

Conventions de bridge avec Yann

Guillaume LAFON

1^{er} novembre 2005

Principes généraux

Notre système est fortement basé sur le standard français, avec l'emploi de la plupart des conventions standard (y compris par exemple le Blackwood 5 clés et le Roudi) et même quelques grotesquitudes comme les Mini-Splinter, mais n'y figurent pas (ou du moins pas encore...) certaines conventions encore peu usitées dans nos contrées mais qui ont certainement vocation à devenir traditionnelles dans les décennies à venir, telles le SA forcing sur ouverture majeure ou le Double Deux. Notre système est encore un peu incomplet, mais sa dernière révision l'a rendu plus présentable que la version précédente, et il peut donc servir de base aux bridgeurs souhaitant avoir sous la main une version assez moderne de la majeure cinquième, sans être trop technique. Nous jouons le même système en tournoi par paires et en match par quatre, avec toutefois une réussite relativement plus grande dans ce dernier type de compétition :-).

1 Les enchères à deux

1.1 Les ouvertures

Rien d'extraordinaire de ce point de vue. Le système est bien sûr à base de majeure cinquième, et de meilleure mineure en leur absence. Les ouvertures fortes sont celles du standard français.

- 1♣ : pas de majeure cinquième, plus de trèfles que de carreaux, 12+ points HL
- 1♦ : pas de majeure cinquième, plus de carreaux que de trèfles, 12+ points HL
- 1♥ : 5 coeurs, 12-23 points HLD
- 1♠ : 5 piques, 12-23 points HLD
- 1SA : 15-17 HL, jeu régulier
- 2♣ : fort indéterminé
- 2♦ : forcing de manche
- 2♥ / ♠ : faible, 6-10 HL, 6 cartes (par deux gros honneurs rouge), pas plus d'un As/Roi ou Chicane/Singleton dans les couleurs annexes
- 2SA : 20-21 HL, jeu régulier
- 3 ♣ / ♦ / ♥ / ♠ : barrage, sept (belles) cartes
- 3SA : gambling, une mineure septième affranchie sans reprise de main annexe
- 4 ♣ / ♦ / ♥ / ♠ : barrage, huit (belles) cartes
- 4SA : bicolore mineur défensif, l'enchère qui sert une fois par siècle

Remarque 1 – *Avec deux longues d'au moins cinq cartes, on ouvre la plus longue, et la plus forte si elles sont de longueur égale. Pour le cas du bicolore ♣ / ♠, on ne fait pas d'exception sauf quand ça s'impose. C'est-à-dire qu'on ouvre d'1♠ avec un jeu très fort (suffisant pour faire un bicolore à saut à 3♣ ensuite) ou avec une ouverture relativement minimale (il est alors indispensable de nommer sa majeure tant qu'on est pas trop haut,*

imaginez le désastre après 1♣ - 1SA avec un bicolore noir...); le seul cas où on a envie d'ouvrir d'1♣ est en fait la zone 17-19DH, où on ne peut pas faire de bicolore à saut, et où on n'a pas envie de s'arrêter à 2♣ quand on peut avoir une manche, on fera donc un bicolore cher 1♣ puis 2♠ dans ce cas, et on aura normalement le temps de répéter ses piques sans problème ensuite.

- *On peut ouvrir 1SA avec un jeu 5422 ou une mineure sixième, jamais avec une majeure cinquième ; par contre, on peut ouvrir de 2SA avec une majeure cinquième peu engageante (mais on ne joue pas le Puppet Stayman).*
- *Quand on est vert, le 2 faible majeure ne promet à peu près rien sur la qualité de la couleur. Rouge, il faut deux gros honneurs.*
- *On évitera les ouvertures fortes avec des jeux trop bicolores, mieux vaut faire une ouverture au palier de 1 puis un bicolore à saut dans ces cas-là (sauf si c'est un bicolore majeur pour lequel on dispose du 2♦ suivi de 3SA).*
- *Le 2♣ fort indéterminé se fait avec un unicolore d'une perdante de plus que dans le cas du 2♦ , ou avec un jeu semi-régulier de 22-23 HL, ou encore avec 5 belles cartes majeures dans un jeu pas trop irrégulier.*
- *Avec 5 trèfles, 4 carreaux, des honneurs concentrés dans les mineures mais pas assez de jeu pour faire un bicolore cher, on peut être tenté d'ouvrir d'1♦ pour dire 2♣ ensuite (le partenaire aura une vision beaucoup plus claire de la main, en particulier des problèmes en majeure pour jouer à SA). Il faut juste que le partenaire garde à l'esprit que cette séquence peut recouvrir ce cas particulier.*
- *En fait, on peut même être amené à faire un 1♦ puis 2♣ avec 4 cartes dans chaque mineure, dans le cas très pénible où on est 1-4-4-4 et que le partenaire répond 1♠ (non, on ne redemande pas à 1SA avec cette distribution, sauf si on aime jouer les 2♠ en fit 5-1).*
- *Le bicolore mineur défensif se fait avec un jeu très faible et extrêmement distribué, à réserver aux cas extrêmes, en particulier uniquement vert et après un passe du partenaire.*

1.2 Les développements après l'ouverture de 2♦

Les réponses annonçant les As suivent le standard français :

- 2♥ : pas d'As, ni 2 Rois ou 8 points HL
- 2♠ : un As majeur
- 2SA : pas d'As, mais deux Rois ou 8 points
- 3♣ /♦ : l'As de la couleur correspondante
- 3♥ /♠ /SA : deux As en CRM
- 4♣ /♦ /♥ /♠ : un As et une chicane dans la couleur annoncée
- 4SA : 3 As

La redemande du déclarant est toujours naturelle, une enchère dans une couleur majeure montre 5 cartes, et 6 dans une mineure (voire plus sur certaines séquences ; par exemple après 2♦ - 3♦ , l'enchère de 4♣ impose l'atout), une enchère à SA un jeu régulier. Sur l'annonce d'une couleur par le déclarant, par exemple une majeure, les réponses au plus faible palier sont naturelles, un saut est un contrôle en vue du chelem, par exemple après 2♦ - 2♥ - 2♠ :

- 2SA : naturel, jeu plus ou moins régulier, pas 3 piques
- 3♣ /♦ /♥ : 5 cartes dans la couleur, pas de fit
- 3♠ : ambitions de chelem à ♠
- 4♣ /♦ /♥ : fitté, contrôle en vue du chelem
- 4♠ : fitté sans contrôle

Si un fit est découvert en majeure, 4SA est un Blackwood aux Rois, un saut au palier de 5 dans la couleur du fit demande d'annoncer le petit chelem si les atouts du répondant sont de

qualité ou plus nombreux que promis, 5SA est une recherche de grand chelem, répondre une couleur au palier de 6 annonce une chicane.

Sur une redemande mineure de l'ouvreur, l'annonce d'une majeure indique une force (souvent 4 cartes) dans l'optique de jouer 3SA, toute enchère au palier de 4 est naturellement un contrôle avec acceptation de l'atout.

Pour une redemande de l'ouvreur à SA, la hauteur du palier dépendra de la force du déclarant, compte tenu des As annoncés par son partenaire : 3SA est minimal (25-28HL, séparés en deux zones de deux points si possible), 4SA une proposition de petit chelem (29-30 HL), et 5SA une proposition de grand chelem (31-32 HL, le répondant juge alors la force de sa main sans tenir compte de ses As déjà annoncés). Sur les enchères de 2SA ou 3SA, les conventions sont les mêmes que sur les ouvertures à SA (Stayman à 3♣ ou 4♣, Texas...), sur 4SA ou 5SA, une enchère à la couleur du répondant est conclusive.

Sur les réponses indiquant 2As, si l'enchère la plus basse disponible pour l'ouvreur est au palier de la manche, celle-ci est forcing, il doit sauter un palier s'il veut s'arrêter. Par exemple, après 2♦ - 3SA, 4♠ est forcing un tour, mais 5♠ est un coup de frein. De même, après 2♦ - 2SA, 3SA est forcing, mais pas 4SA (tout comme 2♦ - 2♥ - 2SA est plus encourageant que 2♦ - 2♥ - 3SA).

1.3 Les développements après l'ouverture de 2♣

Les réponses à cette ouverture sont tout ce qu'il y a de plus simple, puisque le relais à 2♦ est obligatoire. La deuxième enchère de l'ouvreur est purement descriptive :

- 2♥ / ♠ : six belles cartes dans un jeu unicolore ou cinq dans un jeu semi-régulier
- 2SA : 22-23 HL, jeu régulier
- 3♣ / ♦ : au moins six belles cartes, souvent sept
- 3SA : bicolore majeur (au moins 5-5) forcing de manche
- 4SA : bicolore mineur forcing de manche, plutôt au moins 6-5, 3 perdantes grand maximum

Sur 2♥ / 2♠, les enchères du répondant sont les suivantes :

- Passe : Non, non, ce n'est pas forcing :-), si on a pas de manche, il faut bien s'arrêter.
- 2SA : enchère naturelle, = forcing de manche, avec une ou deux cartes dans la couleur du partenaire (souvent 2).
- enchère supérieure à 2SA : forcing de manche, mêmes significations qu'après 2♦ - 2♥ - 2♠.

