

Systeme d'enchères

Bernard MONGE - Guillaume LAFON

20 janvier 2018

Table des matières

1	Style général, ouvertures	9
I	Ouvertures au dessus de 1♠	11
2	Ouverture de 2♣ forcing de manche	13
2.1	Réponse et redemande de l'ouvreur	13
2.2	Développements ultérieurs	13
2.3	En cas d'intervention	14
3	Ouverture de 2♦ Multi	15
3.1	Réponse et redemande de l'ouvreur	15
3.2	En cas d'intervention	15
4	Ouverture de 2♥ ou 2♠ bicolore	17
4.1	Réponses et développements	17
4.2	En cas d'intervention	17
5	Ouvertures de barrage	19
5.1	Interrogatives	19
5.2	BlackWood spécial après barrage	19
5.3	Développements après ouverture de 3SA	20
6	Ouverture de 2SA	21
6.1	Réponses à l'ouverture	21
6.2	Développements après le Puppet	21
6.3	Autres séquences	22
7	Ouverture d'1SA	23
7.1	Développements dans le silence adverse	23
7.2	Après intervention adverse	25
II	Enchères à deux après ouverture au palier de 1	29
8	Après ouverture majeure	31
8.1	Première réponse	31
8.2	Après un fit du répondant	32
8.3	Après 1SA forcing	33
8.4	Après un 2 sur 1 forcing de manche	36
8.5	Après une réponse d'1♠	36

9	Après ouverture mineure	39
9.1	Réponses et redemande de l'ouvreur	39
9.2	Soutiens mineurs	40
9.3	La convention Bessis	41
9.4	Le Double Deux	42
9.5	Développements après redemande forte	45
9.6	Développements après une redemande faible	46
9.7	La séquence 1 \diamond - 2 \clubsuit	48
III	Enchères compétitives en attaque	49
10	Après ouverture mineure : la Baleine	51
10.1	Après intervention au palier de 1	51
10.2	Après intervention à 2 \clubsuit	53
10.3	Le numéro 4 a parlé	54
11	Après ouverture majeure	57
11.1	Sur intervention directe	57
11.2	Après intervention du numéro 4	58
12	Après intervention forte (contre ou 1SA)	61
12.1	Après un contre d'appel	61
12.2	Après intervention à 1SA	62
13	Après un Michael's ou un barrage	65
13.1	Après un bicolore	65
13.2	Après un barrage	66
IV	Enchères compétitives en défense	69
14	Sur une ouverture au palier de 1	71
14.1	Développements après un contre d'appel	72
14.2	Développements après une intervention naturelle	73
14.3	Développements après intervention par 1SA	74
14.4	Développements après un Michael's	75
14.5	Quand le répondant parle	75
15	Sur l'ouverture d'1SA ou de 2SA	79
15.1	Développements quand le répondant passe	79
15.2	Quand le répondant parle	80
15.3	Interventions du numéro 4 et réveils	80
15.4	Sur l'ouverture de 2SA	81
16	Sur ouvertures de barrage	83
16.1	Interventions et développements sur un 2 faible	83
16.2	Sur une ouverture à haut palier	84
16.3	Quand le répondant parle	84
16.4	En situation de réveil	85
16.5	Défense contre le 3SA gambling	85
16.6	Défense contre les barrages en Texas	85
17	Sur ouverture forte	87

18 Défense contre le Multi	89
18.1 Interventions directes et développements	89
18.2 Quand le répondant parle	89
18.3 En sandwich ou en réveil	89
19 Défense contre les systèmes exotiques	91
19.1 Défense contre l'ouverture d'1♣ fort	91
19.2 Défense contre l'ouverture d'1SA faible	91
19.3 Défense contre l'ouverture de 2♥ bicolore majeur faible	92
20 Interventions en sandwich	93
21 Réveils	95
21.1 Réveils du numéro 4	95
21.2 Réveils ultérieurs et réveils anticipés de l'ouvreur	96
21.3 Autres situations	96
V Compléments	97
22 Enchères après passe	99
22.1 Le Drury	99
22.2 Modifications des développements	100
23 Conventions de chelem	101
23.1 BlackWood et développements	101
23.2 Compétitives à haut palier	102
24 Jeu de la carte	103

