).
— 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2M - 3M : quatre cartes dans la majeure, pas d'arrêt dans l'autre majeure.
— 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2M - 3M' : quatre cartes dans la majeure M, As blanc dans l'autre majeure.
— 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2M - 3SA : quatre cartes dans la majeure, arrêt dans l'autre majeure.
- 1♦ - 2♣ - 3SA : deuxième zone, singleton trèfle.

Conventions de chelem

Nous jouons le Blackwood 5 clés 41-30, sauf dans le cas d'un BlackWood exclusion (on retourne aux réponses 30-41). En cas de fit coeur, le BlackWood se fait à 4♠, l'enchère de 4SA jouant le rôle de celle de 4♠ « classique » (BlackWood exclusion pique si on a déjà nommé le contrôle pique). La collante est ensuite une question à la Dame d'atout. Sur l'enchère de 5SA (appel aux Rois), on nomme son Roi le plus économique. Une enchère au palier de 6 immédiatement après la réponse au Blackwood est une demande de contrôle du troisième tour. En cas d'intervention sur notre Blackwood, on joue comme suit : contre est punitif, passe indique un nombre pair de clés, les autres enchères un nombre impair.

Après ouverture au palier de 4, on joue un Blackwood spécial :

- 4X - 4SA - 5♣ : une clé (la Dame d'atout est une clé), sept cartes dans la couleur.
- 4X - 4SA - 5♦ : deux clés, sept cartes dans la couleur.
- 4X - 4SA - 5♥ : une clé, huit cartes dans la couleur.
- 4X - 4SA - 5♠ : deux clés, huit cartes dans la couleur.
- 4X - 4SA - 5SA : couleur pleine (ARDxxxx).
- 4X - 4SA - 6♣ : couleur pleine avec le Valet.

La nomination du dernier contrôle en-dessous du palier de la manche quand un contrôle antérieur a été sauté peut jouer le rôle d'anticontrôle : par exemple 1♦- 1♠ - 3♠ - 4♦ - 4♥ promet le contrôle trèfle mais interroge sur le contrôle coeur.

Les enchères au palier de 5 sur une ouverture de barrage (aux paliers de 3 et de 4) sont des interrogatives (demande de contrôle dans la couleur nommée). Le partenaire revient à l'atout sans contrôle,

les autres enchères décrivant par palier un contrôle, puis un contrôle du premier tour et enfin un contrôle absolu (As sec ou chicane). L'enchère de 5SA n'est pas incluse dans les paliers, elle indique le Roi au moins second dans la couleur (pour orienter le contrat à SA). Par exemple :

- 4♠ - 5♦ : interrogative à carreau, en vue d'un chelem à pique (ou à SA).
- 4♠ - 5♦ - 5♥ : contrôle du deuxième tour à carreau (donc singleton).
- 4♠ - 5♦ - 5♠ : pas de contrôle carreau.
- 4♠ - 5♦ - 5SA : contrôle orienté à carreau (Rx ou Rxx).
- 4♠ - 5♦ - 6♣ : contrôle du premier tour à carreau (Ax ou Axx).
- 4♠ - 5♦ - 6♦ : contrôle absolu à carreau (chicane ou As sec).

La séquence 4♥ - 4♠ est par contre naturelle.

En cas d'ambiguïté ou de double fit, le BlackWood se fait dans la première couleur fittée.

Séquences diverses

- 3♦ - 4♣ : soutien à carreau ou des trèfles (l'ouvreur relaie à 4♦).
- 3♦ - 4♦ : bicolore majeur.