Ensuite, tout se passe comme sur la séquence 2♦ - 2♥ - 2♠. Sur la redemande à 2SA, les réponses sont similaires à celles de l'ouverture de 2SA. Sur celle à 3♣ / ♦, c'est pareil que sur 2♦ - 2X - 3♣ / ♦ (sauf qu'on a le droit de passer...). Sur 3SA, annoncer une mineure est un contrôle avec espoir de chelem, sauter au palier de 6 en mineure demande d'annoncer le grand chelem avec un contrôle du premier tour dans la couleur, le petit sinon (l'ouvreur nomme alors les coeurs pour laisser le choix de l'atout à son partenaire); sur 4SA, les enchères de 5 en majeure ont la même signification, le reste se fait au feeling...

1.4 Les développements après une ouverture à SA

1.4.1 Les réponses à l'ouverture de 1SA

Le système est à base de Stayman 4 paliers et de Texas, rien de très compliqué donc. Les réponses après 1SA sont donc :

- 2♣ : Stayman, une majeure quatrième, 8+ HL
- 2♦ / 2♥ / 2♠ / 3♣ : Texas (avec 6 cartes en mineure)
- 2SA : propositionnel (8-9 HL)

- 3♥ / 3♠ : naturel, 6 cartes et espoir de chelem
- 3SA : conclusif
- 4♣ : Gerber, mais on ne l'utilise jamais
- 4♦ : bicolore majeur 5-5 sans espoir de chelem
- 4♥ / ♠ : conclusif
- 4/5/6/7SA : naturel quantitatif

1.4.2 Les développements après le Stayman

Les réponses au Stayman se font sur 4 paliers :

- 2♦ : pas de majeure quatrième
- 2♥ : 4 coeurs et pas 4 piques
- 2♠ : 4 piques et pas 4 coeurs
- 2SA : 4 coeurs et 4 piques

Les enchères après 1SA - 2♣ - 2♦ Les possibilités du répondant sont les suivantes :

- 2♥ / ♠ : naturel, 5 cartes dans la couleur et plus d'espoir de manche
- 2SA : proposition de manche à SA
- 3♣ / ♦ : force dans la couleur, main peu adaptée pour le SA
- 3♥ / ♠ : bicolore majeur 5-4 en chassé-croisé, on nomme sa couleur de 4 cartes
- 3SA : conclusif
- 4♣ / ♦ : 6 cartes dans la couleur, donc main fortement distribuée peu adaptée au SA, forcing de manche
- 4/5/6/7 SA : naturel quantitatif

Les enchères après 1SA - 2♣ - 2♥ / ♠ Le répondant peut faire les enchères suivantes (après réponse de 2♥ au Stayman) :

- 2SA : non fitté minimal
- 3♣ / 3♦ : une force ambiguë, soit fitté avec espoir de chelem, soit non fitté avec problèmes pour le SA
- 3♥ : fitté minimal, proposition de manche
- 3SA : conclusif sans fit
- 3♠ / 4♣ / 4♦ : contrôle, fitté avec espoir de chelem
- 4♥ : conclusif
- 4/5/6/7 SA : quantitatif

Sur la redemande de 2♠ de l'ouvreur, les enchères sont similaires.

Les enchères après 1SA - 2♣ - 2SA C'est encore plus simple pour le répondant :

- 3♣ / ♦ : transfert pour les coeurs et les piques respectivement, sans espoir de chelem ; l'ouvreur répond au palier de 3 s'il est minimal, il annonce la manche s'il est maximal
- 3♥ / ♠ : naturel avec un espoir de chelem
- 3SA : espoir de chelem avec 4 cartes dans chaque majeure (si un Blackwood survient sans détermination de l'atout, il sera donc à 6 clés

Ensuite, les conventions de chelem habituelles prennent le relais.

1.4.3 Les développements après un Texas

La rectification du Texas est obligatoire. Annoncer l'autre majeure après avoir fait un Texas majeur montre un bicolore majeur 5-5, avec espoir de manche (mais sans certitude sinon on répond directement 4♦ sur 1SA) sur la séquence 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠, et espoir de chelem

sur 1SA - 2♥ - 2♠ - 3♥ . L'annonce d'une mineure au palier de 3 est naturelle, cinq cartes en majeure avec des problèmes pour le SA (souvent une singleton dans l'autre majeure), au palier de 4, c'est un contrôle avec donc 6 cartes en majeure ; 2SA et 3SA sont naturels, 3 ou 4 dans la majeure aussi, avec respectivement 5 cartes espoir de manche, cinq cartes sans espoir de chelem, six cartes espoir de manche, et six cartes sans espoir de chelem.

Après un Texas mineur, l'annonce d'une majeure demande des arrêts pour jouer 3SA (et indique une force dans la couleur, bien entendu).

1.4.4 Les enchères après l'ouverture de 2SA

Les réponses sont similaires à celles faites sur l'ouverture de 1SA, mais sont toutes forcing de manche :

- 3♣ : Stayman
- 3♦ /♥ /♠ /4♣ : Texas (au moins sept cartes dans la couleur pour un Texas mineur ou un sérieux espoir de chelem)
- 3SA : conclusif
- 4♣ : bicolore mineur sans espoir de chelem
- 4♦ : bicolore majeur sans espoir de chelem
- 4♥ /♠ : naturel

Les réponses au Stayman sont similaires à celles du Stayman après ouverture d'1SA, ensuite, le chassé-croisé se fait de la même façon et l'ouvreur ne dispose plus que de deux types d'enchères pour y répondre : 3SA s'il n'est pas fitté, il annonce son As le plus faible sinon (s'il peut ; dit autrement il part en contrôles). Naturellement, les enchères ambiguës en mineure disparaissent. Suite à la séquence 2SA - 3♣ - 3SA, on fait un transfert, qu'on ait un espoir de chelem ou pas, la seule autre enchère possible est 4SA qui est un Blackwood 6 clés (avec les deux Rois majeurs) dans ce cas.

Les réponses au Texas sont différentes, on ne rectifie un Texas majeur qu'avec le fit, sinon on répond 3SA (d'où la nécessité d'être forcing de manche pour faire ledit Texas). Dans le cas d'un bicolore majeur 5-5 avec espoir de chelem chez le répondant, on utilise la séquence 2SA - 3♦ - 3SA - 4♣ si on a un contrôle trèfle, 2SA - 3♦ - 3SA - 4♦ avec le carreau, et 2SA - 3♦ - 3SA - 4♥ sinon. Enfin, avec un bicolore mineur (et un espoir de chelem), le plus simple est encore de faire par exemple un faux Stayman, puis un Blackwood (éventuellement six clés mais l'ouvreur passera sur une conclusion en mineure).

1.5 Les développements après une ouverture de barrage

1.5.1 Après un 2 majeur faible

Le déclarant ayant décrit assez précisément son jeu, on n'aura pas besoin de beaucoup de tours d'enchères pour aboutir au contrat final. Les soutiens directs aux paliers de 3 et 4 sont des prolongations de barrage (au palier de 4, l'enchère est ambiguë en force, mais conclusive). Tout changement de couleur est non forcing, avec gros misfit (plutôt chicane, éventuellement singleton si on est verts) et une couleur au moins sixième, la seule enchère forcing est 2SA, avec espoir de manche. Le déclarant annonce alors une couleur au palier de 3 s'il y a un As ou un Roi, au palier de 4 avec un singleton ou une chicane. Il annonce 3SA avec ARD sixièmes dans sa majeure, et répète sa couleur au palier de 3 s'il n'a rien de tout ça. Le répondant peut demander plus précisément la nature de ce qu'a annoncé l'ouvreur en faisant un cue-bid dans la couleur en question. L'ouvreur répond alors l'enchère immédiatement supérieure avec un Roi ou un singleton, saute une enchère avec As ou chicane. Les autres enchères que le cue-bid de la part du répondant sont toutes conclusives à l'exception du 5♠ (ou 5♥) qui demande à l'ouvreur d'annoncer le chelem s'il a vraiment deux gros honneurs dans sa couleur,

et 5SA qui est de la même façon une proposition de grand chelem. L'enchère de 4SA n'étant certainement pas un Blackwood, on pourra la comprendre comme une proposition de chelem à SA, à condition pour l'ouvreur d'avoir ses deux gros honneurs.

1.5.2 Après une ouverture au palier de 3 ou 4

Comme après l'ouverture au palier de 2, les soutiens directs sont des prolongations de barrage. La réponse de 3SA est naturelle et conclusive, l'annonce d'une majeure sur une ouverture au palier de 3 en mineure est naturelle et forcing manche, l'ouvreur soutient avec au moins deux belles cartes (ou trois cartes), annonce un contrôle s'il nomme une autre couleur (ce qui sous-entend qu'il est fitté), ou répète sa couleur s'il n'est pas fitté. Les changements de couleur autres que 3♥ ou 3♠ ne sont par contre plus du tout naturels, c'est une demande de contrôle dans la couleur. L'ouvreur répond l'enchère la plus basse sans contrôle, les enchères suivantes avec un contrôle du deuxième ou du premier tour.

