

Systeme Gilles-Roupoil

Version 1.1

22 novembre 2006

Table des matieres

I	Camp de l'ouvreur.	5
1	Ouvertures Particulieres.	5
2	L'ouverture de 1SA faible.	5
2.1	Conditions pour ouvrir de 1SA faible	5
2.2	Développements en l'absence d'intervention	5
2.3	En cas d'intervention adverse.	7
2.3.1	En général	7
2.3.2	Intervention par un Landy.	7
2.3.3	Intervention par un 2♦ multi-landy.	7
2.3.4	Intervention en Texas.	7
2.3.5	Quand 1SA est contré...	8
2.4	Contre du stayman et du texas.	8
2.4.1	L'adversaire contre le stayman (montrant du trèfle).	8
2.4.2	L'adversaire contre le texas (montrant la couleur).	8
2.5	Corollaires du SA faible, dans les séquences après ouverture de 1 à la couleur.	8
3	Développements des ouvertures au niveau 2.	9
3.1	2♣ Forcing de Manche.	9
3.2	2♦ Multi.	9
3.2.1	Conditions d'utilisation.	9
3.2.2	Réponses.	9
3.2.3	Redemandes de l'ouvreur après une réponse de 2♥ ou 2♠	10
3.2.4	Si l'adversaire contre ou intervient sur 2♦.	10
3.3	2♥ Muijderberg	10
3.3.1	Conditions d'utilisation	10
3.3.2	Développements dans le silence adverse	11
3.3.3	Développements après contre	11
3.4	2♠ Muijderberg	11

4	L'Ouverture de 2SA.	11
5	Développements après Ouverture Mineure.	12
5.1	Réponses au niveau 1.	12
5.2	Réponses à saut.	12
5.3	Expressions des fits.	12
5.4	Développements après 1m-2m.	12
6	Fit de l'Ouverture Majeure.	13
6.1	Expression du fit limite.	13
6.2	Enchères de fit particulières.	13
6.3	Développements sur le 2SA fitté.	13
6.4	Réaction quand l'adversaire intervient sur le 2SA fitté.	13
6.5	Quand l'adversaire intervient sans saut sur l'ouverture majeure.	14
7	Développements après Redemande à SA.	14
7.1	La redemande à 1SA	14
7.1.1	La séquence 1♣-1♦-1SA	14
7.1.2	Le Roudi	14
7.1.3	Cas particuliers	15
7.2	La redemande à 2SA avec saut.	15
8	Développements Ultérieurs.	16
8.1	Développements fittés FM après réponse de 1M.	16
8.1.1	1♦-1♥	16
8.1.2	1♣-1♥; 1♣-1♠; 1♦-1♠	16
8.1.3	1♥-1♠	16
8.2	Développements après réponse de 1SA	16
8.3	1♠-2♥	16
8.4	Développements sur la quatrième couleur forcing.	16
8.5	Troisième couleur forcing.	17
8.6	Forcing or not Forcing?	17
8.7	Divers	18
9	Enchères Compétitives	18
9.1	Les barrages	18
9.2	Les contres (! traite aussi des contres de la défense).	18
9.2.1	Les adversaires sont fittés.	18
9.2.2	Nous avons nommé les SA naturellement.	19
9.2.3	Après un 2 sur 1.	19
9.3	Défense contre les interventions bicolores.	19
9.3.1	Interventions dont les 2 couleurs sont connues; la couleur annoncée est l'une des deux.	19
9.3.2	Interventions dont les 2 couleurs sont connues; aucune des deux n'est la couleur annoncée	19
9.3.3	Intervention dont une seule couleur est connue	20

9.4 Divers.	20
10 Enchères de Chelem	20
10.1 Contrôles	20
10.2 Blackwood	20
10.3 Enchères de grand chelem.	21
II Camp de l'intervenant.	22
11 Interventions et développements subséquents, après ouverture de 1 à la couleur.	22
11.1 Développements après interventions de 1 à la couleur.	22
11.2 Interventions en sandwich.	22
11.3 Le (sur-)contre rosenkranz.	22
11.4 Intervention au niveau 2 à saut.	22
11.5 Développements après intervention ou réveil naturel par 1SA. . .	23
11.5.1 L'intervention à 1SA.	23
11.5.2 Le réveil par 1SA	23
11.5.3 L'intervention à 2SA après un 2 majeur faible (ou Muiderberg)	23
11.5.4 Le réveil à 2SA après un 2 majeur faible (ou Muiderberg)	24
11.5.5 Réveil par 2SA après ouverture de 1x	24
11.5.6 Si les SA sont contrés	24
12 Les réveils après ouverture de 1 à la couleur.	24
13 Interventions sur l'ouverture de 1SA fort.	24
13.1 Si l'adversaire contre le Landy	25
13.2 Si l'adversaire contre le 2 \diamond multi-landy	25
14 Bicolores.	25
14.1 Sur une ouverture de 1m.	25
14.2 Sur une ouverture de 1M.	25
14.3 Sur l'ouverture d'un 2 majeur faible (ou Muiderberg).	25
14.4 Sur l'ouverture de 3m.	26
14.5 Sur l'ouverture de 4M.	26
15 Défense contre les ouvertures faibles ou inhabituelles.	26
15.1 Défense contre le 2 faible	26
15.2 Défense contre le 2 \diamond multi.	26
15.3 Défense contre le SA faible.	26
15.4 Défense contre les ouvertures de 1 \clubsuit forcing.	27
15.5 Défense contre 2 \clubsuit incluant le bicolore majeur faible.	27
16 Le contre Lightner.	27

III	Signalisation en flanc.	28
17	Entame contre les SA	28
18	Entame à la couleur.	28
19	Appels de Smith.	28
20	Divers.	29

Première partie

Camp de l'ouvreur.

1 Ouvertures Particulières.

- L'ouverture de 3SA (gambling avec une longue mineure fermée) se fait sans force annexe (une dame est tolérée). Si le partenaire a passé d'entrée, on peut se montrer un peu plus souple. En réponse :
 - 4/5/6/7♣ sont P/C.
 - 4♥ et 4♠ sont pour jouer.
- Les ouvertures de 4♣ et 4♦ sont Namyats toutes positions.

2 L'ouverture de 1SA faible.

2.1 Conditions pour ouvrir de 1SA faible

- En 123 NV : 11-14 H
 - Sinon : 12-14 H
- 6m322, 5m422 possibles. 5M332 aussi, si la majeure est très laide.