Enchères compétitives

Après ouverture d'1SA

En défense, notre système est le Multi-Landy toutes positions :

- (1SA) X : une mineure cinquième et une majeure quatrième indéterminées.
 - (1SA) X - 2♣ : passe ou corrige à 2♦.
 - (1SA) X - 2♦ : nomme ta majeure.
- (1SA) 2♣ : Landy, bicolore majeur.
 - (1SA) 2♣ - 2♦ : pas de préférence, ou un effort de manche si suivi d'une nouvelle enchère.
- (1SA) 2♦ : unicolore majeur (développements similaires à ceux joués sur l'ouverture de 2♦ Multi, 2SA est une enchère forte).
- (1SA) 2M : bicolore 5-5 avec une mineure indéterminée.
 - (1SA) 2♠ - 2SA : relais demandant au partenaire de se décrire (3♣/3♦ mini avec du trèfle/du carreau, 3♥/3♠ maxi avec du trèfle/du carreau).
 - (1SA) 2♠ - 3♣ : passe ou corrige, peut cacher une main positive en cas de fit carreau.
 - (1SA) 2♠ - 3♦ : passe ou corrige, espoir de manche à trèfle.
- (1SA) 2SA : bicolore mineur.

En défense contre un 1SA faible, notre système d'intervention est à base de Texas :

- (1SA) X : du jeu (au moins 14H), tendance punitive.
- (1SA) 2♣ : Landy, bicolore majeur.
- (1SA) 2♦ : Texas coeur.
- (1SA) 2♥ : Texas pique.
- (1SA) 2♠ : Texas trèfle.
- (1SA) 2SA : bicolore mineur.
- (1SA) 3♣ : Texas carreau.

On joue le Rubensohl.

- 1SA (X) Y : même signification que sans le contre (si le contre n'est pas punitif).
- 1SA (2X) 3♠ : cinq cartes à piques, arrêt dans la couleur d'intervention.
- 1SA (2♠) 3♠ : quatre cartes à coeur.
- 1SA (2♠) 3♥ : cinq cartes à coeur, arrêt pique.
- 1SA - 2♣ (X) Passe : pas d'arrêt trèfle (l'As blanc n'est pas considéré comme un arrêt).

- 1SA - 2♣ (X) XX : pour les jouer.
- 1SA - 2♣ (X) 2♦ : naturel, arrêt trèfle.
- 1SA - 2♣ (X) 2M : quatre cartes, arrêt trèfle.
- 1SA - 2♣ (X) 2SA : naturel, un arrêt et demi à trèfle.
- 1SA - 2♣ (X) 3♣ : 4-4 majeur avec arrêt trèfle (le répondant nomme sa majeure en Texas).
- 1SA - 2♣ (X) - - XX : nouveau Stayman.
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 2M : pas d'arrêt trèfle, quatre cartes dans l'autre majeure.
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 2SA : pas de majeure quatrième, un seul arrêt trèfle.
 - 1SA - 2♣ (X) - - XX - 3♣ : les deux majeures, pas d'arrêt trèfle (le répondant nomme sa majeure naturellement pour jouer le coup).

Dans le cas où notre 1SA est contré punitivement (1SA d'intervention notamment), on se dégage de la façon suivante :

- 1SA (X) Passe : forcing, dénie une couleur cinquième si on ne tient pas le surcontre de l'ouvreur.
 - 1SA (X) - - XX : obligatoire en l'absence de couleur cinquième, on procède ensuite en Baron en nommant des couleurs troisièmes.
 - 1SA (X) XX : une mineure cinquième.
 - 1SA (X) 2♣ : bicolore majeur.
 - 1SA (X) 2♦ : Texas coeur.
 - 1SA (X) 2♥ : Texas pique.
 - 1SA (X) 2♠ : bicolore mineur.
-
- 1m (1SA) 2♣ : Landik (bicolore majeur).
 - 1m (1SA) 2X (à partir de 2♦) : Texas, y compris 2SA (si l'ouverture est 1♣ par exemple, 2♠ est un soutien à trèfle et 2SA un Texas carreau).

Après ouverture de 2SA

Contre indique un unicolore indéterminé, les autres enchères indiquent des bicolores avec la couleur nommée et une couleur plus chère :

- (2SA) X : unicolore, le répondant nomme la couleur la plus économique dans laquelle il est court.
- (2SA) 3♣ : bicolore mineur ou bicolore trèfle-majeure.
- (2SA) 3♦ : bicolore carreau-majeure.
- (2SA) 3♥ : bicolore majeur.