Sur l'ouverture de 3SA, les réponses de 4♣ et 5♣ demandent simplement à l'ouvreur de corriger à ♦ si c'est sa couleur, et de passer sinon. Les enchères de 4 en majeure sont naturelles conclusives, et l'enchère de 4♦ est une demande de contrôle (forcément contrôle de courte après l'ouverture de 3SA), à laquelle l'ouvreur répond 4SA s'il est 7222, 4♥, 4♠ ou 5♣ (qui annonce une courte à ♣ ou à ♦ selon la couleur de l'ouvreur) s'il a au moins un singleton.

1.6 La réponse sur une ouverture au palier de 1

1.6.1 Après une ouverture mineure

La priorité est à l'annonce des majeures quatrièmes. Les soutiens mineurs sont inversés. Les réponses sont les suivantes, par exemple sur l'ouverture d'1♣ :

- 1♦ : 4 cartes à carreau, ou un jeu trop fort pour parler à SA
- 1♥ / ♠ : 4 cartes, non limitatif
- 1SA : 8-10H et un jeu régulier (sur 1♦, 6-10H poubelle)
- 2♣ : soutien de cinq cartes fort (plus de 11DH, soutien inversé)
- 2♦ / ♥ / ♠ : faible, six cartes et encore moins de jeu que pour une ouverture de 2 faible
- 2SA : naturel, 11-12H sans majeure quatrième
- 3♣ : soutien faible, 5 cartes, 4-10DH, 8H maximum
- 3♦ / ♥ / ♠ : faible, 7 cartes par deux gros honneurs et pas d'As ou de Roi annexe
- 3SA : naturel, 13-15H, 3 arrêts au total dans les deux majeures, sinon on transite par un soutien fort ou on nomme l'autre mineure
- 4/5♣ : barrage par respectivement sept et huit cartes (oui, je sais, ça n'arrivera jamais), pas de gros honneur annexe

Avec un bicolore 5-4 en majeure, on répond sa majeure cinquième, avec un bicolore 5-5, on dit 1♠.

1.6.2 Après une ouverture majeure

Ici, la priorité est au soutien, on joue le 2SA et le 3SA fitté, les Mini-Splinter et enchères de rencontre (ce qui s'éloigne sensiblement du standard français) et le soutien différé à partir de 15DH.

- 1SA : 6-10H sans soutien
- 2♣ / ♦ / ♥ : cinq cartes (parfois 4 voire 3 en mineure pour cause de soutien différé, toujours 5 à coeur), au moins 11DH
- 2♠ : 6-10DH, fitté
- 2SA : 11-12DH, fitté par 3 ou 4 cartes, jeu régulier de 11-12H dans le deuxième cas

- 3♣ /♦ /♥ : Mini-Splinter, courte dans la couleur annoncée, 4 atouts et au moins un espoir de manche
- 3♠ : soutien faible par 4 cartes, moins de 8H
- 3SA : 13-14DH fitté sans courte (donc régulier)
- 4♣ /♦ /♥ : enchère de rencontre, fittée avec 5 cartes dans la couleur annoncée (et pas DVxxx par exemple, ça promet un contrôle dans la couleur), bien sûr forcing de manche ; pour dire 4♥ , comme on saute la phase des contrôles, il faut avoir un jeu qui va bien, donc de préférence des contrôles mineurs aussi
- 4♠ : barrage, cinq cartes, moins de 6 points H

1.7 La redemande de l'ouvreur

1.7.1 Après un soutien majeur

Le seul cas intéressant est la séquence 1♠ - 2♠ (dans le cas des soutiens forts, l'ouvreur est capable de décider tout seul s'il conclut à la manche, part en contrôle ou s'arrête ; pour les Mini-Splinters, l'enchère pessimiste est bien sûr 3♠ , 3SA marquant des atouts douteux ; face à une enchère de rencontre, dire 4♠ est un coup de frein avec manque de contrôles ou ouverture très limite). L'ouvreur a alors à sa disposition la conclusion à 4♠ ou les enchères d'essai au palier de 3 (au palier de 4, c'est a priori un contrôle pour le chelem dans le cas d'un bicolore très fort qui n'a pas pu être ouvert autrement) : les enchères de 3♣ , 3♦ et 3♥ se font avec un espoir de manche et demandent un complément dans la couleur nommée, le répondant corrige à 3♠ s'il est faible, annonce une force sinon. L'enchère d'essai généralisée à 2SA demande de nommer une force ou de conclure à 3♠ avec un jeu minimal. Enfin, 3♠ est un anti-réveil (avec 6 cartes), qui impose le silence au partenaire.

1.7.2 Après un changement de couleur au palier de 1

Prenons l'exemple de la séquence 1♣ - 1♥ , dont les réponses recouvrent à peu près tous les cas qui peuvent se produire :

- 1♠ : naturel, 4 cartes, forcing 1 tour
- 1SA : naturel, 12-14H
- 2♣ : cinq cartes à trèfle dans un jeu non régulier, limité à 18 points
- 2♦ : bicolore cher, 5-4 en mineure, 18 DH
- 2♥ : fitté à coeur, 12-15DH
- 2♠ : bicolore à saut, 4 cartes à pique, 20 points et plus
- 2SA : naturel, 18-19H
- 3♣ : au moins 6 belles cartes et 16 points, non forcing
- 3♥ : fitté à coeur, 16-19DH
- 3♠ : Splinter
- 3SA : demande de départ en contrôle avec fit coeur
- 4♣ : 6 cartes à trèfle et 4 à coeur avec espoir de chelem
- 4♦ : Splinter
- 4♥ : conclusif

Dans les autres cas, il suffit d'adapter l'une des enchères ci-dessus. Après le début de séquence 1♣ /1♦ , on utilisera quasiment exclusivement les enchères en majeure et à SA. Notons qu'après le début de séquence 1♥ - 1♠ -, la redemande à 2♥ promet 6 cartes (sinon, on a toujours une autre enchère disponible).

1.7.3 Après un changement de couleur au palier de 2

Prenons l'exemple du début de séquence $1\heartsuit - 2\clubsuit$, les réponses possibles sont les suivantes :

- $2\diamondsuit$: naturel, 4 cartes, moins de 20DH
- $2\heartsuit$: moins de 18DH, 5 cartes et rien d'autre à dire
- $2\spadesuit$: bicolore 5-4 fort, au moins 15 DH dans ce cas
- 2SA : 15-17H, jeu régulier
- $3\clubsuit$: soutien par au moins 4 cartes, moins de 18DH
- $3\diamondsuit$: bicolore à saut, au moins 18DH
- $3\heartsuit$: 6 cartes et au moins 15DH (les redemandes à saut sont plus faibles après un 2 sur 1)
- 3SA : 18-19H, jeu régulier, le répondant peut ensuite faire des enchères quantitatives à SA, nommer une nouvelle couleur est un contrôle avec un soutien différé à trèfle, auquel cas le chelem est presque assuré; s'il ne voit rien de mieux, il peut aussi répéter ses trèfles.
- $4\clubsuit$: demande de départ en contrôle à l'atout trèfle

On évite les enchères qui brûlent trop de paliers et sont de ce fait gênantes, par exemple pour annoncer ensuite un soutien différé. Si l'ouverture est $1\spadesuit$ et non $1\heartsuit$, l'enchère de $2\heartsuit$ annonce naturellement 4 cartes et est relativement faible (moins de 20DH). Après la séquence $1\spadesuit - 2\clubsuit$, $2\spadesuit$ promet six cartes; après $1\spadesuit - 2\heartsuit$, le soutien à coeur se fait à partir de trois cartes, au palier de 3 avec un jeu minimal (12-14 DH), en nommant des contrôles au palier de 4 si on envisage un chelem, si on est entre les deux, on peut passer par le 2SA 15-17H, et soutenir après (va falloir que le partenaire ne dorme pas...). Après le début de séquence $1\diamondsuit - 2\clubsuit$ 2SA ne promet que 12-14H.

1.7.4 Après une réponse à SA

Examinons par exemple les redemandes après un début de séquence $1\heartsuit - 1SA$:

- $2\clubsuit / \diamondsuit$: bicolore économique, 4 cartes, moins de 20DH
- $2\heartsuit$: 6 cartes à coeurs et une ouverture relativement faible; avec 2 coeurs et un 1SA maximal, le répondant pourra faire un effort de manche, il passera dans à peu près tous les autres cas
- $2\spadesuit$: bicolore cher, 18DH et a priori 6 coeurs (et parfois 5 piques en plus...) sinon on ne voit pas de raison d'utiliser cette enchère; si le répondant fitte à pique, ce sera avec trois cartes puisqu'il en a déjà nié 4)
- 2SA : proposition de manche à SA, 15-17H
- $3\clubsuit / \diamondsuit$: bicolore à saut, au moins 20DH
- $3\heartsuit$: 6 belles cartes et 18DH
- 3SA : conclusif

Les enchères aux paliers supérieurs sont des bicolores très forts ($1\heartsuit - 1SA - 4\clubsuit$ par exemple se fait avec un jeu de 3 perdantes).