Introduction

Ce document est destiné à reproduire de façon la plus complète possible le système que je joue avec Bernard MONGE, mon partenaire de compétitions par quatre (à l'heure actuelle DN3, Coupe de France et Interclubs). Il ne s'agit PAS d'un résumé du SEF ou autre Standard actuellement joué en France : notre système est à base naturelle, mais plus proche dans l'esprit du 2/1 américain (SA forcing, 2/1 forcing de manche), et agrémenté de pas mal de gadgets et d'une utilisation inhabituelle d'outils classiques dans les séquences compétitives (cuebids notamment). Les séquences qui ne sont pas (ou pas encore) abordées dans ce document sont supposées conformes à l'usage actuel parmi les experts français (pour donner un exemple, les développements après une troisième ou une quatrième couleur forcing ne sont pas détaillés). Dans le cas de séquences trop rares pour qu'un consensus existe, la signification par défaut d'une enchère est naturelle, et il s'agit d'une enchère d'attente forcing sans autre précision sur la distribution si la signification naturelle est impossible dans le contexte. Les enchères artificielles (celles qui sont alertées à la table) sont indiquée en **bleu** dans les séquences, les séquences encore non discutées avec mon partenaire sont en **rouge** (on peut espérer qu'à moyen terme le rouge disparaisse à peu près complètement).

Chapitre 1

Style général, ouvertures

Nous jouons un système naturel, à base de majeure cinquième et de meilleure mineure. Nos zones d'ouverture à SA sont classiques (15-17 pour 1SA, 20-21 pour 2SA). Nos ouvertures au palier de 2 sont les suivantes : 2♣ forcing de manche, 2♦ Multi (unicolore majeur faible, main régulière 22-23 ou unicolore mineur forcing de manche), 2M indique un bicolore faible avec cinq cartes dans la majeure ouverte et cinq cartes dans une mineure indéterminée. Sur ouverture majeure, la réponse d'1SA est forcing, et les réponses au palier de 2 sont forcing de manche. Quelques précisions supplémentaires :

- Les unicolores majeurs forts mais non forcing de manche sont ouverts au palier de 1. Certains bicolores forts sont ouverts de 2♣.
- On joue théoriquement meilleure mineure, mais les dérogations tactiques sont relativement fréquentes.
- On réévalue fréquemment les mains de 14H pour les ouvrir d'1SA (ou celles de 19H pour 2SA). L'ouverture de 2SA avec une majeure cinquième est normale, mais on peut aussi ouvrir d'1SA avec une majeure cinquième (nous n'avons pas de gadget pour retrouver le fit majeur dans ce cas). On ouvre fréquemment d'1SA avec des distributions semi-régulières (mineure sixième, 5422), beaucoup plus rarement avec un singleton.
- Nous avons un style conservateur à l'ouverture avec les mains régulières (passe fréquent avec des mains de 12H 4333 ou sans As). Au contraire, nos barrages sont agressifs, on ouvre par exemple très souvent au palier de 3 avec des mains 6421.
- Les bicolores noirs 5-5 sont ouverts d'1♣ à partir de 14H. Les bicolores 6-5 sont ouverts de la couleur longue, sauf dans le cas d'un 5-6 majeur, pour lequel on dispose d'un gadget après l'ouverture d'1♠.
- Les dérogations à la distribution 5-5 pour les ouvertures de 2M sont exceptionnelles (en troisième vert contre rouges, éventuellement).
- Les ouvertures au palier de 4 sont agressives en premier, classiques en second, très variables en troisième position (peuvent provenir d'une belle ouverture sans espoir de chelem réaliste).
- L'ouverture de 3SA est classiquement gambling (une mineure affranchie, pas de gros honneur annexe).
- L'ouverture de 4SA est très rare, elle indique un bicolore mineur extrême (au moins 6-5, souvent 6-6) très offensif : quatre perdantes, a priori pas d'As. Par exemple ♠ 6 ♥ - ♦ RV10865 ♣ RDV972.
- Nos interventions sont très classiques (six cartes obligatoires pour une intervention en mineure au palier de 2, passes fréquents avec une couleur cinquième de mauvaise qualité mais du jeu), mais nos réveils très agressifs, avec des conventions particulières.