Séquences diverses

On ne joue pas la collante, mais une variante du cachalot sur ouverture mineure, avec des Texas également au palier de 2. La méthode est décrite en détail en annexe de ce document.

On joue le Truscott inversé en mineure :

- 1m (X) 2SA : soutien faible dans la mineure d'ouverture.
- 1m (X) 3m : soutien constructif.

Les soutiens directs sont très faibles après contre sur notre ouverture majeure :

- 1M (X) 2M : soutien très faible.
- 1♥ (X) 1♠ : soutien coeur (ne dit rien sur les piques).
- 1♠ (X) 2♥ : soutien pique (ne dit rien sur les coeurs).

Notre utilisation des cuebids après intervention majeure est non standard :

- (1X) 1M - 2X : main forte sans fit.
- (1X) 1M - 2Y : forcing.

- (1X) 1M - 2SA : fit fort par quatre cartes.
- (1X) 1M - 3X : fit fort par trois cartes.
- (1♠) 2♥ - 2SA : fitté coeur.

Nos enchères sont similaires en cas d'intervention adverse sur notre ouverture majeure :

- 1M (2X) X : du jeu sans fit.
- 1M (2X) 2SA : fit fort par quatre cartes.
- 1M (2X) 3X : fit fort par trois cartes.

La réponse de 2SA sur un contre d'appel n'est pas naturelle :

- (1♠) X - 2SA : quatre cartes à coeur, main limite (8-11H).
- (1♠) X - 3♥ : promet cinq cartes.
- (1m) X - 2SA : exactement une majeure quatrième dans une main limite.

On joue Lebensohl après certains contres compétitifs de l'ouvreur :

- 1m (1♠) - (2♠) X - 2SA : relais pour 3♣ avec une main faible.
- 1m (1♠) - (2♠) X - 3X : main positive.
- (1♠) - (2♠) X - 2SA : relais pour 3♣, faible.
- (1♠) - (2♠) X - 3X : positif.

Si les adversaires interviennent à bas palier sur notre ouverture de 2♣, le répondant enchérit naturellement (passe : rien à signaler ; contre : du jeu sans enchère naturelle ; une couleur : au moins HHxxx dans la couleur). Si l'intervention est à haut palier (saut à la manche), le contre indique une main très faible, le passe est encourageant.

Nos réveils à la couleur ne sont pas limités à l'ouverture, ils peuvent aller jusqu'à 15 points. On dispose de deux cue-bids en cas de réveil par une majeure :

- (1m) - - 1M - 2♣ : main forte fittée.
- (1m) - - 1M - 2♦ : main forte non fittée (recherche l'arrêt pour jouer 3SA).

On réveille de façon automatique lorsque les adversaires se sont fittés en majeure au palier de 2, par exemple :

- (1m) - (1♠) - (2♠) - - X : automatique dès qu'on n'a pas de couleur sixième, quelle que soit la force du jeu.
- (1m) - (1♠) - (2♠) - - 3X : six cartes dans la couleur.
- (1m) - (1♠) - (2♠) - - X - 3X : cinq cartes dans la couleur.
- (1m) - (1♠) - (2♠) - - X - 2SA : relais sans couleur cinquième.
- (1♥) - (2♥) - - 2♠ : quatre cartes.
- (1♥) - (2♥) - - X : trois cartes à pique, pas de couleur sixième, le reste comme ci-dessus.

En défense contre les Michael's, nous jouons comme suit (exemple adaptable aux autres situations, le cuebid le plus économique est toujours un soutien) :

- 1♠ (2SA) X : de quoi punir les deux mineures.
- 1♠ (2SA) 3♣ : fit pique au moins propositionnel.
- 1♠ (2SA) 3♦ : unicolore coeur faible avec tolérance pique.
- 1♠ (2SA) 3♥ : naturel forcing.
- 1♠ (2SA) 3♠ : faible, non forcing.
- 1♠ (2SA) - (3m) - - X : arrêt m.
- 1♠ (2SA) - (3♣) - - 3♦ : arrêt carreau.
- 1♠ (2SA) - (3♦) - - 3♥ : arrêt trèfle.