Après la réponse de 3SA sur ouverture mineure, on dispose des enchères quantitatives habituelles à SA, annoncer une nouvelle couleur est un bicolore avec gros espoir de chelem (souvent un bicolore au moins 5-5), répéter sa mineure au palier de 4 est une demande de contrôles pour le chelem (au palier de 5, c'est conclusif).

Après la réponse de 2SA, l'annonce d'une couleur au palier de 3 est une demande d'arrêt, répéter sa couleur est faible et conclusif, annoncer la manche dans sa couleur est aussi conclusif, et toute autre enchère montre un espoir de chelem.

1.7.5 Après un soutien mineur

Sur le soutien faible au palier de 3, on peut conclure à 3SA, annoncer une nouvelle couleur au palier de 3, ce qui est une demande d'arrêt pour jouer à SA (le partenaire corrige à 4 en mineure sans l'arrêt), conclure à la manche en mineure voire prospecter pour le chelem via les contrôles au palier de 4.

Sur un soutien fort au palier de 2, l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 2 est une force dans l'optique de jouer 3SA, les enchères au palier de 3 sont naturelles avec 5 cartes dans la couleur et donc 6 à trèfle sauf dans le cas d'un bicolore noir 5-5, avec une ouverture de seconde zone (au moins 15DH). 2SA est naturel avec 12-13H, la répétition de la couleur d'ouverture montre essentiellement un jeu minimal (12-13 DH), avec un manque d'arrêts empêchant de dire 2SA. Toute enchère au palier de 4 est un contrôle. Seules les enchères de 2SA et 3 dans la mineure d'ouverture ne sont pas forcing de manche.

1.7.6 Après une réponse faible

Sur les réponses faibles au palier de 3, l'ouvreur peut conclure à 3SA, à la manche dans la couleur du partenaire, répéter sa couleur s'il a de très bonnes raisons pour le faire, ou demander la teneur exacte dans la couleur du partenaire par l'enchère artificielle de 4♣. Le répondant répond alors 4♦ avec RD dans la couleur, 4♥ avec AD et 4♠ avec AR.

1.8 La deuxième enchère du répondant et la fin des enchères

1.8.1 Après découverte d'un fit dans la couleur du répondant

Le cas typique est une réponse en majeure sur une ouverture mineure, puis un soutien au palier de 2 de l'ouvreur. Dans ce cas, le répondant dispose des enchères d'essai, avec naturellement des paliers adaptés. Par exemple, après 1♦ - 1♠ - 2♠ :

- 2SA : enchère d'essai généralisée
- 3♣ /♥ /♠ : enchères d'essai
- 3♦ : au moins 4 cartes à carreau et un espoir de chelem reposant sur le double fit
- 3SA : pour les jouer, avec un jeu régulier
- 4♣ /♦ /♥ : contrôles
- 4SA : Blackwood

1.8.2 Après un bicolore économique au palier de 2

Le retour dans la couleur de l'ouvreur au palier minimal est une préférence avec un jeu faible, il faut sauter un palier pour faire un soutien différé. L'annonce de la quatrième couleur est forcing, par exemple après 1♦ - 1♠ - 2♣ :

- 2♦ : faible, pour les jouer
- 2♥ : quatrième couleur forcing
- 2♠ : faible avec au moins six cartes
- 2SA : naturel avec 11-12H
- 3♣ : soutien avec espoir de manche, une petite dizaine de points
- 3♦ : soutien différé avec espoir de chelem
- 3♥ : bicolore au moins 5-5 avec un jeu fort
- 3♠ : au moins six cartes, une dizaine de points, non forcing
- 3SA : naturel, 13-15H

Pour répondre à la quatrième forcing, si la première couleur annoncée par le répondant est mineure, l'ouvreur annonce simplement son arrêt en reparlant à SA, ou dit autre chose dans

le cas contraire. Si la couleur est majeure, il soutient en priorité son partenaire avec 3 cartes, et parle à SA avec l'arrêt mais pas les 3 cartes. S'il n'a rien de tout ça, il fait ce qu'il peut.

1.8.3 Après un bicolore cher

Toutes les enchères autres que le 2SA modérateur sont forcing de manche et le plus naturelles possibles. On utilisera beaucoup moins la quatrième couleur forcing, qui ne sert plus qu'à demander l'arrêt dans la couleur restante, pour signaler une cinquième carte en majeure, on répète naturellement sa couleur. Par exemple après la séquence $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit$:

- $2\spadesuit$: naturel ambigü, avec au moins cinq cartes, forcing manche
- 2SA : coup de frein, avec une réponse minimale (moins de 7DH)
- $3\clubsuit$: quatrième couleur forcing
- $3\heartsuit$: soutien ambigü, au moins trois cartes, pas de refus du SA
- $3\heartsuit$: fitté avec espoir de chelem
- $3\spadesuit$: au moins 6 cartes jouables face à un singleton et un espoir de chelem
- 3SA : naturel
- $4\clubsuit$: bicolore au moins 5-5 laissant le choix de la manche
- $4\heartsuit$: soutien fort avec espoir de chelem à carreau, demande de départ en contrôles
- $4\heartsuit$: fitté faible, conclusif
- $4\spadesuit$: conclusif

Après la redemande à $2\spadesuit$, les soutiens se font à $3\spadesuit$ (espoir de chelem) et $4\spadesuit$ (conclusif), 3SA est conclusif, $3\clubsuit$ demande l'arrêt pour le SA, les autres enchères en-dessous de la manche sont des préférences (répéter les coeurs en promet 5, on répète sa couleur d'ouverture sinon). Après $3\clubsuit$, toute autre réponse que 3SA est une préférence. Après $3\heartsuit$, $3\heartsuit$ promet 5 cartes à coeur, $3\spadesuit$ est une préférence, 3SA pour les jouer, $4\heartsuit$ est un Blackwood (on essaie dans la mesure du possible de faire les Blackwood à 4 dans la couleur d'atout plutôt qu'à 4SA dans le cas d'un fit mineur).

1.8.4 Après répétition de la couleur d'ouverture

Si la répétition s'est faite en mineure au palier de 2, les réponses vont beaucoup ressembler à celles utilisées sur un bicolore économique, avec emploi de troisièmes couleurs forcing, par exemple après $1\heartsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit$:

- $2\heartsuit$: conclusif, faible avec 6 cartes
- $2\spadesuit$: troisième couleur forcing, demande d'arrêt trèfle ou de trois cartes à coeur
- 2SA : 11-12H, jeu régulier
- $3\clubsuit$: troisième couleur forcing
- $3\heartsuit$: soutien avec espoir de manche
- $3\heartsuit$: au moins six cartes, forcing manche
- $3\spadesuit$: bicolore majeur au moins 5-5, forcing manche
- 3SA : naturel
- $4\heartsuit$: soutien avec espoir de chelem

Sur la répétition d'une majeure, les réponses sont très similaires, par exemple après $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit$:

- $2\spadesuit$: troisième couleur forcing
- 2SA : naturel, 11-12H
- $3\clubsuit$: misfit à coeur, non forcing
- $3\heartsuit$: troisième couleur forcing
- $3\heartsuit$: soutien différé
- $3\spadesuit$: bicolore trèfle-pique avec espoir de chelem
- 3SA : naturel conclusif

- 4♣ : unicolore très puissant avec espoir de chelem
- 4♦ : bicolore mineur avec espoir de chelem
- 4♥ : conclusif

On se méfiera du fait que certaines séquences de troisième couleur forcing sont plus naturelles que d'autres. Par exemple, après 1♣ /1♦ - 1♠ - 2♣ /2♦, on dit souvent 2♥ avec 4 cartes à coeur (et donc 5 à pique) et on peut alors se permettre de faire la troisième forcing à partir de 9 points (à moins, on considère la manche comme trop lointaine). Sur cette séquence, les priorités de l'ouvreur seront : nommer trois cartes à pique, nommer 4 cartes à coeur, puis nommer les SA avec l'arrêt dans la quatrième couleur. La dernière séquence du même type est 1♦ - 1♠ - 2♦ - 2♥.

Si la répétition était à saut, ou après un bicolore à saut, toute enchère non conclusive (et différente de Passe) est forcing manche. On peut toujours utiliser la quatrième forcing comme demande d'arrêt après un bicolore à saut, par exemple après 1♥ - 1♠ - 3♣ :

- 3♦ : demande d'arrêt carreau
- 3♥ : soutien différé, espoir de chelem évident
- 3♠ : au moins cinq cartes, constructif
- 3SA : conclusif
- 4♣ : soutien fort, espoir de chelem à trèfle
- 4♥ : conclusif à la meilleure manche probable
- 4♠ : conclusif
- 4SA : Blackwood 6 clés
- 5♣ : conclusif

Si la couleur répétée est mineure, l'annonce d'une majeure est une force avec demande d'arrêt dans la quatrième couleur pour jouer à SA.