2.2 Développements en l'absence d'intervention

1. 1SA-2♣ : Stayman
 - 2♦ : Pas de majeure quatrième
 - 2♥ : Faible avec les deux majeures (P/C). Tendance 5 piques : en cas d'égalité de majeures, l'ouvreur est censé rectifier (avec 5 coeurs et 4 piques, on fait plutôt un texas coeur).
 - 2♠ : Relais FM
 - 2SA : Limite, avec ou sans majeures
 - 3m : Naturel (5/6 cartes), FM
 - 3♥ : 5 piques et 4 coeurs, FM (Smolen)
 - 3♠ : 5 coeurs et 4 piques, FM (Smolen)
 - 4SA : Quantitatif
 - 5SA : Choix entre 6 et 7
2. 2♥ : 4 coeurs, peut-être 4 piques
 - 2♠ : Relais FM
 - 2SA : Limite, avec ou sans piques → maximum avec 4 piques, l'ouvreur dit 3♠.
 - 3m : Naturel (5/6 cartes), FM.
 - 3♠, 4m : Splinter, fitté coeur (si on est fitté chelemisant sans courte, on commence par faire un relais FM avant de donner le fit).
 - 4SA : Quantitatif
 - 5SA : Choix entre 6 et 7
3. 2♠ : 4 piques, pas 4 coeurs

- 2SA : Limite, avec ou sans coeurs.
 - 3♣ : Relais FM
 - 3♦ : Naturel (5/6 cartes), FM.
 - 4m/4♥ : Splinter, fitté pique (si on est fitté chelemisant sans courte, on commence par faire un relais FM avant de donner le fit).
 - 4SA : Quantitatif
 - 5SA : Choix entre 6 et 7
2. 1SA 2♦ : Texas coeur.
- L'ouvreur peut moduler la rectification avec un bon fit :
- Il dira 3♥ avec un fit de 4 (ou 5...) cartes et un jeu minimum.
 - Il nommera un éventuel petit doubleton avec un jeu maximum fitté par 4 (ou 5...) cartes, et dira 2SA à défaut. → 3♦ est re-texas.
- Sinon, sur la rectification à 2♥ :
- 2♠ : Limite avec 5 coeurs et 4 piques
 - 3m : Naturel FM. → Le partenaire est prié de donner le fit majeur s'il l'a (au niveau 4 avec un jeu moche). Ensuite, soit conclusion à la manche, soit contrôles et Blackwood. → Si l'ouvreur n'a pas le fit, il nomme une force ou dit 3SA directement. Il peut aussi envisager de dire 4m.
 - 3♠/4m : Auto-splinter
 - 4SA : Quantitatif! → S'il s'estime maximum, l'ouvreur répond comme sur un blackwood à 5 clés. A noter que l'ouvreur, minimal, passera même avec un fit coeur : on ne joue pas dans le fit, mais en contrepartie on est un palier moins haut.
3. 1SA 2♥ : Texas pique.
- L'ouvreur peut moduler la rectification avec un bon fit :
- Il dira 3♠ avec un fit de 4 (ou 5...) cartes et un jeu minimum.
 - Il nommera un éventuel petit doubleton avec un jeu maximum fitté par 4 (ou 5...) cartes, et dira 2SA à défaut. → 3♥ est re-texas.
- Sinon, sur la rectification à 2♠, les développements suivent la même logique qu'après le Texas coeur. A noter cependant :
- Dans la séquence 1SA-2♥-2♠-2SA, l'ouvreur maximum avec 4 coeurs dit 3♥ pour récupérer le fit coeur au passage.
 - 1SA-2♥-2♠-3♥ montre un 55 majeur chelemisant
 - 1SA-2♥-2♠-4♥ est un auto-splinter
4. 1SA 2♠ : Texas trèfle, au moins propositionnel. La rectification au palier intermédiaire montre au moins un gros honneur troisième. Donc après : 1SA-2♠-2SA, la séquence est **FM**.
5. 1SA 2SA : Texas carreau, au moins propositionnel. La rectification au palier intermédiaire montre au moins un gros honneur troisième. Donc après : 1SA-2SA-3♣, la séquence est **FM**.
6. 1SA 3m : Couleur au moins sixième, pour jouer.
7. 1SA 3M : Unicolore robuste, espoir de chelem. 3SA chez l'ouvreur indique un petit doubleton (maximum Vx).
8. 1SA 4♣ : Bicolore mineur au moins 55. FM avec ou sans espoir de chelem.

9. 1SA 4♦ : Bicolore majeur au moins 55 limité à la manche.
10. 1SA 4SA : Quantitatif. Comme sur tous les 4SA quantitatifs du système, on répond les as si on est maximum, et 5SA ensuite est "stop il manque deux as".
11. 1SA 5SA : Demande de choisir entre 6SA et 7SA. On répond les as si on est maximum (6SA ensuite est "stop il manque un as"), et 6SA si on est minimum.

2.3 En cas d'intervention adverse.

2.3.1 En général

- On joue Rubensohl quand l'intervention est comprise entre 2♣ (que ça soit naturel, landy, dont, vroum,...) et 3♣. Sur une intervention de 3♦ ou 3♥, 3M est naturel, 5+ cartes, propositionnel.
- 1SA - (intervention) - 2SA/3♣ - 3♣/3♦ - 3SA : 3SA dénie l'arrêt, sinon on l'aurait dit tout de suite.
- Le **X** des interventions au niveau 2 est punitif.
Le **X** des interventions au niveau 3 est d'appel, avec un jeu au moins limite.
Le contre d'un réveil est évidemment d'appel (cfr. section 9.2.2).

2.3.2 Intervention par un Landy.

- Rubensohl (je me répète).
- Le contre montre un punitif dans au moins une majeure (corollaire : passe puis contre est d'appel), ou un jeu limite qui dira 2SA après.
- 2M : Jeu FM, arrêt et problème dans l'autre.
- Passe+contre : Jeu limite, problème d'arrêt dans la couleur.
- Passe+enchère : Naturel et limite.

2.3.3 Intervention par un 2♦ multi-landy.

- Contre : Au moins une majeure par quatre (ou +), jeu au moins limite. Les contres subséquents sont punitifs, attention aux inférences si on ne contre pas.
- 2♥/♠ : To play
- 2SA et plus : Rubensohl
- Passe+enchère : Naturel et limite.
- Passe+contre : Appel sans 4AM.

2.3.4 Intervention en Texas.

- Le contre montre un punitif dans la couleur vraie (p.ex., le contre de 2♥ texas pique montre un punitif en pique).
- Corollaire : Si on passe d'abord et puis que l'on contre la rectification, c'est d'appel.

- Si on passe d'abord et que l'on reparle au tour suivant, c'est naturel et exactement limite.

2.3.5 Quand 1SA est contré...

- Passe : Accepte de jouer 1SA contré. Si le n°4 dégage, on reparle en Rubensohl.
- **XX** : Une couleur au moins cinquième, en sauvetage ou FM. L'ouvreur est obligé de dire 2♣. Sur ce, le répondant passe ou dit 2x avec un jeu faible, et dit 3x avec un jeu FM.
- 2♣/♠/♥ : SOS.
- 2♠ : Naturel (5/6 cartes) et constructif (pas vraiment d'espoir de manche, mais on espère bien gagner 2♠; au moins 2 levées de défense, pour autoriser le partenaire à contrer des adversaires téméraires).
- 3x : Barrage.

2.4 Contre du stayman et du texas.

2.4.1 L'adversaire contre le stayman (montrant du trèfle).

- Passe : Pas d'arrêt trèfle (**XX** chez le répondant est re-stayman).
- **XX** : Propose de les jouer (avec au moins 4 belles cartes).
- Autre : réponse habituelle, promettant l'arrêt trèfle.