Notre défense contre le 2♦ Multi est essentiellement naturelle.

- (2♦) X : du jeu régulier, tendance appel aux mineures. On peut avoir une majeure cinquième (on reparlera) mais pas de majeure quatrième.

- (2♦) 2♥ : naturel, cinq cartes.
- (2♦) 2♠ : naturel, cinq cartes.
- (2♦) 2SA : 16-18H, des arrêts majeurs.
- (2♦) - (2♥) - - X : contre d'appel court à coeur.
- (2♦) - (2♥) - (2♠) X : contre d'appel court à pique.

En cas d'intervention à 2♥ ou 2♠ sur notre propre Multi, le contre du répondant n'est pas punitif, il indique une volonté de jouer une partielle (au moins) dans l'autre majeure, l'ouvreur passant bien sûr s'il possède la couleur d'intervention.

Séquences compétitives à haut palier

En cas de séquence compétitive à haut palier, le contre d'un chelem par le joueur ayant initialement barré promet exactement une levée de défense, avec une envie de jouer le coup si le partenaire n'a pas de levée de défense.

Sur un barrage adverse violent (palier de 4), l'enchère de 4SA indique un bicolore indéterminé.

Dans les séquences où les adversaires ont barré alors qu'on a nommé la manche en pleine attaque, le passe devient forcing. Un contre immédiat indique alors une absence de contrôle dans la couleur adverse, une surenchère directe promet un contrôle, et un passe (forcing) suivi d'un dégagement du contre du partenaire promet normalement un contrôle du premier tour. Par exemple :

- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) X : pas de contrôle carreau.
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) 5♥ : contrôles carreau et coeur, espoir de chelem.
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) 5♠ : main offensive, contrôle carreau, sans véritable espoir de chelem (et sans contrôle coeur).
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) P : forcing, laisse le partenaire décider OU espoir de chelem à pique avec contrôle du premier tour à carreau.
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) P P X : punitif.
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) P P 5♠ : main offensive, contrôle carreau, sans espoir de chelem particulier (bien sûr, si le partenaire avait un passe forcing dans le but de faire une proposition de chelem, il va certainement ajouter le sixième).
- 1♠ (3♦) 4♦ (5♦) P P X P 5♠ : espoir de chelem à pique, contrôle du premier tour à carreau.

Séquences diverses :

- (1♣) 1♠ (1SA) 2♣ : cinq cartes à coeur, tolérance pour les piques.
- (1m) 1♠ (1SA) X : bicolore 5-5 coeur et mineure non ouverte.
- (1♣) 1♦ (1♥) X : quatre cartes à pique (1♠ promet cinq cartes).
- (1♥) 2♥ : Michael's précisé pique-trèfle.
- (1♥) 3♣ : barrage naturel.
- (1X) - (1Y) 1SA : toujours un bicolore des deux restantes (plus long dans la moins chère), même sans avoir passé d'entrée.
- (1♥) X (2♥) X dénie quatre piques, (1♥) X (2♥) 3♥ indique exactement quatre piques dans une main propositionnelle.
- (1♠) 1SA - 2♥ : Texas trèfle, (1♠) 1SA - 2♠ indique exactement quatre coeurs (la main classiquement indiquée par le Texas impossible). Idem après le début (2♠) 2SA.

Jeu de la carte

Signalisation : quatrième meilleure à SA, pair/impair à la couleur, petit appel sur l'As et la Dame à SA, switch petit prometteur, appel de Smith, défausses pair/impair partout. En flanc, quand on insère un honneur d'une séquence en seconde position, on joue la plus grosse carte de la séquence (Dame avec DV par exemple).

Annexe : la baleine.