Première partie

Ouvertures au dessus de 1♠

Chapitre 2

Ouverture de 2♣ forcing de manche

Notre ouverture de 2♣ est forcing de manche (sans exception), elle peut être faite avec des mains régulières (de plus de 24H), des unicolores majeurs (les unicolores mineurs forcing de manche s'ouvrent de 2♦), certains bicolores 5-5 (cf développements) et toutes les mains semi-régulières ou 5431 suffisamment fortes. Les réponses sont dans le style « contrôles italiens », et les descriptions ultérieures naturelles (à l'exception des redemandes indiquant des bicolores forts).

2.1 Réponse et redemande de l'ouvreur

2♣ - ??

- 2♦ : pas d'As, pas deux Rois, mais un peu de jeu (au moins 5H).
- 2♥ : pas d'As, pas deux Rois, pas de jeu.
- 2♠ : un As.
- 2SA : pas d'As, mais deux Rois.
- 3♣ : un As et un Roi.
- 3♦ : un As et deux Rois.
- 3♥ : deux As de même couleur OU RDxxxx à pique.
- 3♠ : deux As de même rang OU RDxxxx à coeur.
- 3SA : deux As mélangés OU RDxxxx dans une mineure.

Les redemandes sont naturelles à quelques exceptions près, par exemple :

2♣ - 2♦ - ??

- 2♥ : unicolore coeur (les mains régulières avec cinq coeurs redemandent à 2SA).
- 2♠ : unicolore pique.
- 2SA : régulier 24H et plus (développements identiques à ceux joués après ouverture de 2SA).
- 3♣ : bicolore pique-trèfle 5-5.
- 3♦ : bicolore pique-carreau 5-5.
- 3♥ : bicolore majeur 5-5.
- 3♠ : bicolore majeur 4-6 (quatre piques et six coeurs).
- 3SA : naturel (il manque deux As).

2.2 Développements ultérieurs

Toute redemande à SA (par exemple 2♣ - 3X - 3SA) est suivie des mêmes développements qu'après ouverture de 2SA (décalés d'un palier le cas échéant). Les autres développements sont aussi naturels que possible, par exemple :

$$\begin{array}{l} 2♣ - 2♦ - \\ 2♥ - \boxed{??} \end{array}$$

- 2♠ : naturel, cinq cartes (peut être fitté coeur).
- 2SA : semi-naturel, pas d'autre enchère disponible.
- 3m : naturel, cinq cartes (peut être fitté coeur).
- 3♥ : fit coeur, envie d'explorer le chelem.
- 3♠ : Splinter, court à pique.
- 3SA : naturel, 7-8H.
- 4m : Splinter, court dans la mineure nommée.
- 4♥ : fitté, pas d'espoir de chelem.

2.3 En cas d'intervention

Si 2♣ est contré (contre d'entame), on procède de la façon suivante :

$$2♣ \quad (X) \quad \boxed{??}$$

- Passe : rien à signaler.
- XX : du jeu sans enchère naturelle (pas d'arrêt trèfle).
- 2X : deux gros honneurs cinquièmes dans la couleur nommée.
- 2SA : bon arrêt trèfle.
- 3X : l'As de la couleur nommée.

En cas d'intervention directe à bas palier sur 2♣ (jusqu'à 4♦ inclus), le contre indique du jeu sans enchère naturelle, les enchères à la couleur sont naturelles, par exemple :

$$2♣ \quad (2♠) \quad \boxed{??}$$

- Passe : rien à signaler.
- X : du jeu sans enchère naturelle.
- 2SA : bon arrêt pique.
- 3m ou 3♥ : au moins deux gros honneurs cinquièmes dans la couleur.