2.4.2 L'adversaire contre le texas (montrant la couleur).

- Passe : 2 cartes dans la majeure du répondant (**XX** chez le répondant est re-texas).
- **XX** : Propose de jouer ce contrat (avec au moins 4 belles cartes).
- Autre : réponse habituelle (2M promet exactement 3 cartes de fit).

2.5 Corollaires du SA faible, dans les séquences après ouverture de 1 à la couleur.

- La redemande de 1SA devient 15-17. Attention, dans la séquence 1♥ - 1♠ - 1SA, 1SA reste 12-14, puisqu'on ouvre normalement pas de 1SA avec une majeure cinquième. On conserve un Roudi ordinaire.
- On joue les "soutiens majeurs inversés" après début de séquence 1m-1M (pas après 1♥ - 1♠ ni 1♣ - 1♦, donc !). C'est-à-dire que quand la séquence commence 1m-1M :
 - 3M est 11-13, irrégulier par inférence (anti-réveil, de plus ça décrit bien le jeu en une enchère).
 - 2M est 14 - 18⁻ (les enchères d'essai sont classiques).
- En enchères compétitives, certains contres de l'ouvreur montrent un jeu régulier SA 15+.
- Lorsque la séquence commence 1m - (1x) - ?, on se manifeste à partir de 5-6H lorsqu'on a un fit troisième ou plus pour le partenaire (car on a

toujours un bon contrat à jouer). En tenir compte dans les développements subséquents.

3 Développements des ouvertures au niveau 2.

3.1 2♣ Forcing de Manche.

On joue les réponses à l'as :

- 2♦ : Pas d'as, 0-7H.
- 2♥ : Un as, 4-7H.
- 2♠ : Un as, 8-11H (7 points composés d'un as et un roi suffisent).
- 2SA : Pas d'as, 8-11H.
- 3♣ : Un as, 12+H.
- 3♦/♥/♠ : RDxxxx, rien à côté.
- 3SA : 2 as.
- 4SA : 3 as.
- 5SA : 4 as.

Ensuite, une redemande à saut de 4x par l'ouvreur montre un 55 concentré ♣+x. Une redemande à saut de 4♣ montre un 55 majeur concentré.

3.2 2♦ Multi.

3.2.1 Conditions d'utilisation.

- Soit une ouverture de 2 faible à coeur ou à pique.
- Soit une ouverture de 2 fort (redemande au niveau ad hoc dans cette couleur).
- Soit un jeu régulier 22-23 ou 26-27H.
- Soit un bicolore 55 concentré FM, carreau et une majeure.

3.2.2 Réponses.

- 2♥ : Pour jouer 2♥ ou 2♠ en face d'un 2 faible.
- 2♠ : Pour jouer 2♠ ou 3♥ en face d'un 2 faible.
- 2SA : Relais fort et forcing
 - 3♣ : Faible à coeur, maximum (2♦-2SA-3♣-3♥ est NF ; si on est chelemisant on peut nommer un contrôle).
 - 3♦ : Faible à pique, maximum (2♦-2SA-3♦-3♠ est NF ; si on est chelemisant on peut nommer un contrôle).
 - 3♥ : Faible à coeur, minimum
 - 3♠ : Faible à pique, minimum
 - 3SA : 22-23H réguliers, on est mûrs pour le grand chelem.
 - 4x : Fort
 - 5♥/♠ : Bicolore FM ♦+♥/♠, au moins 2 perdantes
 - 6♥/♠ : Idem, mais encore plus fort
- 3♣/♦ : Belle couleur sixième, fort et forcing (au moins 7 levées)

- 3♥/♠ : P/C
- 4♦ : Pour jouer 4♥ ou 4♠
- 4♥/♠ : To play!!

3.2.3 Redemandes de l'ouvreur après une réponse de 2♥ ou 2♠

- Passe, 2♠ sur 2♥, 3♥ sur 2♠ : 2 faible.
- 2SA : 22-23 réguliers.
- 3x (sauf 3♥ sur 2♠) : 2 fort (unicolore de 8-9 levées).
 - L'annonce d'une couleur par le répondant est forcé :
 - Annonce d'arrêt si c'est les carreaux, ou 3♥ après première réponse à 2♥.
 - Longueur au moins cinquième sinon.
- 3SA : 26-27 réguliers (on continue à jouer Puppet et Texas).
- 4♥/♠ : Bicolore FM ♦+♥/♠, au moins 2 perdantes.
- 5♥/♠ : Idem, mais encore plus fort.

3.2.4 Si l'adversaire contre ou intervient sur 2♦.

- 2♦ - (X) - ?
 - Passe : Pour jouer dans la couleur du 2 faible.
 - XX : Punitif (avec tolérance ♦).
 - 2♥/♠ : Accepte de jouer 3 dans l'autre majeure.
 - 2SA : Inchangé
 - 3♥/♠ : P/C
 - 4♦ : Pour jouer 4♥ ou 4♠.
 - 4♥/♠ : To play!!
- 2♦ - (2M) - ?
 - 2SA : Inchangé
 - 3M : Demande l'arrêt majeur pour jouer 3SA.
- 2♦ - (3m) - ?
 - 3♥/♠ : P/C
 - 4♦ : Pour jouer 4♥ ou 4♠.
 - 4♥/♠ : To play!!
- En outre :
 - 2♦ - (2♥) - p - (p) - 2♠ et 2♦ - (X) - p - (2♥) - 2♠ : Faible à pique.
 - 2♦ - (2/3x) - p - p - X : SA 22-23(26-27) sans arrêt x.

3.3 2♥ Muijderberg

3.3.1 Conditions d'utilisation

- 5 cartes en coeur, 4+ cartes dans une des mineures. Pas 4 cartes en pique.
- 10-13DH en 1er et 2ième Vul.
- 8-12DH sinon.

3.3.2 Développements dans le silence adverse

- 2♠ : Relais fort intéressé par les piques.
- 2SA : Chicane pique.
- 3♣ : 4 trèfles, singleton ou petit doubleton pique.
- 3♦ : 4 carreaux, singleton ou petit doubleton pique.
- 3♥ : 5 trèfles, singleton ou petit doubleton pique (jeu pas trop pourri).
- 3♠ : 3 piques ou gros honneur second à pique.
- 3SA : 5 carreaux, singleton ou petit doubleton pique (jeu pas trop pourri).
- 2♥-2♠-xx-3♠ est NF.
- 2SA : Relais Forcing de Manche, demande de distribution.
- 3♣ : 4 trèfles
- 3♦ : 4 carreaux
- 3♥ : 5 trèfles, jeu pas trop pourri.
- 3♠ : 5 carreaux, jeu pas trop pourri.
- 3SA : 0544
- 3♣ : P/C, pour jouer 3♣ ou 3♦ (misfit coeur).
- 3♦ : Fitté coeur, limite.
- 3♥ : Barrage
- 4m : Fit-jump (avec au moins 4 cartes de fit, pour éventuellement prendre une défense au niveau de 5 en cas de double fit)
- 4♥ : To play

3.3.3 Développements après contre

- 2♠,3m : To play
- XX : Punitif
- 2SA : Demande de mineure, 2 paliers de réponse. 2M-(X)-2SA-3m-3M montre un fit limite.