1.8.5 Après une redemande à SA ou au palier de 1

Face à une redemande à 1SA, on utilisera la convention du Roudi, cumulée avec la quatrième forcing. Si la redemande n'est pas 1SA, il n'y a pas de Roudi, et tout est assez simple. Examinons par exemple les réponses possibles après le début de séquence 1♣ - 1♥ - 1♠ :

- 1SA : 6-10H, avec un jeu à forte tendance régulière, mais il y a des cas où on ne peut pas faire grand chose d'autre, par exemple un 3550 trop faible pour une quatrième forcing
- 2♣ : préférence à trèfle avec un jeu faible et au moins 4 cartes dans la couleur
- 2♦ : quatrième couleur forcing
- 2♥ : promet six cartes sur cette séquence (le partenaire peut très bien être chicane)
- 2♠ : soutien faible, 6-10 DH
- 2SA : 11-12H, jeu régulier sans fit
- 3♣ : soutien différé fort
- 3♦ : bicolore 5-5 fort
- 3♥ : au moins six coeurs et une dizaine de points (plus faible que la réponse directe de 2♥ sur 1♣)
- 3♠ : 11-12DH, fitté pique
- 3SA : naturel, 13-15H

Après la redemande à 1SA, c'est un peu différent puisqu'on utilisera le Roudi pour demander au partenaire de préciser son jeu. Après 1♣ - 1♥ - 1SA, par exemple :

- 2♣ : Roudi, avec au moins 11 points, souvent 5 cartes à coeur
- 2♦ : bicolore faible, non forcing (de même après 1♣ - 1♠ - 1SA - 2♥ qui promet un bicolore 5-4 faible)
- 2♥ : 5 cartes à coeur, faible conclusif
- 2SA : naturel positionnel, on peut aussi passer par un Roudi

- 3♣ : préférence à trèfle, faible
- 3♥ : 6 belles cartes, espoir de manche
- 3SA : conclusif
- 4♣ : soutien différé, fort, et bien sûr refus du SA

Les réponses au Roudi sont 2♦ avec un jeu non fitté dans la majeure, 2♥ minimal fitté, 2♠ maximal fitté (pas de réponse à 2SA). Ensuite, le répondant conclut ou s'emballe (les enchères au palier de 3 sont a priori des forces dans l'optique du SA, celles au palier de 4 des contrôles...).

Sur la redemande de 2SA, c'est assez similaire, on utilisera l'enchère artificielle de 3♣ (checkback) pour demander des précisions au partenaire sur ses majeures, par exemple après 1♣ /♦ - 1♠ - 2SA :

- 3♣ : demande de 3 cartes à pique ou 4 à coeur
- 3♦ : bicolore naturel avec demande d'arrêt coeur après l'ouverture d'1♣, soutien naturel faible avec problèmes d'arrêt après 1♦
- 3♥ : bicolore 5-5 avec espoir de chelem
- 3♠ : 6 cartes avec espoir de chelem
- 3SA : conclusif
- 4♣ : bicolore fort après ouverture de 1♦, soutien avec espoir de chelem après 1♣
- 4♦ : comme ci-dessus en inversant ♣ et ♦
- 4♥ : bicolore 5-5 sans espoir de chelem
- 4♠ : conclusif

Sur 3♣, l'ouvreur répond 3♥ avec 4 cartes à coeur, 3♠ avec trois cartes à pique, 3♦ avec les deux et 3SA avec rien du tout.

1.9 Les ouvertures en troisième position et leurs conséquences

En troisième position, face aux mémés, et encore plus si on est non vulnérable, on se permettra d'ouvrir 1♥ ou 1♠ avec des jeux plus faibles que d'ordinaire, ayant seulement la valeur d'une intervention (8 beaux points non vulnérables, 10 vulnérables). Les réponses à une telle ouverture sont modifiées par la nécessité d'être prudent et l'absence de fit différé ou de belle couleur septième qui aurait induit une ouverture de barrage. Les réponses deviennent les suivantes, par exemple après l'ouverture de 1♠ en troisième :

- 1SA : poubelle, 6 à 11H
- 2♣ : Drury, avec un passe maximal, au moins deux atouts avec un honneur et un jeu plutôt régulier ou trois atouts, ou 6 trèfles et 9-11H
- 2♦ /♥ : naturel non forcing, au moins 5 cartes, un peu moins de 10 points
- 2♠ : 6-10 DH fitté
- 2SA : bicolore mineur avec passe maximal
- 3♣ /♦ /♥ : Mini-Splinter, courte dans la couleur, 4 cartes à pique, espoir de manche
- 3♠ : barrage avec 4 cartes et un jeu faible
- 4♣ /♦ /♥ : enchère de rencontre avec un passe maximal, fitté
- 4♠ : barrage avec 5 cartes

Contrairement au cas habituel, les changements de couleur au palier de 2 ne sont pas forcing (si l'ouvreur n'avait pas une vraie ouverture, il passera la plupart du temps). Face à un Mini-Splinter, 3♠ est un coup de frein, 4♠ conclusif, et toute autre enchère est un contrôle en vue du chelem. Enfin, les réponses au Drury sont les suivantes :

- 2♦ : ambigü, soit une ouverture faible, soit 4 cartes à carreau ou à trèfle
- 2♥ : naturel avec une véritable ouverture
- 2♠ : 6 cartes et l'ouverture
- 2SA : 12-14H, jeu régulier
- 3♣ /♦ /♥ : bicolore cher

- 3♠ : 6 cartes et au moins 16 points
- 3SA : jeu régulier, 15-17H

Suite à la réponse ambiguë de 2♦ , le répondant reviendra souvent à 2♠ , mais peut annoncer une autre couleur (5 cartes et un fit troisième avec un passe maximal), dire 3♠ (fit d'au moins 4 cartes dans un passe maximal), ou encore 3♣ s'il avait en fait des trèfles.

2 Les enchères compétitives

2.1 Les interventions

Les interventions sont standard, avec utilisation de contres d'appel et de Michaëls pour les bicolores.

2.1.1 Sur une ouverture mineure

Prenons l'exemple de l'ouverture adverse d'1♣ :

- 1♦ /♥ /♠ : au moins 5 cartes et 10 points (voire 8 non vulnérable)
- 1SA : 15-18H, jeu régulier avec demi-arrêt trèfle
- 2♣ : naturel, 6 cartes et au moins 12 points
- 2♦ : bicolore ♥ /♠ d'au plus cinq perdantes
- 2♥ /♠ : faible, équivalent d'une ouverture au palier de 2
- 2SA : bicolore ♥ /♦
- 3♣ : bicolore ♠ /♦ (le bicolore ♣ /♠ se fait à 3♣ après l'ouverture d'1♦)
- 3/4♦ /♥ /♠ : barrage
- 3SA : gambling avec des carreaux affranchis et des bouts d'arrêts ailleurs
- contre : appel, entre 17H et n'importe quelle distribution et 11H avec un singleton trèfle

2.1.2 Sur une ouverture majeure

Les principes sont les mêmes que sur une ouverture mineure, par exemple sur 1♥ :

- 1♠ : au moins 5 cartes et 10 points (voire 8 non vulnérable)
- 1SA : 15-18H, jeu régulier avec bon arrêt coeur
- 2♣ /♦ : naturel, 6 cartes ou 5 très belles et au moins 12 points
- 2♥ : bicolore ♣ /♠ d'au plus cinq perdantes
- 2♠ : faible, équivalent d'une ouverture au palier de 2
- 2SA : bicolore ♣ /♦
- 3♣ : bicolore ♦ /♠
- 3♥ : demande d'arrêt coeur pour jouer un 3SA gambling
- 3/4♦ /♥ /♠ : barrage
- 3SA : gambling avec une mineure affranchie et des bouts d'arrêts ailleurs
- contre : appel, entre 17H et n'importe quelle distribution et 11H avec une chicane pique

Sur l'ouverture d'1♠ , l'intervention à 2♥ peut se faire avec seulement 5 cartes, et n'est bien sûr pas une enchère faible.