Notre baleine (version améliorée du cachalot) est une convention concernant la réponse à une ouverture mineure (au palier de 1) en cas d'intervention adverse à la couleur (au palier de 1 aussi, ou à 2♣). Autrement dit, elle concerne les séquences suivantes : 1♣ (1♦) -, 1♣ (1♥) -, 1♣ (1♠) -, 1♦ (1♥) -, 1♦ (1♠) -, et 1m (2♣). Le principe en est simple : toutes les enchères au palier de 1 et de 2 sont des Texas. Plus précisément (mais pour rester dans les grandes lignes) :

- les enchères à SA restent naturelles.
- le contre joue aussi le rôle de Texas, sauf si l'intervention est 1♠ (on garde alors un contre Spoutnik classique).
- l'enchère de 1♠ est un transfert pour 1SA, qui peut parfois cacher des mains fortes ou fittées dans la mineure d'ouverture.
- les Texas au palier de 2 indiquent six cartes dans la couleur vers laquelle on transfère, et peuvent provenir de mains très faibles.
- 2♠ est soutien de la mineure d'ouverture.
- le Texas impossible joue plusieurs rôles selon l'intervention.

Voici les séquences précisées :

- 1♣ (1♦) X : quatre ou cinq cartes à coeur (jamais six). L'ouvreur redemande comme sur la séquence classique 1♣ (1♦) 1♥ mais dispose en plus de l'enchère d'1♥, qui indique exactement trois cartes à coeur (exceptionnellement quatre si le jeu est dévalué par l'intervention) dans une ouverture minimale.
- 1♣ (1♦) 1♥ : quatre ou cinq piques. Comme ci-dessus, 1♠ chez l'ouvreur indique trois cartes et les autres redemandes sont classiques.
- 1♣ (1♦) 1♠ : relais pour 1SA, main faible (7-10) sans arrêt pique ou fit trèfle 8-9 (on corrigera 1SA à 2♣). On passera aussi par cette enchère avec des mains régulières fortes sans arrêt carreau (on fera suivre par un cuebid à 2♦), sans majeure quatrième et sans gros fit trèfle.
- 1♣ (1♦) 1SA : naturel, avec un bon arrêt carreau.
- 1♣ (1♦) 2♣ : cinq coeurs, quatre piques, main faible (simple désir de jouer au palier de 2 en majeure).
- 1♣ (1♦) 2♦ : six cartes à coeur, peut être très faible, peut être fort. L'ouvreur corrige presque systématiquement à 2♥, sauf s'il possède un fit avec une main de belle deuxième zone au moins (on sera plus enclin à fitter dans trois cartes), ou avec une main extrêmement forte. Il dispose alors des enchères de 3♥ (proposition naturelle), 2SA (proposition naturelle, troisième zone), 4X (Splinter, quatre coeurs et une belle main), 3♦ (soutien très fort sans possibilité de Splinter), les autres enchères sont naturelles (et très rares).
- 1♣ (1♦) 2♥ : six cartes à pique, faible ou fort (développements comme ci-dessus).
- 1♣ (1♦) 2♠ : fit trèfle au moins propositionnel.
- 1♣ (1♦) 2SA : naturel, propositionnel.
- 1♣ (1♦) 3♣ : fit faible purement compétitif (plus faible qu'1♠ suivi de 2♣).

- 1♣ (1♥) X : quatre ou cinq piques, développements comme après la séquence classique 1♣ (1♥) 1♠, la redemande à 1♠ venant la plupart du temps de trois cartes.
- 1♣ (1♥) 1♠ : relais pour 1SA, sans arrêt coeur, ou fit trèfle 8-9. Peut aussi cacher des mains régulières fortes sans arrêt coeur.
- 1♣ (1♥) 1SA : naturel, bon arrêt coeur.
- 1♣ (1♥) 2♣ : six cartes à carreau, faible ou fort.
- 1♣ (1♥) 2♦ : volonté de se battre pour la partielle en mineure (a priori cinq carreaux et quatre trèfles), non forcing.
- 1♣ (1♥) 2♥ : six piques, faible ou fort.
- 1♣ (1♥) 2♠ : fit trèfle au moins propositionnel.
- 1♣ (1♥) 2SA : naturel.