3.4 2♠ Muijderberg

Cfr. développements de 2♥ Muijderberg. Noter cependant :

- 2♠-3♥ : Limite avec des longs coeurs.
- 2♠-(X)-3♥ : To play
- 2♠-(X)-2SA-3m-3♥ : Limite avec des longs coeurs.

4 L'Ouverture de 2SA.

- 3♣ : Puppet stayman.
- 3♦/♥ : Texas.
- 3♠ : Bicolore mineur. 54+ chelemisant ou 55+ limité à la manche (→ 3SA = négatif).
- 4m : 6 belles cartes, chelemisant (→ 4SA = négatif).

5 Développements après Ouverture Mineure.

5.1 Réponses au niveau 1.

On joue Walsh. C'est-à-dire qu'on donne priorité à la majeure sur les carreaux dans des jeux non forcing de manche. En outre :

- $1\clubsuit-1\diamond-1M$ promet un jeu irrégulier.
- $1\clubsuit-1\diamond-1SA$ peut cacher une ou deux majeures par 4.

5.2 Réponses à saut.

Les réponses avec simple saut, en l'absence d'intervention, sont fortes (6 très belles cartes, éventuellement 5 très belles cartes + fit). Ceci est aussi vrai sur ouverture majeure.

Euh, et en cas d'intervention ?

5.3 Expressions des fits.

- 2m : (9)10+ (au fait une main FM face au SA fort), à partir de 4 cartes, peut contenir une majeure par 4 si 11+.
- 3m : 6-8(9)
- 2SA : Barrage, 2-5 (pas de manche face à 18-19 régulier).

Ceci vaut également sur contre ou intervention. Si l'intervention est $\geq 2m$, 3m est un peu plus constructif (style 8-11), et 2SA est naturel.

5.4 Développements après 1m-2m.

- $2\diamond$ après $1\clubsuit-2\clubsuit$: Moins de $4\clubsuit$, donc SA 15+ et FM.
- 2M : 4 cartes, peut être minimum. Le soutien à 3M est FM (on a peut-être que 21 points, mais un double fit).
- 2SA : Régulier 15-17, pas de M4 (et au moins $4\clubsuit$ si ouverture $1\clubsuit$).
- $3\clubsuit$ après $1\diamond-2\diamond$: 4 cartes, peut être minimum.
- $3\diamond$ après $1\clubsuit-2\clubsuit$: Inversée (54), 15+.
- 3m : Minimum sans deuxième couleur convenable.
- 3M : Splinter, deuxième zone exactement.
- 3SA : Régulier 18-19, pas de M4 (et au moins $4\clubsuit$ si ouverture $1\clubsuit$).

A noter que tant que personne n'a promis de supplément, 3m en 3/4/5ième enchère est NF. C'est la seule enchère NF.

6 Fit de l'Ouverture Majeure.

6.1 Expression du fit limite.

Les soutiens limites s'expriment comme suit :

- 1M 2m
2y 2M

Conséquence : 3M serait forcing dans la séquence (et montrerait un fit, une belle couleur mineure cinquième, et un jeu 12-14).

- 1M 2x
2M 3M

- Attention au cas particulier : $1\heartsuit\ 1\spadesuit$ est bien sûr limite, mais $1\heartsuit\ 1\spadesuit$
 $2\heartsuit\ 3\heartsuit$ $2m\ 3\heartsuit$
l'est aussi (car on doit garder le sens "préférence" à l'enchère de $2\heartsuit$)

6.2 Enchères de fit particulières.

- 2SA est fitté, FM. Après un contre ou si on a passé d'entrée, c'est seulement limite. [En revanche, cela reste fitté FM sur toute intervention à la couleur.](#)
- 3SA* est splinter dans l'autre majeure, 10-13. 4m est splinter, 10-13. [Donc, \$1\heartsuit-3\spadesuit\$ est barrage, et \$1\spadesuit-4\heartsuit\$ pour jouer.](#)

6.3 Développements sur le 2SA fitté.

- $3\clubsuit$: Première zone avec une couleur courte. Là-dessus $3\diamondsuit$ demande la courte par paliers.
- $3\diamondsuit$: Première zone sans couleur courte.
- $3\heartsuit$: Deuxième ou troisième zone sans couleur courte. $3\spadesuit$ relais, sur lequel 3SA= deuxième zone et contrôle= troisième zone.
- $3\spadesuit$: Deuxième zone avec une couleur courte. Ensuite 3SA demande la courte par paliers.
- 3SA : Troisième zone irrégulier. Séquence forcing jusque 5M!
- 4x : Naturel, 55 concentré, première zone.

6.4 Réaction quand l'adversaire intervient sur le 2SA fitté.

- Si l'intervention est $3\clubsuit$ ou $3\diamondsuit$:
 - Contre : Punitif
 - Passe : Première zone (si l'intervention est $3\clubsuit$: promet une courte ($\rightarrow 3\diamondsuit$ demande)).
 - Enchères laissées libres : Inchangé
- Si l'intervention est $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$:
 - Contre : Punitif
 - 4M : Première zone.

- Passe : Deuxième zone.
- 3SA : Troisième zone.
- Enchères laissées libres : Inchangé.
- ! Attention aux inférences : 1♠ - (P) - 2SA - (3♥) - P : P ne contient pas de courte, sinon on aurait dit 3♠ ; dans cette séquence, 3♠ chez le répondant continue à demander la force.
- Si l'intervention est au-dessus : "Common sense", le contre est punitif.

6.5 Quand l'adversaire intervient sans saut sur l'ouverture majeure.

- Le cue-bid montre précisément un fit limite.

7 Développements après Redemande à SA.

7.1 La redemande à 1SA

7.1.1 La séquence 1♣-1♦-1SA

Dans la séquence :

1♣ 1♦
1SA

- 2♣ est stayman forcing de manche ([cfr. ouverture de 1SA](#)). On ne promet cependant pas nécessairement des majeures ; ça peut être uniquement un moyen de rendre la séquence forcing (cependant, si on a une ou deux majeures, on est nécessairement régulier (ou tricolore), sinon on aurait nommé naturellement sa majeure la plus économique). On a donc une philosophie inverse de celle du Roudi : alors que l'on passe parfois par un Roudi dans l'unique but de faire une proposition limite, passer par un 2♣ stayman dans cette séquence peut servir à rendre la séquence FM.
- 2♥/♠ est naturel FM, et promet un bicolore au moins 54.
- 2♦/2SA/3♣/3♦ sont NF (propositionnels pour les 3 derniers).

Après le 2♣ stayman, 2♠ (ou 3♣ après réponse de 2♠) est relais pour la distribution (comme après ouverture de 1SA).

7.1.2 Le Roudi

- Il y a quatre réponses :
 - 2♦ : Mini, pas 3 cartes M.
 - 2M : Mini, 3 cartes M.
 - 2AM : Maxi, 3 cartes M.
 - 2SA : Maxi, pas 3 cartes M.
- Tous les jeux limites passent par le Roudi. En corollaire, on notera que dans les séquences :

1♣/♦	1M	1♣/♦	1M
1SA	3♣/♦	1SA	3M

la dernière enchère est **forcing manche**.