2.1.3 Les interventions et développements sur l'ouverture d'1SA

Je n'ai toujours pas réussi à déterminer si notre système avait un nom et était joué par d'autres personnes ou pas, peu importe, en tout cas, le voici :

- contre : unicolore, peut être transformé par un partenaire qui sait ce qu'il fait, sinon celui-ci est prié de dire 2♣ pour laisser son partenaire annoncer sa couleur (il a naturellement le droit de s'emballer ensuite s'il estime une manche possible, mais pourra difficilement

imposer un autre atout que celui choisi par son partenaire ; s'il est fort mais a peur d'un passe sur 2♣, il se débrouille pour trouver une autre enchère)

- 2♣ : Landy, bicolore majeur au moins 5/4 avec une valeur d'ouverture, le répondant nomme sa majeure préférée au palier convenable (2 s'il n'a rien à espérer, 3 s'il a un espoir de manche, 4 s'il pense pouvoir imposer la manche) ; s'il n'a pas de préférence, il nommera les carreaux au palier de 2 (il pourra toujours reparler), et si VRAIMENT il pense qu'on sera mieux en mineure, il conclut à 3♣ ou 3♦
- 2♦ : bicolore mineure/majeure au moins 6/4 (6 cartes dans la mineure et 4 dans la majeure, donc) ; le répondant dit 2SA (ou 3 ou 4 selon sa force) si seule la mineure l'intéresse ; si les piques l'intéressent éventuellement (donc s'il y a 4 cartes), il les nomme au palier adéquat, et l'intervenant s'enfuit dans sa mineure si sa majeure était coeur (il y a risque de misfit, mais bon, on fait ce qu'on peut) ; si le répondant est intéressé par les coeurs, il les nomme, le contreur corrige à pique s'il avait en fait des piques (au cas son partenaire soit 4-4 en majeure) et le répondant repart à SA s'il préfère finalement jouer en mineure.
- 2♥ : bicolore coeur/mineure au moins 5/4, les développements ultérieurs se font comme précédemment, avec moins de cas pénibles (SA pour la mineure, sinon on nomme coeur ou on passe).
- 2♠ : bicolore pique/mineure, analogue au précédent.
- 2SA : bicolore mineur, 5/5 de préférence, le partenaire peut conclure à 3SA ou laisser le choix de la mineure à son partenaire par 4SA
- au palier de 3 ou 4 : barrages
- 3SA : l'intervenant a manifestement pété un cable, mais a priori, c'est pour les jouer...

2.1.4 Interventions sur les ouvertures de barrage

C'est évidemment pénible de se faire barrer quand on arrive enfin à avoir un jeu correct, mais il ne faut pas se laisser faire. Après une ouverture de 2 en majeure, voici les possibilités :

- contre : d'appel, avec une courte dans la couleur d'ouverture, et souvent quatre cartes dans l'autre majeure, ou un jeu très fort (plus de 18 points) ; sinon, une petite quinzaine de points reste préférable.
- 2SA : naturel, 16-18H et un BON arrêt dans la majeure, plutôt un arrêt et demi en fait. En réponse, on ressort la bonne vieille artillerie du Stayman, Texas à rectification facultative etc, avec bien sûr des paliers adaptés.
- une couleur au palier le plus bas : naturel, belle couleur au moins cinquième (de préférence sixième en mineure), et une quinzaine de points, se fait au feeling ; le répondant fait ce qu'il peut, le cue-bid de l'ouverture indique des ambitions de chelem, toute annonce d'une nouvelle couleur pousse à la manche.
- 3SA : pour les jouer, peut être plus ou moins gambling...
- 4X : FORT (jamais de barrage sur un barrage) typiquement 9 levées de jeu à l'atout X.
- cue-bid : on peut le réserver par exemple à un bicolore fort autre majeure/mineure, voire à un bicolore mineure, mais il y a aussi l'enchère de 4SA pour ça

La réponse au contre d'appel peut poser des problèmes, d'où l'utilisation du 2SA mini-cuebid pour simplifier (ou pas) la situation. Résumons les enchères du répondant au contre après ouverture de 2♥ (passe excepté...) :

- 2♠ : non forcing, au moins 4 piques et moins de 7H
- 2SA : mini cuebid (forcing un tour), 8H et plus
- 3♣ /♦ : non forcing, 5 cartes, moins de 7H
- 3♥ : 4 cartes à pique, certitude de manche
- 3♠ : 5 cartes, espoir de manche (7-8H)

- 3SA : conclusif
- 4♠ : 5 cartes, plus de 9 points

Sur le minicuebid du partenaire, l'ouvreur nomme sa meilleure mineure (enchère non forcing) s'il n'a pas 18 points (il a donc forcément 4 piques, et la redemande à 3♠ du répondant est alors conclusive), n'importe quelle autre enchère étant forcing (3♠ avec 5 piques mais un jeu trop fort pour nommer 2♠ sur l'ouverture, 3♥ pour demander l'arrêt).

Après une ouverture au palier de 3, c'est sensiblement la même chose, 3SA pour les jouer, l'annonce d'une couleur naturelle, et le contre est encore d'appel, on peut continuer à jouer le cue-bid bicolore, mais il faut évidemment un jeu énorme pour l'utiliser...

Après un 4T ou un 4K, le contre est spécifiquement d'appel aux majeures, 4SA est un Blackwood, le reste est évidemment naturel; après 4C ou 4P, le contre devient OPTIONNEL, le répondant le laisse sauf s'il a un différentiel levées d'attaque/levées de défense qui lui fait craindre une catastrophe. Si l'intervenant veut absolument faire parler son partenaire, il dit 4SA qui n'est plus un Blackwood et le répondant plante un contrat dans l'espace.

2.1.5 Après une ouverture forte

Après une ouverture bourrine des méchants, on peut évidemment s'en donner à coeur joie pour les embêter, et donc faire des interventions qui ne ressemblent à rien. Il ne faut bien sûr pas en abuser non plus, et rester relativement proche du cadre théorique suivant, après ouverture de 2♣ ou 2♦ :

- contre : d'entame, peut cacher un jeu unicolore avec lequel on a vraiment envie de parler, ou même un bicolore contenant la couleur d'ouverture, auquel cas on reparlera éventuellement.
- 2SA : jeu fort indéterminé, c'est la seule façon de forcer le partenaire à se bouger.
- tout enchère à la couleur : naturel, a priori faible

Si jamais les zouaves en face jouent le 2♦ Multi, on commence par groumpher, puis on intervient comme sur une ouverture faible (donc si on a pas de jeu, on se la ferme, si c'était faible, on n'a pas de raison de parler, si c'était fort, on le saura rapidement).

2.2 Les réponses aux interventions et la suite des enchères

On se place dans le cadre théorique du standard français, avec pour grand principe : les réponses en 2 sur 1 sont non forcing, celles en 1 sur 1 sont forcing. Par exemple après 1♣ 1♥ - :

- 1♠ : 4 cartes à pique, au moins 8 points, pas de fit
- 1SA : jeu régulier sans fit coeur, au moins un demi-arrêt trèfle, 8-11 H.
- 2♣ : cue-bid fitté fort (en gros l'ouverture)
- 2♦ : 5 cartes à carreau, misfit, non forcing
- 2♥ : soutien faible, 6-11 points
- 2♠ / 3♣ / ♦ : Mini-Splinters, avec au moins 13 points de soutien
- 2SA : naturel, 12-14H avec jeu régulier et arrêt trèfle
- 3♥ : barrage avec 4 cartes et un jeu faible
- 4♥ : pareil mais avec 5 cartes...
- 3♠ / 4♣ / ♦ : enchère de rencontre, avec au moins un jeu de manche bien sûr, en n'oubliant pas que le partenaire pas fiable peut avoir peu de points...
- 3SA : apparition subite de l'Ogre Obèse à la table

Sur les autres interventions au palier de 1, c'est essentiellement la même chose (on soutient moins un 1♦, évidemment), sur 1SA, on fait comme sur l'ouverture, sur un Michaëls, on nomme sa couleur préférée au palier qui va bien en supposant que le partenaire a bien 5 perdantes comme promis.

Sur une intervention après un barrage adverse, si le partenaire a nommé une couleur, 3SA est naturellement conclusif, un cue-bid de la couleur d'ouverture est une demande d'arrêt, toute autre enchère est forte (enfin, sauf un saut à la manche par exemple). Après un contre du partenaire sur une ouverture au palier de 3, un cue-bid de la couleur adverse est simplement fort, espoir de chelem, et souvent du soutien dans la ou les majeures non ouvertes. Nommer une couleur au palier le plus bas est bien sûr déprime, et le reste est essentiellement composé de sauts à la manche...

2.2.1 Réponses au contre d'appel

Le principe de base est très simple : on nomme sa couleur préférée au palier le plus bas avec moins de 8 points, on saute sinon, et on cuebidde avec l'ouverture, par exemple après 1 \diamond x - :

- 1 \heartsuit / \spadesuit : habituellement 4 cartes, moins de 8 points
- 1SA : jeu régulier, solide arrêt carreau, 6-9H
- 2 \clubsuit : 4 cartes, moins de 8 points
- 2 \diamond : ouverture
- 2 \heartsuit / \spadesuit : 4 cartes, 8-11 H
- 2SA : naturel 10-11 H
- 3 \clubsuit : 5 cartes, 8-11H
- 3 \heartsuit / \spadesuit : 5 cartes ou plus, 8-11H

Après la réponse de son partenaire (et en supposant qu'il n'y a plus d'interférence adverse), le contreur peut soit passer, soit conclure, soit faire un changement de couleur (forcing) soit refaire un cuebid de la couleur d'ouverture s'il a une vingtaine de points. Sur un changement de couleur après contre (qui montre également 18 points), le répondant revient au palier le plus bas dans sa couleur de réponse ou soutient son partenaire le plus faiblement possible s'il est vraiment faible, mais fait un effort dès qu'il a plus de 5 points.