- $1\clubsuit (1\heartsuit) 3\clubsuit$: fit faible, compétitif.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) X$: Spoutnik, promet quatre cartes à coeur.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 1SA$: naturel, bon arrêt pique.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\clubsuit$: six carreaux, faible ou fort.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\diamond$: six coeurs, faible ou fort.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\heartsuit$: main forte, a priori sans arrêt pique. L'ouvreur nomme les SA en priorité avec un arrêt pique, donne le plein de sa main de façon naturelle sinon (la rectification à $2\spadesuit$ indiquant une main sans rien à signaler).
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\spadesuit$: fit trèfle au moins propositionnel.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 2SA$: naturel, propositionnel.
- $1\clubsuit (1\spadesuit) 3\clubsuit$: fit faible compétitif.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) X$: contre d'appel classique.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond$: six cartes à coeur (peut être faible), ou cinq coeurs avec un peu de jeu.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\heartsuit$: six cartes à pique, ou cinq avec un peu de jeu.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\spadesuit$: six cartes à carreau, ou cinq avec un peu de jeu.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 3\clubsuit$: bicolore majeur limite de manche.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 4\clubsuit$: bicolore majeur de manche.
- $1\diamond (1\heartsuit) X$: quatre ou cinq piques.
- $1\diamond (1\heartsuit) 1\spadesuit$: relais pour 1SA, peut cacher un fit faible ou une main régulière forte sans arrêt coeur.
- $1\diamond (1\heartsuit) 1SA$: naturel.
- $1\diamond (1\heartsuit) 2\clubsuit$: non forcing, volonté de jouer $2\clubsuit$ ou $2\diamond$ (typiquement quatre carreaux et cinq trèfles).
- $1\diamond (1\heartsuit) 2\diamond$: six trèfles, plus fort que $3\clubsuit$.
- $1\diamond (1\heartsuit) 2\heartsuit$: six piques, faible ou fort.
- $1\diamond (1\heartsuit) 2\spadesuit$: fit carreau, au moins propositionnel.
- $1\diamond (1\heartsuit) 2SA$: naturel.
- $1\diamond (1\heartsuit) 3\clubsuit$: naturel faible.
- $1\diamond (1\heartsuit) 3\diamond$: fit faible compétitif.
- $1\diamond (1\spadesuit) X$: Spoutnik, promet quatre cartes à coeur.
- $1\diamond (1\spadesuit) 1SA$: naturel, bon arrêt pique.
- $1\diamond (1\spadesuit) 2\clubsuit$: non forcing, volonté de jouer $2\clubsuit$ ou $2\diamond$ (typiquement quatre carreaux et cinq trèfles).
- $1\diamond (1\spadesuit) 2\diamond$: six coeurs, faible ou fort.
- $1\diamond (1\spadesuit) 2\heartsuit$: main forte, a priori sans arrêt pique. Cette enchère peut aussi cacher un unicolore trèfle fort. L'ouvreur nomme les SA en priorité avec un arrêt pique, donne le plein de sa main de façon naturelle sinon (la rectification à $2\spadesuit$ indiquant une main sans rien à signaler).
- $1\diamond (1\spadesuit) 2\spadesuit$: fit carreau, au moins propositionnel.
- $1\diamond (1\spadesuit) 2SA$: naturel, propositionnel.
- $1\diamond (1\spadesuit) 3\clubsuit$: naturel faible.
- $1\diamond (1\spadesuit) 3\diamond$: fit faible compétitif.
- $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond$: six cartes à coeur, ou cinq avec un peu de jeu.
- $1\diamond (2\clubsuit) 2\heartsuit$: six cartes à pique, ou cinq avec un peu de jeu.
- $1\diamond (2\clubsuit) 2\spadesuit$: fit carreau au moins propositionnel.
- $1\diamond (2\clubsuit) 3\clubsuit$: bicolore majeur limite de manche.
- $1\diamond (2\clubsuit) 4\clubsuit$: bicolore majeur de manche.