- Après un Roudi et une réponse maximum (2AM ou 2SA), la séquence devient bien sûr forcing manche.

7.1.3 Cas particuliers

- | | | |
|-----|------|---|
| 1♣ | 1♥/♠ | Ne pas oublier que cette séquence est canapé . |
| 1SA | 2♦ | |
- | | | |
|-----|-----|----------------|
| 1x | 1y | (x,y) ≠ (♣, ♦) |
| 1SA | 2SA | |

2SA est transfert pour 3♣, soit pour les jouer, soit avec un bicolore 54 FM qui nomme sa deuxième couleur ensuite (avec 3y = bicolore ♣+y!).
Inférence : Une nouvelle couleur à saut au niveau 3 montre un 55 FM.

7.2 La redemande à 2SA avec saut.

Après :

1x 1y

2SA

- 3♣ est relais Coenraets (FM), avec réponses à l'économie. Càd :
 - 3♦ : 5 cartes dans la couleur d'ouverture.
 - 3♥ : Intéressé par 3 ♥ (réponse 1♥) / par 4 ♥ (réponse 1♦ ou 1♠).
 - * 3♠ : J'ai pas ce que tu demandes, en revanche j'ai 3♠ (réponse 1♠) / 4♠ (réponse 1♦ ou 1♥).
 - 3♠ : Intéressé par 3 ♠ (réponse 1♠) / par 4 ♠ (réponse 1♦ ou 1♥).
 - 3♥ : 3 cartes si réponse 1♥, 4 cartes si réponse 1♦ ou 1♠.
 - 3♠ : Intéressé par 3 ♠ (réponse 1♠) / par 4 ♠ (réponse 1♦ ou 1♥).
 - 3♠ : 3 cartes si réponse 1♠, 4 cartes si réponse 1♦ ou 1♥.
 - 3SA : Rien de tout ça.
- A l'économie, toute réponse dénie les paliers inférieurs.
- Un bicolore économique est NF (sauf si c'est le fit des carreaux, cfr. plus bas).
 - La répétition de la couleur de réponse est NF.

Deux cas particuliers :

- Dans la séquence :

1♣ 1M

2SA 3♦

3♦ reste canapé (comme après redemande de 1SA) et est NF!

- Par contre :

1♦ 1M

2SA 3♦

Ce fit à 3♦ est forcing!

8 Développements Ultérieurs.

8.1 Développements fittés FM après réponse de 1M.

8.1.1 $1\Diamond-1\Heart$

- 3SA : 18-19, régulier (fitté par 4 cartes, of course).
- $4\Diamond$: $5\Diamond 4\Heart 22$
- $3\Spades/4\Clubs$: Splinter
- $4\Heart$: $6\Diamond 4\Heart$, pas très fort en points d'honneur.

8.1.2 $1\Clubs-1\Heart$; $1\Clubs-1\Spades$; $1\Diamond-1\Spades$

Même principe que pour $1\Diamond-1\Heart$.

8.1.3 $1\Heart-1\Spades$

- 3SA : $5\Heart 4\Spades 22$
- 4m : Splinter
- $4\Spades$: $6\Heart 4\Spades$, pas très fort en points d'honneur.

Remarque : La redemande à $4\Heart$ n'est pas fittée pique.

8.2 Développements après réponse de 1SA

- $1x$ 1SA
 $2y$ où $2y$ est un bicolore économique
- $2x$ (préférence) est limité à 8H.
- 2SA promet (8-)9-10H.
- $1x$ 1SA ($x \neq \clubsuit$)
2SA 2SA promet (16-)17-18H.
- $1\clubsuit$ 1SA
2SA 2SA promet 15-16H.

8.3 $1\Spades-2\Heart$

- La seule redemande non FM de l'ouvreur est $2\Spades$.
- Les redemandes de 4m par l'ouvreur sont **splinter**. Elles montrent une zone plutôt minimum (une bonne ouverture suffit), mais contiennent nécessairement un fit de 4 cartes.

8.4 Développements sur la quatrième couleur forcing.

- La quatrième couleur forcing chère (càd ne permettant pas le retour dans la première couleur du répondant au niveau 2) est FM.
- La quatrième couleur forcing économique n'est pas FM. L'ouvreur dispose de 3 rebids minimums et NF :
 - Le soutien simple de la première couleur du répondant.
 - 2SA

- La répétition au plus bas palier de celle parmi les couleurs annoncées qui bouffe le moins de place.

Par exemple :

1♣ 1♥
1♠ 2♦
?

Les trois enchères NF chez l'ouvreur sont 2♥, 2♠, et 2SA.

Sur ces 3 rebids, toute enchère au niveau de 2 par le répondant est NF, et toute enchère au niveau de 3 est FM. Les autres rebids sont FM.

- Le "soutien" de la quatrième couleur forcing montre une main maximale (au moins un beau 14) sans enchère évidente (donc, en particulier, avec un problème d'arrêt dans la quatrième couleur).
- La répétition de la quatrième couleur par le répondant montre un demi-arrêt.

8.5 Troisième couleur forcing.

Dans les séquences 1♣-1♠-2♣-2♦ ; 1♣-1♥-2♣-2♦ ; 1♦-1♠-1♦-2♥ la dernière enchère est une troisième couleur forcing. Comme sur la quatrième couleur forcing, il y a trois enchères minimum et non forcing de la part de l'ouvreur : 2M (dans la majeure de réponse), 2SA, et 3m (la mineure d'ouverture).

2♥ sur 1♣-1♠-2♣-2♦ est naturel (4 cartes) et prioritaire, ambigu en force (et donc 3♥ du répondant est maintenant NF).

8.6 Forcing or not Forcing ?

- 1♣/♦ 1♠ 1♦ 1♥ 1♥ 2♣ 1♠ 2♣
2♣/♦ 3♣/♦ 2♣ 3♦ 2♦ 3♦ 2♦ 3♣

Dans ces quatre séquences, la dernière enchère est propositionnelle. Pour rendre l'enchère forcing, on passe par une troisième ou une quatrième couleur forcing (par exemple : 1♦ - 1♥ - 2♣ - 2♠ - 2SA ou 3♣ - 3♦ : cette fois-ci, 3♦ est forcing).

- La séquence :

1♦ 2♣
2♦ 3♦

est **non forcing**. On suit un peu le même principe que précédemment : si on veut donner le fit forcing, on passe d'abord par une troisième couleur (éventuellement fausse).

- 1♦-2♣-2SA montre un 15-17 et est donc FM.
- On se reportera au paragraphe 7.1 pour les séquences après redemande à 1SA.
- Notons que dans une séquence du genre :

1♠ 1SA
2♥ 2SA
3♥/♠

La dernière enchère est **non forcing**. En effet, si on veut faire une enchère forcing on peut nommer son résidu mineur.