2.2.2 Réponses à l'intervention par 1SA

Les principes sont plus ou moins les mêmes qu'en réponse à l'ouverture d'1SA, à la différence près qu'on peut utiliser le Texas impossible comme Stayman, et donc utiliser le 2 \clubsuit comme un Texas. Par exemple, après 1 \heartsuit 1SA - :

- 2 \clubsuit : Texas carreau
- 2 \diamond : Stayman, 4 cartes à pique et au moins 7 points
- 2 \heartsuit : Texas pique
- 2 \spadesuit : Texas trèfle
- 2SA : naturel
- 3 X : naturel avec espoir de chelem...
- 3SA : conclusif

2.3 La modification des enchères après intervention adverse

2.3.1 Sur ouverture d'1SA

Sur les interventions en majeure ou à 2 \diamond (qu'on supposera naturelles pour simplifier), nous jouons le Rubensohl, dont le principe de base est, rappelons-le, "tout Texas à partir de 2SA, le Texas impossible est un Stayman". Précisons donc, après 1SA 2 \heartsuit :

- contre : espoir de manche (7-8H), de préférence avec 2 cartes à coeur pour laisser au partenaire l'opportunité de punir avec 4 cartes ; sinon, le partenaire nomme 2SA avec l'arrêt, 2 \spadesuit avec 4 cartes, ou une mineure

- 2♠ : naturel non forcing
- 2SA : Texas trèfle
- 3♣ : Texas carreau
- 3♦ : Stayman, donc 4 cartes à pique, et CERTITUDE de manche, il faut assumer si le partenaire n'a pas 4 cartes à pique ; la réponse de 3♥ de la part de l'ouvreur indique qu'il est embêté pour jouer à SA faute d'arrêt coeur, 3♠ est bien sûr fitté et 3SA conclusif.
- 3♥ : Texas pique
- 3♠ : certitude de manche, pas 4 cartes à pique ni d'arrêt coeur ; l'ouvreur conclut à 3SA ou dégage en mineure
- 3SA : pas de commentaire

Après intervention à 2♠, c'est la même chose, après celle à 2♦ de même, avec deux enchères faibles en majeure (2♥ et 2♠) et toujours l'enchère de 3♠ pour indiquer un jeu fort sans arrêt.

Si l'intervention est un contre, on fait semblant de n'avoir rien vu, mais on se méfie si le contre est unicolore, et on peut surcontrer plutôt que de s'emballer si on a du jeu. Si l'intervention est un 2SA (pour les mineures, on garde les deux Texas en majeure, et le 3♣ redevient assez naturellement un Stayman. Sur le 2♣ Landy, c'est un peu plus compliqué, on n'a plus tellement envie de Texas, mais plutôt de vérifier les arrêts en majeure, nous jouons donc :

- contre : naturel, comme sur toute enchère artificielle
- 2X : naturel non forcing (avec 6 cartes en majeure!)
- 2SA/3♣ : Texas pour les mineures
- 3♦ : jeu fort sans arrêt en majeure : le répondant peut nommer une belle majeure quatrième s'il n'a pas les deux arrêts
- 3♥ /♠ : demande d'arrêt dans la majeure nommée pour jouer 3SA

2.3.2 Après intervention au palier de 1

Les enchères sont le moins possibles modifiées par rapport au cas où il n'y a pas d'intervention, on joue la collante à pique mais pas à coeur, et le 1 SA est légèrement plus fort qu'en réponse (mais ne promet pas nécessairement l'arrêt. Examinons de plus près les séquences possibles, d'abord 1♣ 1♦ :

- X : sept cartes en majeure au moins, à partir de 6-7 H, le partenaire corrige dans sa majeure quatrième, ou à 1SA ou 2♣
- 1♥ /♠ : quatre cartes, au moins 8 points, la suite des enchères est normale
- 1 SA : 8-10 H, arrêt carreau
- 2♣ : soutien fort, comme en l'absence d'intervention
- 2♦ : jeu fort (au moins 11 H) sans majeure quatrième, demande d'arrêt carreau pour jouer 3SA.
- 2♥ /♠ : faible, comme d'habitude
- 2SA : naturel, 11-12 H, arrêt carreau
- 3♣ : soutien faible

Examinons aussi pour la route les réponses après, par exemple 1♦ 1♠ :

- X : Spoutnik, 5 coeurs et 8-10 H, ou 4 coeurs et plus de 8 points
- 1 SA : 8-11 H, pas 4 coeurs
- 2♣ : 4 cartes, au moins 11 points, comme d'habitude
- 2♦ : soutien fort
- 2♥ : 5 cartes à coeur, au moins 11 points, forcing
- 2♠ : sur ouverture mineure, demande l'arrêt coeur
- 2SA : naturel
- 3♦ : soutien faible

2.3.3 Après intervention sur ouverture majeure

On garde tout la panoplie de soutiens habituelle, à l'exception du 2SA, et on utilise le cuebid comme soutien fort ou comme demande d'arrêt dans les cas pénibles (le moins souvent possible). Par exemple, après $1\heartsuit 1\spadesuit$:

- X : au moins 8 points, demande de nommer une mineure
- 1 SA : 8-10 H, pas nécessairement l'arrêt, mais souvent quand même (sinon on contrera la plupart du temps
- $2\clubsuit / \diamond$: comme d'hab
- $2\heartsuit$: soutien 6-10 DH
- $2\spadesuit$: fit fort ou problèmes d'arrêt (rarement)
- 2SA : naturel, non fitté

Si l'intervention est en mineure au palier de 2, on réintroduit un contre Spoutnik classique, par exemple après $1\spadesuit 2\clubsuit$:

- X : 4 cartes à coeur, ou 5 cartes mais 8-10 H
- $2\diamond / \heartsuit$: classique
- $2\spadesuit$: soutien faible
- 2SA : naturel
- $3\clubsuit$: très souvent fitté
- $3\diamond / \heartsuit$: Mini-Splinter

2.3.4 Après intervention à 1SA

Dans ce cas, la manche semblant lointaine, on en reviendra à des enchères naturelles et compétitives la plupart du temps, et le contre est à forte tendance punitive après ouverture majeure mais appel aux majeures (Landik) après ouverture mineure. Pas de soutien mineur inversé dans cette situation, les deux soutiens sont compétitifs, et dans le cas d'une ouverture majeure, 2SA est un soutien fort incluant tous les cas qui ne rentrent pas dans le cadre d'un Mini-Splinter ou d'une enchère de rencontre (assez rare toutefois). Dans le cas d'une ouverture mineure, 2SA laisse le choix des mineures à l'ouvreur. Toutes les autres enchères (au palier de 2) sont naturelles, avec 5 cartes et un jeu qui peut être assez faible.

2.3.5 Après un barrage adverse ou un Michaels

Après un barrage, la philosophie générale est "on fait ce qu'on peut". On nomme bien sûr les SA dès que possible, le contre est systématiquement d'appel et le cuebid est une demande d'arrêt après ouverture mineure, mais est fitté court à coeur après le début $1\spadesuit 3\heartsuit$, et fitté court à pique après $1\heartsuit 2\spadesuit$ (dans le cas d'un problème d'arrêt, on transite par exemple par une enchère en mineure, puis on redit $3\spadesuit$ sur la redemande à $3\heartsuit$ du partenaire (cas le plus fréquent).

Après un Michaels adverse, là encore tout se fait un peu au feeling suivant deux principes simples : le contre est toujours à tendance punitive (indiquant des points, et la volonté ferme de punir une des couleurs du bicolore), et l'annonce d'une des couleurs du bicolore est une demande d'arrêt dans cette couleur pour jouer 3SA.

2.3.6 Après un contre d'appel

Il n'y a pas grand chose de changé, si ce n'est l'apparition du surcontre qui indique une volonté de punir des adversaires qui ont choisi le mauvais jour pour contrer. Le 2SA reste fitté après ouverture majeure (mais n'est pas un Truscott)

2.4 Enchères du numéro 4 après ouverture du numéro 1

On entre avec cette section dans les domaines des enchères que nous n'avons pas encore beaucoup explorés. Faire une étude détaillée de toutes les situations d'enchères compétitives étant certainement au-dessus de mes forces, je me contenterai de m'occuper du premier tour d'enchères laisserai aux experts le soin de décortiquer ce qui se passe ensuite dans le cas d'enchères fortement compétitives.

2.4.1 Interventions après deux enchères adverses

Il y aurait naturellement beaucoup de cas à étudier en fonction des deux premières enchères adverses. Supprimons déjà tous les cas de réponses fortes par exemple un 2 sur 1), où les seules interventions raisonnables seront le contre d'appel aux deux couleurs restantes, le 2SA un bicolore 5-5 qui peut être faible dans ces deux mêmes couleurs, et les autres enchères naturelles. On peut imaginer que le cuebid de la couleur du répondant soit naturelle (après tout, il arrive qu'il n'ait que trois cartes), celui de la couleur de l'ouvreur peut indiquer un bicolore 6-4 (6 cartes dans la couleur la plus faible parmi les deux restantes).