Dans le cas d'une intervention supérieure au palier de 4♦, le contre indique au contraire une main sans intérêt, alors que le **passé** est encourageant. Dans cette situation, l'ouvreur ayant un bicolore fort sera souvent obligé de nommer simplement les piques. En cas d'intervention du numéro 4, l'ouvreur se décrit naturellement, le contre indiquant un jeu à tendance régulière.

Chapitre 3

Ouverture de 2♦ Multi

Notre ouverture de 2♦ Multi recouvre les trois types de jeu suivants :

- unicolore majeur (six cartes) faible, l'équivalent d'un 2 faible classique, qualité de couleur variable, surtout verts.
- main régulière 22-23, majeure cinquième possible.
- unicolore mineur forcing de manche.

3.1 Réponse et redemande de l'ouvreur

2♦ - ??

- 2♥ : passe ou corrige, ne souhaite pas jouer plus que 2M face à un unicolore faible.
- 2♠ : passe ou corrige, souhaite jouer 3♥ face à un unicolore coeur (possède donc normalement trois cartes à coeur).
- 2SA : relais artificiel, demande de précisions.
 - 2♦ - 2SA - 3♣ : unicolore coeur, mini.
 - 2♦ - 2SA - 3♦ : unicolore pique, mini.
 - 2♦ - 2SA - 3♥ : unicolore pique, maxi.
 - 2♦ - 2SA - 3♠ : unicolore coeur, maxi.
 - 2♦ - 2SA - 3SA : main régulière 22-23, développements comme après ouverture de 2SA (séquence quasi forcing de chelem).
 - 2♦ - 2SA - 4m : naturel fort (séquence quasi forcing de chelem).
- 3m : naturel, forcing.
- 3♥ : passe ou corrige, a priori trois cartes dans chaque majeure.
- 3♠ : passe ou corrige, prêt à jouer 3♠ ou 4♥ selon la majeure du partenaire.
- 4♣ : demande à l'ouvreur de nommer sa majeure en Texas (4♦ chez l'ouvreur indique donc les coeurs et 4♥ les piques).
- 4♦ : demande à l'ouvreur de nommer sa majeure naturellement.
- 4M : naturel, impose la couleur d'atout.

Sur toutes les réponses autres que 2SA, l'ouvreur décrit sa main naturellement (ou passe le cas échéant). Après un début de séquence du type 2♦ - 2M - 2SA ou 2♦ - 3X - 3SA, les développements sont les mêmes qu'après ouverture de 2SA (y compris si le répondant a déjà montré par sa première réponse un certain nombre de cartes dans les majeures). En cas d'unicolore mineur forcing de manche, les développements sont naturels.

3.2 En cas d'intervention

On garde dans la mesure du possible les mêmes enchères que sans intervention, les enchères en majeure restent passe ou corrige, les autres enchères naturelles.

2♦ est contré : On suppose que le contre est un contre d'appel.

2♦ (X) ??

- Passe : rien à signaler, l'ouvreur nomme sa majeure s'il le peut.
- XX : des carreaux, les contres ultérieurs sont punitifs.
- 2♥ : passe ou corrige, promet un vrai fit pique.
- 2♠ : passe ou corrige, promet un vrai fit coeur.
- 2SA : relais artificiel, on garde la même structure que sans le contre.
- 3m : naturel non forcing.
- 3M : passe ou corrige.

Intervention naturelle en majeure : La seule enchère notable est le contre :

2♦ (2♥) ??

- Passe : rien à signaler.
- X : un bon fit pique (et du jeu), l'ouvreur passera avec les coeurs.
- 2♠ : enchère compétitive, suppose des piques en face.
- 2SA : naturel, bon arrêt coeur.

Intervention au palier de 3 : Sur une intervention mineure, le contre demande au partenaire de nommer sa majeure, les enchères de 3♥ et 3♠ restent passe ou corrige.