8.7 Divers

- La quatrième couleur à saut montre un **bicolore au moins 55 FM** (12+). Elle est donc naturelle. Après un bicolore cher, cela reste vrai, mais la force requise est moindre (8 beaux et +).
- Dans la séquence :

1♥/♠	1SA	
2x	3♥/♠	où 2x est un bicolore économique

 3♥/♠ montre un jeu 4333 maximum (avec un fit donc).
- Après :

1♣	1♦
1♥	

 On décide que :
 - 1♠ est une quatrième couleur forcing, déniait 4 cartes à pique (10+).
 - 2♠ promet 4 cartes à pique (et est FM puisqu'on a commencé par 1♦).

9 Enchères Compétitives

9.1 Les barrages

Non vulnérables, quand les chances que notre camp soit en attaque sont limitées (\Rightarrow pas à l'ouverture en deuxième p.ex.; et avec modération en premier NV/NV), nos barrages peuvent être assez destructifs (au niveau 3 dans 6 cartes...). Ceci est d'autant plus vrai s'il n'y a pas de barrage disponible à plus bas palier (p.ex., sur ouverture de 1♦, on barre plus facilement à 3♣ dans 6 cartes qu'à 3♥, car l'enchère de 2♣ ne serait pas barrage, celle de 2♥ bien).

9.2 Les contres (! traite aussi des contres de la défense).

9.2.1 Les adversaires sont fittés.

Règle n°1 (la plus fondamentale) : Les contres des adversaires librement fittés à bas palier ($\leq 3♠$) sont d'appel. Exceptions :

- On a déjà trouvé un fit, et on n'a pas d'espoir de manche. Par exemple :

1♥	(1♠)	2♥	(2♠)
p	(p)	X	

- Les adversaires se sont soutenus; le contreur avait déjà eu l'occasion de contrer la couleur (d'appel) à plus bas palier, et ne l'a pas fait; le contreur n'est pas en réveil. Exemple typique :

1♥	p	2♥	p
3♥	X		

- Les adversaires se sont soutenus ; le contreur avait déjà eu l'occasion de contrer la couleur (d'appel) à plus bas palier, et ne l'a pas fait ; les adversaires sont maintenant (au moins) 2 paliers plus haut. Exemple typique :

1♥	p	3♥	p
p	X		

Par contre, si la séquence va (1♥)-p-(2♥)-p-(p)-X, le contre est bien sûr d'appel.

9.2.2 Nous avons nommé les SA naturellement.

- | | | | | | | | | | |
|---|-----|------|-----|-------------------|--|----|-----|-----|---------|
| - | 1x | (p) | 1SA | (2y) | | 1x | (p) | 1SA | (3y) |
| | X | | | Punitif | | X | | | D'appel |
| | 1x | (1y) | 1SA | (2/3y) | | 1x | (p) | 1SA | (2/3y) |
| - | X | | | D'appel
(LFBP) | | p | (p) | X | D'appel |
| | 1SA | (p) | p | (2y) | | | | | |
| - | p | (p) | X | D'appel! | | | | | |

9.2.3 Après un 2 sur 1.

Après ouverture et changement de couleur au niveau 2, tous les contres d'une intervention au niveau 2 sont **punitifs**. Les contres d'une intervention au niveau 3 sont d'appel.

9.3 Défense contre les interventions bicolores.

9.3.1 Interventions dont les 2 couleurs sont connues ; la couleur annoncée est l'une des deux.

Exemple : 1♠ - (3♣) avec 3♣ = ♣+♥.

- Contre : Punitif de la couleur annoncée (trèfle dans l'exemple).
- Soutiens : Constructifs mais NF (dans l'exemple, le soutien à 3♠ est ~7-11S).
- Quatrième couleur : Naturel et forcing.
- Cue : Montre l'arrêt, problème dans l'autre.

Note : Il y a moyen de faire mieux en donnant aux deux cue-bids une signification artificielle.

9.3.2 Interventions dont les 2 couleurs sont connues ; aucune des deux n'est la couleur annoncée

Exemple : 1M - (2SA) avec 2SA = mineures.

- Contre : Du jeu. Les contres subséquents sont punitifs.
- Contre+soutien à 3M : Forcing.
- Contre+quatrième couleur au niveau 3 : Forcing.

- Soutiens : Constructifs mais NF (dans l'exemple, le soutien à 3M est $\sim 7-11S$).
- Soutiens à saut : Barrage.
- Quatrième couleur : Constructif NF !
- Cue : Montre l'arrêt, problème dans l'autre.

9.3.3 Intervention dont une seule couleur est connue

Exemple : 1M - (2M) avec 2M= AM + une mineure. On agit comme sur une enchère dans ladite couleur :

- Contre : appel de leur couleur ; cue : cue de leur couleur ; ...
- Passe+ contre de la couleur connue dès le départ (AM dans l'exemple) : Punitif.

9.4 Divers.

- On joue la collante après $1\clubsuit-(1\diamondsuit)$ et après $1m-(1\heartsuit)$.
- $1m-(1SA)-2\clubsuit$: "Landy" : appel au majeures. Si l'ouverture est 1M, cela reste naturel (6 cartes faible).
- On joue le Papa après le X du $2\clubsuit$ stayman sur ouverture de 1SA, mais aussi après :
 - le X du Roudi
 - le X du Stayman dans la séquence $1\clubsuit-1\diamondsuit-1SA-2\clubsuit$
 - le X du relais Coenraets
 - le X du Puppet stayman
- Dans une séquence de type : $1\heartsuit-(p)-2\diamondsuit-(2\spadesuit)-?$, $3\diamondsuit$ reste forcing. Passe suivi de $3\diamondsuit$ ne l'est pas.

10 Enchères de Chelem

10.1 Contrôles

Lorsqu'une enchère de contrôle est contrée, les continuations sont les suivantes :

- Passe : Pas de contrôle dans la couleur contrée.
- Enchère : Contrôle de second tour de la couleur contrée (+contrôle de la couleur nommée).
- Surcontre : Contrôle de premier tour de la couleur contrée.

10.2 Blackwood

- On joue le Blackwood à 5 clés (30 - 41 - 25 sans dame d'atout - 25 avec dame d'atout). Sur $5\clubsuit$ ou $5\diamondsuit$, la collante demande la dame d'atout, avec réponses : 1er palier non - 2ième palier oui sans roi annexe - au-dessus oui+roi nommé¹.

¹Si ledit roi dépasse la couleur du fit, il se montre par 6 dans le fit.