Après une enchère de soutien simple en majeure du répondant, le contre reste naturellement d'appel, mais les autres enchères (naturelles) peuvent être jouées en anti-réveil, avec 6 cartes dans la couleur et un jeu pas nécessairement très fort (mais pas trop pourri non plus). Après le début $1\heartsuit - 2\heartsuit$, l'enchère de $2\spadesuit$ peut très bien être produite avec 5 cartes à pique, mais avec un jeu pas trop faible.

Le cas le plus intéressant est celui d'une réponse au palier de 1, par exemple après $1\diamondsuit - 1\spadesuit$. Les interventions possibles sont les suivantes :

- X : d'appel aux deux couleurs restantes, avec une ouverture (sauf si on a passé avant!), à éviter si on n'a pas quatre cartes dans chacune des deux autres couleurs, le partenaire est souvent très faible
- 1 SA : bicolore 6-4 trèfle-coeur
- $2\clubsuit$: naturel
- $2\diamondsuit$: jeu fort sans autre enchère; si l'intervenant a déjà passé, naturel avec 6 beaux carreaux
- $2\heartsuit$: au moins 5 cartes et 11 points
- $2\spadesuit$: naturel dans cette situation, avec 6 beaux piques
- 2SA : bicolore 5-5 trèfle-coeur, peut être assez faible
- $3\clubsuit$: barrage à trèfle
- $3\diamondsuit$: demande d'arrêt carreau pour aller jouer 3SA avec des trèfles affranchis
- $3\heartsuit$: barrage à coeur
- $3\spadesuit$: demande d'arrêt pique pour aller jouer 3SA avec des trèfles affranchis

Dernier cas légèrement différent du précédent, celui de la réponse d'1SA. Le contre est bien sûr d'appel, aux trois couleurs non nommées, on garde les trois Michaels pour les interventions bicolors, et le reste est naturel.

2.4.2 Réponse à l'intervention du partenaire après enchère du numéro 3

Nous étudierons simplement les deux cas les plus fréquents, celui où le partenaire est intervenu à la couleur au palier de 1 et celui où il a contré.

Dans le premier cas, les réponses restent dans la mesure du possible les mêmes que si le numéro 3 avait passé. Les soutiens sont les mêmes, les enchères à SA le plus naturelles possibles, et les changements de couleur en 2 sur 1 sont compétitifs non forcing. Les seules enchères forcing sont le contre (avec tous les jeux plaisants pour lesquels on n'a pas d'autre enchère disponible, sauf dans le cas où le numéro a dit 1 SA, auquel cas le contre est à tendance

punitive) ou le surcontre dans le cas d'un contre Spoutnik (à tendance punitive, sauf dans le cas d'une intervention du partenaire à 1SA, auquel cas le surcontre est SOS). Le cuebid de la couleur du répondant est naturel (si la couleur du répondant est cinquième, ben tant pis, c'est naturel quand même).

Dans le cas d'un contre d'appel du partenaire et d'une enchère du numéro 3, le numéro 4 est naturellement dégagé de son obligation de parler, mais reste incité à le faire dès qu'il a un jeu de quelques points. Si les adversaires ont nommé deux couleurs, le contre indique 4 cartes dans la deuxième couleur nommée et 8H (il est donc plus ou moins punitif, mais permet aussi de retrouver des fits), l'annonce d'une nouvelle majeure se fait à partir de 5H sans saut, toujours à 8H avec saut. Les enchères à SA promettent un arrêt dans la couleur d'ouverture, mais pas dans celle du répondant. Le cuebid de la couleur d'ouverture est une sorte de nouvel appel au partenaire, avec envie d'aller jouer le contrat, et celui de la couleur de réponse est naturel. Par exemple après $1\heartsuit \times 1\spadesuit$:

- X : quatre cartes à coeur, 8 points
- $1\spadesuit$: 5-7 points, 4 cartes
- 1 SA : 8-10 H, arrêt carreau
- $2\clubsuit$: 5-7 points, plutôt 5 cartes
- $2\diamondsuit$: appel à coeur et trèfle, au moins 8 points
- $2\heartsuit$: 5 cartes à coeur, naturel non forcing
- $2\spadesuit$: 4 cartes à pique, 8-11 points
- 2SA : 11-12 H, arrêt carreau
- $3\clubsuit$: 5 cartes à trèfle, 8-11 points

Si le numéro 3 a annoncé 1SA, par exemple après une ouverture mineure, le contre est punitif, les enchères à la couleur sont bien sûr naturelles, et le cuebid de la mineure d'ouverture est là aussi un nouvel appel, aux majeures dans ce cas (venant d'une main a priori assez faible).

Dans le cas d'un soutien du numéro 3 (souvent après une ouverture majeure), on peut toujours annoncer ses couleurs à partir de 5 H (en étant prudent tout de même), et sauter si on est plus fort. Le cuebid est naturellement fort, avec une énorme envie de jouer une manche en majeure. Le recontre est un appel aux mineures.

Dans le cas d'un surcontre adverse, avec son jeu théoriquement très faible, le numéro 4 a essentiellement le choix entre passer et nommer une couleur cinquième pour dégager.

Dernière précision, après ouverture et réponse en majeure du partenaire dans une séquence compétitive, un contre de l'ouvreur au deuxième tour d'enchères est presque systématiquement un contre dit de soutien, avec trois cartes dans la majeure du partenaire.

2.5 Les réveils

2.5.1 Les enchères de réveil

En position de réveil classique (après une ouverture et deux passes), nous jouons des réveils légèrement différents de ceux du standard français, même si l'esprit général est le même. Toute annonce d'une couleur promet cinq cartes et un jeu relativement faible (8-14 points chez nous), le 1SA est faible (9-11H) le contre recouvre presque toutes les ouvertures, mais avec une main de deuxième zone et six cartes en majeure, on préférera nommer sa majeure au palier de 2 (pas de 2 faible bien sûr). On garde par ailleurs tous les Michaels. Par exemple après $1\heartsuit - -$:

- $1\spadesuit$: 5 cartes, 8-14 DH
- 1SA : régulier, 9-11 H (pas nécessairement d'arrêt coeur)
- $2\clubsuit / \diamondsuit$: 5 cartes, 8-14 DH
- $2\heartsuit$: bicolore pique-trèfle
- $2\spadesuit$: 6 cartes, 15-17 DH
- 2SA : bicolore mineur

- 3♣ : bicolore rouge
- 3♦ : 6 cartes, 15-17 DH
- X : toutes les autres mains de plus de 12 points

L'ouvreur qui reparle sur un réveil est nécessairement très fort, par contre en position de réveil après une intervention du joueur à sa gauche, il peut contrer dès qu'il a une courte dans la couleur d'intervention (ça fera plaisir à son partenaire en cas de passe blanche-neige), et nommer sa deuxième couleur avec une main de deuxième zone.

En réveil sur les barrages, on dispose essentiellement des mêmes enchères qu'en intervention, en se permettant toutefois un peu plus de liberté au niveau de la zone de points, pour éviter de rater des manches avec 14 points de chaque côté.

Dernier cas, le réveil après ouverture d'1SA, qui est légèrement différent de l'intervention. On gardera les mêmes enchères, mais on se permettra un réveil par contre avec n'importe quel unicolore, rendant obligatoire le relais à 2♣ du partenaire. On pourra aussi se permettre de réveiller à 2♣ Landy avec seulement 4 cartes dans chaque majeure.

2.5.2 Les réponses après un réveil

Nous jouons tout le plus naturel possible ! Les réponses au 1SA de réveil se font en Stayman et Texas avec paliers adaptés, les réponses au contre sont les mêmes que sur le contre d'appel en intervention (paliers légèrement surévalués), les réponses aux Michaels ne posent pas de problème, et les réponses aux enchères naturelles ne devraient pas poser de problème (le 2 sur 1 est non forcing comme d'habitude, le cuebid est une enchère forte etc...) et j'ai la flemme de détailler :-).

2.5.3 Les enchères après un réveil adverse

Ah ben en fait j'en ai déjà causé deux paragraphes plus haut, donc je ne vois pas de raison de m'y recoller ici.

3 Le jeu de la carte

3.1 L'entame

Entames extrêmement classiques, quatrième meilleure ou top of nothing à SA, pair-impair à la couleur. Sur entame de l'As, appel-refus, retour pair-impair du résidu à SA, déblocage sur entame d'un honneur à SA, entame du Roi dans AR secs, de l'As sinon (à la couleur).

3.2 La défausse

Rien de plus simple là aussi : tout en Lavinthal. A SA, Lavinthal dès que l'occasion se présente (y compris sur les défilés de couleurs adverses), jamais d'indication de parité. Lors de l'attaque d'une nouvelle couleur, on joue le petit prometteur.