Intervention du numéro 4 : La séquence la plus classique est 2♦ - 2SA (3m), les enchères de 3♥ et de 3♠ chez l'ouvreur gardent leur signification habituelle (maxi dans l'autre majeure), l'ouvreur passe avec une ouverture mini, et un réveil à 3♥ du répondant est alors passe ou corrige.

Chapitre 4

Ouverture de $2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$ bicolore

Nos ouvertures de 2 en majeure indiquent cinq cartes dans la majeure d'ouverture, cinq cartes dans une mineure indéterminée, et une main faible (en gros la même zone qu'un 2 faible classique). Rouges, les couleurs doivent être suffisamment correctes.

4.1 Réponses et développements

$2\heartsuit$ - $\boxed{??}$

- Passe : pas envie de jouer plus que $2\heartsuit$.
- $2\spadesuit$: naturel non forcing (du style six piques avec singleton coeur).
- $2SA$: relais, demande à l'ouvreur de nommer sa mineure (peut être faible).
 - $2\heartsuit$ - $2SA$ - $3m$ - $3\heartsuit$: fitté, proposition de manche.
 - $2\heartsuit$ - $2SA$ - $3m$ - $3\spadesuit$: naturel, forcing de manche.
- $3\clubsuit$: relais artificiel forcing de manche, a priori fitté coeur.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\diamondsuit$: mini avec les trèfles.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\heartsuit$: mini avec les carreaux.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3\spadesuit$: maxi avec les trèfles.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $3SA$: maxi avec les carreaux.
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $4\clubsuit$: des trèfles dans une main maximale très pure (RDxxx dans chacune des deux couleurs).
 - $2\heartsuit$ - $3\clubsuit$ - $4\diamondsuit$: des carreaux dans une main maximale très pure (RDxxx dans chacune des deux couleurs).
- $3\diamondsuit$: naturel, non forcing.
- $3\heartsuit$: naturel compétitif (a priori quatre cartes à coeur).
- $3\spadesuit$: Splinter, léger espoir de chelem à coeur.

Les développements sont les mêmes après ouverture de $2\spadesuit$: $2SA$ relais pour la mineure, $3\clubsuit$ relais forcing de manche, $3\diamondsuit$ et $3\heartsuit$ non forcing.

4.2 En cas d'intervention

2M est contré : On surcontre avec du jeu, ce qui permet de modifier les autres réponses, par exemple :

$2\heartsuit$ (X) $\boxed{??}$

- Passe : rien à signaler.
 - $2\heartsuit$ (X) - ($2\spadesuit$) - - X : punitif.

- XX : du jeu, peut être fitté, les contres ultérieurs sont punitifs.
- 2♠ : naturel, non forcing.
- 2SA : demande la mineure.
- 3m : enchère de rencontre (quatre coeurs, quatre cartes dans la mineure), pour suggérer une défense.

Intervention à 2♠ : Le contre est punitif, les autres enchères ont exactement la même signification qu'en cas de contre.

Intervention à 2SA : On commence à manquer de place :

2♥ (2SA) ??

- Passe : rien à signaler.
- X : punitif, du jeu.
- 3♣ : passe ou corrige, pour jouer 3m.

Intervention au palier de 3 : L'enchère de 4♣ est passe ou corrige, le contre punitif, le reste naturel.