- En cas de doute sur la couleur du fit, il s'agit de la couleur qu'il n'était pas possible de fitter ou répéter de façon forcing. S'il y a toujours ambiguïté, c'est la couleur du poseur de blackwood.
- On joue le Papa quand l'adversaire intervient sur notre Blackwood :
 - Passe : nombre d'as PAir.
 - Contre : nombre d'as impair.
 - Les réponses laissées libres sont inchangées.
- Dès qu'un joueur a montré un beau bicolore au moins 55, le Blackwood est à 6 clés (4 as+les 2 rois d'atout). Les réponses sont donc :
 - 5♣ : 630 (la collante (hors couleur du fit) demande les dames, réponse à 4 paliers telle que décrite plus bas)
 - 5♦ : 41 (la collante (hors couleur du fit) demande les dames, réponse à 4 paliers telle que décrite plus bas)
 - 5♥ : 52 avec 0 dames d'atout
 - 5♠ : 52 avec dame d'atout basse
 - 5SA : 52 avec dame d'atout haute
 - 6♣ : 52 avec les deux dames d'atout
- Liste non exhaustive de séquences engendrant un BW à 6 clés :
 - Les annonces de bicolore FM après ouverture forte : p.ex. 2♣-xxx-3/4y-4SA
 - Les interventions bicolores : p.ex. (2♠)-3♠-(4♠)-4SA
 - Les annonces de bicolore mineur après ouverture à SA : p.ex. 1SA-4♣-4♥-4SA

10.3 Enchères de grand chelem.

- Sur la demande de rois (5SA), on répond : 6♣ : 0 roi ; 6♦ : 1 roi ; 6♥ : 2 rois ; 6♠ : 3 rois (on ne recompte évidemment pas le roi d'atout).
- De même sur le Joséphine (saut à 5SA sans blackwood préalable), on répond : 6♣ : 0 gros honneurs ; 6♦ : 1 gros honneur ; 6♥ : 2 gros honneurs.

Deuxième partie

Camp de l'intervenant.

11 Interventions et développements subséquents, après ouverture de 1 à la couleur.

11.1 Développements après interventions de 1 à la couleur.

- La réponse de 1SA montre 9-12.
- Les réponses 2/1 sans saut sont non forcing mais positives (8-12H), avec 6 cartes.
- Après le cue-bid, toute enchère qui ne dépasse pas le niveau de 2x peut émaner d'une intervention minimum. Si l'intervenant dépasse le niveau de 2x, il promet une ouverture.
- Le cue-bid à saut montre un beau jeu et un fit de 4 cartes (l'intervenant peut mettre la manche avec une belle ouverture).

11.2 Interventions en sandwich.

- (1x)-p-(1y)-?
 - 1SA : Naturel (16 – 19⁻). Après un passe d'entrée : 6 cartes dans la moins chère restante, 4 dans l'autre.
 - 2x et 2SA : Bicolore 55+.
 - 2y : **Naturel!** 6 (très) belles cartes.
- (1x)-p-(2y)-? [y moins chère que x]
 - 2x, 3SA et 3y sont tous trois des bicolores 55.

11.3 Le (sur-)contre rosenkranz.

Lorsque l'adversaire contre (pas punitif!) ou cue-bidde une intervention, le (sur-)contre montre un gros honneur (A,R,D) dans la couleur. En corollaire, dans ce genre de situation, le soutien simple (mais pas le soutien à saut, il faut pouvoir barrer) **dénie** un gros honneur.

Exemple : (1 \diamond)-1M-(X)-?

- XX montre au moins un GH en M.
- 2M le dénie.
- 3M peut quand même contenir un ou plusieurs GH en M.

Bien sûr, l'inférence ne vaut plus quand l'adversaire n'a pas contré ou cue-biddé.
Exemple : (1 \diamond)-1M-(1SA)-2M : 2M peut parfaitement contenir un GH.

11.4 Intervention au niveau 2 à saut.

- Faible et relativement indiscipliné non vulnérable.
- 11-14 vulnérable.

11.5 Développements après intervention ou réveil naturel par 1SA.

11.5.1 L'intervention à 1SA.

15-18 NV ; 16-18 Vul.

- Sur ouverture mineure, tous les développements restent exactement comme après 1SA d'ouverture.
- Sur ouverture de 1♥ :
 - 2♣ : Texas carreau (5 cartes)
 - 2♦ : Stayman (toujours au moins propositionnel, mais ne promet pas 4 piques).
 - 2♥ et 2♠ : 4 cartes à pique, ambigü en force (mémotechnie : la rectification montre un intérêt pour la majeure, comme sur un Rubensohl).
 - 2SA : Pas 4 piques, minimum
 - 3SA : Pas 4 piques, maximum
 - 2♥ : Texas pique
 - 2♠ : Texas trèfle [voir commentaire au §2.2].
 - 2SA : Texas carreau (6+ cartes) [voir commentaire au §2.2].
 - 3m : To play
- Sur ouverture de 1♠, idem sauf :
 - 2♦ : Texas coeur
 - 2♥ : Stayman (toujours au moins propositionnel, mais ne promet pas 4 coeurs)
 - 2♠ : 4 (ou 5) cartes à coeur, ambigü en force
 - 2SA : Pas 4 coeurs, minimum
 - 3SA : Pas 4 coeurs, maximum

11.5.2 Le réveil par 1SA

Développements identiques à l'intervention par 1SA.

11.5.3 L'intervention à 2SA après un 2 majeur faible (ou Muijderberg)

16-19, bon arrêt.

- 3♣, 3♦, 3♥ sont Texas.
- Le texas impossible est Stayman :
 - (2♥) 2SA (p) 3♦
 - (p) ?
 - 3♥, 3♠ : 4 piques
 - 3SA : Pas 4 piques

- (2♠) 2SA (p) 3♥
- (p) ?
- 3♠ : 4(ou 5) coeurs
- 3SA : Pas 4 coeurs

11.5.4 Le réveil à 2SA après un 2 majeur faible (ou Muijderberg)

14-17, bon arrêt. Développements : Idem que sur l'intervention à 2SA.

11.5.5 Réveil par 2SA après ouverture de 1x

- Si l'ouverture est mineure, on joue comme après ouverture de 1x (Puppet, Texas, etc.).
- Si l'ouverture est majeure, tout est Texas, Texas impossible= Stayman.

11.5.6 Si les SA sont contrés

Dans tous les cas, on utilise les mêmes échappatoires que sur l'ouverture de 1SA contrée.

12 Les réveils après ouverture de 1 à la couleur.

- Le réveil par contre peut descendre jusque 8-9 points si distribution parfaite.
- Le réveil à la couleur couvre la même zone de force qu'en intervention.
- Le réveil à la couleur à saut montre 6 cartes et approximativement 11-14.
- Le réveil par 1SA est 10-13 sur une mineure, 11-14 sur une majeure.
- Le réveil par 2SA est 18-20.
- Les autres enchères de bicolore (2♦ après 1m, cue après 1M, 3♣) gardent leur signification.

13 Interventions sur l'ouverture de 1SA fort.

On joue le multi-Landy :

- X : Punitif avec une longue. Le partenaire dégage par 2♣ avec 5H ou moins ; il peut aussi dégager dans sa propre couleur sixième.
- 2♣ : Landy.
 - 2♦ : Choisis ta plus belle majeure (avec un coeur et trois piques, on dit 2♦ suivi de 2♠).
 - 2♥ : To play.
 - 2♠ : To play, promet 4 cartes.
- 2♦ : Une majeure sixième (à partir de 6H NV, de 10H Vul).
- 2/3/4 ♥/♠ : Pass or correct.

- 2SA : Relais fort. Réponses comme dans le cadre de l'ouverture de 2♦ multi.
- 2♥/♠ : Muijderberg (à partir de 8H NV, de 10H Vul).
- Développements comme quand une ouverture de 2 Muijderberg est contrée.

Si l'adversaire contre le 2♣ Landy, on joue :

- Passe : Propose de jouer 2♣/X.
- XX : Choisis ta majeure (remplace 2♦).
- 2♦, 2M : To play.

13.1 Si l'adversaire contre le Landy

- Passe : Propose de jouer à trèfle.
- XX : Choisis ta meilleure majeure.
- 2♦ : To play.
- 2♥/♠ : Préférence.

13.2 Si l'adversaire contre le 2♦ multi-landy

Idem que sur le contre du 2♦ multi.

14 Bicolores.

14.1 Sur une ouverture de 1m.

- 2♦ : Les deux majeures.
- 2SA : Les deux moins chères.
- 3♣ : ♠ + l'autre mineure.

NB : 1♣-2♣ est donc naturel.

14.2 Sur une ouverture de 1M.

- Cue-bid : ♣ + l'autre majeure.
- 2SA : Les deux mineures.
- 3♣ : Les deux plus chères.

14.3 Sur l'ouverture d'un 2 majeur faible (ou Muiderberg).

- Cue-bid : Bicolore mineur.
- 4m : Cette mineure et l'autre majeure, FM.

14.4 Sur l'ouverture de 3m.

- Le cue-bid montre un bicolore majeur.

14.5 Sur l'ouverture de 4M.

- 4SA montre un bicolore indéterminé.

15 Défense contre les ouvertures faibles ou inhabituelles.

15.1 Défense contre le 2 faible

2SA sur un contre d'appel est un mini cue-bid, promettant 8 à 10 points. Une couleur sans saut est 0-7.

15.2 Défense contre le 2♦ multi.

- (2♦) - ?
 - 2♥/♠ : Contre d'appel court dans l'autre majeure, limité à 15H. Une réponse de 2SA est naturelle.
 - 2SA : 16-18H avec les deux arrêts majeurs.
 - X : Toutes les mains 16H+, sauf celles qui disent 2SA ou 3M.
 - 3m : 6 cartes, première zone.
 - 3M : 6 cartes, deuxième zone (Note : il y a là une dissymétrie, peut-être faudrait-il l'enlever)
- La grande majorité de nos contres sont d'appel. En particulier :
 - (2♦)-p-(2♥/♠)-X : D'appel, comme si la couleur du 2 faible était ♥/♠.
 - (2♦)-X-(2♥/♠)-X : Idem, mais doit évidemment être moins fort (6H+).
 - (2♦)-p-(2♥/♠)-p-(p)- X et (2♦)-p-(2♥)-p-(2♠)-X : D'appel, mais met plutôt l'accent sur les mineures (sinon on aurait dit 2♥/♠ tout de suite) ; (13)(45) est typique.
- Après (2♦)-p-(2M), on agit comme sur l'ouverture de 2M faible correspondante. De même après (2♦)-p-(2M)-p-(p), (2♦)-p-(2♥)-p-(2♠) et (2♦)-X-(2M)-p-(p), même s'il y a des inférences du fait qu'on a passé/contré initialement.

15.3 Défense contre le SA faible.

- Contre : 14+. A noter qu'avec 14-16 et un jeu très irrégulier, on est autorisé à prendre une autre action. Mais toutes les mains de 17+ doivent contrer.
 - Si le partenaire est trop faible que pour tenir le contre, il dégage en "Majeure par 5, carreaux par 4".
- 2♣ : Landy

- 2♦/♥ : Texas majeurs
- 2♠/3♣ : Texas trèfle/carreau
- 2SA : Bicolore mineur
- 3♦ : Landy, très distribué(55+)
- 3/4 ♥/♠ : Barrage

15.4 Défense contre les ouvertures de 1♣ forcing.

Ces enchères dévient 13 points d'honneur, et sont évidemment ATV (According To Vulnerability).

- X : 5 coeurs (rarement quatre)
- 1♦ : 5 piques (rarement quatre)
- 1M : Cette majeure et une mineure inconnue, 44+ (→ enchère du partenaire en mineure= P/C)
- 1SA : Bicolore mineur, 44+
- 2SA : Bicolore mineur, 55+
- 234x : Barrage

15.5 Défense contre 2♣ incluant le bicolore majeur faible.

- Contre : Du jeu(16+). Les contres subséquents sont d'appel.
- 2♦/3♣ : Naturel
- 2♥ : Bicolore mineur de force indéterminée, à préférence trèfle.
- 2♠ : Bicolore mineur de force indéterminée, à préférence carreau.
- 2SA : 16-19 avec les 2 arrêts majeurs.
- Passe+Contre : Punitif!

16 Le contre Lightner.

Lorsque les adversaires ont annoncé un chelem à la couleur en attaque, le contre (par le partenaire de l'entameur of course) demande une entame anormale (atout et une éventuelle couleur nommée par le contreur sont des entames interdites). En général, ce contre est fait avec une chicane.

Troisième partie

Signalisation en flanc.

17 Entame contre les SA

- Principe général : **Quatrième meilleure (mais pair-impair quand on entame dans la couleur du partenaire)**, AR Romanet.
 - A promet le roi.
 - R promet 3 honneurs (parmi 5) ; normalement, on n'entame pas le roi dans AR10x(x).
 - D promet V10 ou V9, et peut également émaner de RDxx.
 - V promet le 10, 10 promet le 9, 9 promet le 8.
- Entame dans les teneurs les plus courantes :

AV10x	RD10x	10xxx
RV10x	RDxx	9xxx
AV109	DVxx	8xxx
RV109	ARVx	98x
ADVx	Hxx	9xx
ADV9		xxx

18 Entame à la couleur.

- Principe général : Tête de séquence, AR Romanet, pair-impair.
- On joue le MUD :
 - Rxx Dxx Vxx 10xx mais xxx. Autrement dit, quand on n'a pas d'honneur, on entame celle du milieu.
 - De même, Hxxx mais xxxx.
 - Attention, quand on entame dans la couleur du partenaire, ces principes ne valent plus, on entame pair-impair strict.

19 Appels de Smith.

- Lors des jeux à SA, lorsque le déclarant joue pour la deuxième levée après avoir pris la première (ou plus rarement, pour la troisième levée après avoir pris la deuxième), et lorsque la situation n'est pas claire dans la couleur d'entame, la hauteur de la carte fournie par les flancs est une indication quant à celle-ci :
 - Une grosse carte par l'entameur montre que celui-ci a entamé dans pas grand-chose.
 - Une grosse carte par le partenaire de l'entameur montre un intérêt pour la couleur d'entame.

20 Divers.

- Lorsque le partenaire entame un petit et que le déclarant place un honneur du mort :
 - S'il s'agit de l'as, du roi, ou de la dame : on signale appel-refus.
 - Sinon : on signale parité.

(la raison philosophique sous-jacente est que quand on a quelque chose on peut couvrir une petite carte du mort, mais pas un as...)

Au cours du jeu, lorsque le partenaire joue pour la première fois une couleur (mais pas un honneur), et que l'adversaire met un gros honneur en second, on applique également ce principe, mais avec plus de souplesse.
- On joue petit prometteur en switch. Il faut noter que ce principe reste vrai même quand on joue la couleur appelée par le partenaire. Il faut que celui-ci sache si on ne fait que répondre à l'appel ou si on a quelque chose.