Chapitre 5

Ouvertures de barrage

Nos ouvertures de barrage aux paliers de 3 et 4 peuvent être très destructives (selon la vulnérabilité, bien entendu). Les développements sont classiques : une nouvelle couleur au palier de 3 est une enchère naturelle et forcing, toute autre enchère que 3SA de la part de l'ouvreur sur un tel changement de couleur indique un fit troisième et un contrôle dans la couleur nommée (par exemple $3\diamond - 3\spadesuit - 4\clubsuit$: trois cartes à pique, contrôle trèfle, $3\diamond - 3\spadesuit - 4\diamond$: des beaux carreaux et un fit pique, alors que $3\diamond - 3\spadesuit - 3SA$: misfit pique, n'indique rien sur les teneurs à trèfle ou à coeur). Les enchères à saut ou au palier de 5 sur ouverture au palier de 4 sont des interrogatives (cf paragraphe suivant). Quelques séquences particulières :

- $4\heartsuit - 4\spadesuit$: naturel.
- $4\heartsuit - 5\heartsuit$: interrogative à pique.
- $3\diamond - 4\clubsuit$: relais pour $4\diamond$, indique un soutien à carreau (on passera évidemment $4\diamond$), ou une main forte avec des trèfles (on reparlera).
- $3\diamond - 4\diamond$: bicolore majeur (en cas de contre du numéro 2, ou bien entendu d'intervention naturelle en majeure, l'enchère de $4\diamond$ redevient naturelle, ainsi que celle de $4\clubsuit$).

5.1 Interrogatives

Toute enchère au palier de 5 sur une ouverture au palier de 4 (par exemple $4\spadesuit - 5\diamond$ ou $4\clubsuit - 5\diamond$) ou tout saut au palier de 4 sur une ouverture au palier de 3 (par exemple $3\diamond - 4M$) est une enchère interrogative en vue d'un chelem dans la couleur d'ouverture, demandant à l'ouvreur de décrire sa teneur dans la couleur nommée. Les réponses se font par palier, le retour à l'atout et l'enchère la plus basse disponible à SA n'étant pas incluses dans les paliers, et décrivant toujours respectivement une absence de contrôle dans la couleur, et le Roi au moins second dans la couleur. Par exemple :

$4\spadesuit - 5\diamond -$
??

- $5\heartsuit$: contrôle du deuxième tour à carreau (donc singleton, avec le Roi on dit 5SA).
- $5\spadesuit$: pas de contrôle carreau.
- 5SA : Rx(xx) à carreau.
- $6\clubsuit$: contrôle du premier tour à carreau, Ax(x).
- $6\diamond$: contrôle absolu à carreau, chicane ou As sec.

5.2 BlackWood spécial après barrage

En cas d'ouverture au palier de 4 (en majeure notamment), la réponse de 4SA est un BlackWood adapté, pour lequel la Dame d'atout est considérée comme une clé :

4M - 4SA -
??

- 5♣ : une clé (As, Roi ou Dame), sept cartes dans la majeure.
- 5♦ : deux clés, sept cartes.
- 5♥ : une clé, huit cartes.
- 5♠ : deux clés, huit cartes.
- 5SA : ARDxxxxx dans la majeure.
- 6♣ : ARDVxxxx dans la majeure.

Le saut à 4SA sur une ouverture au palier de 3 joue exactement le même rôle (les réponses indiquant bien entendu six ou sept cartes dans la couleur du barrage).

5.3 Développements après ouverture de 3SA

On joue les développements classiques après l'ouverture de 3SA gambling :

3SA - ??

- Passe : de quoi espérer rentrer 3SA.
- 4♣ : passe ou corrige, refuse de jouer autre chose que 4m.
- 4♦ : demande de singleton en vue d'un chelem mineur.
 - 3SA - 4♦ - 4♥ : singleton pique.
 - 3SA - 4♦ - 4♠ : singleton coeur.
 - 3SA - 4♦ - 4SA : pas de singleton, donc 7222.
 - 3SA - 4♦ - 5♣ : singleton mineur.
- 5♣ : passe ou corrige, veut jouer la manche mineure.

Chapitre 6

Ouverture de 2SA

Notre ouverture de 2SA est effectuée avec toutes les mains régulières ou semi-régulières de la zone 20-21, elle est systématique avec une majeure cinquième. Nous jouons le Puppet Stayman, les Texas majeurs ne sont pas forcing de manche (rectification obligatoire).

6.1 Réponses à l'ouverture

2SA - ??

- $3\clubsuit$: Puppet, ne promet pas une majeure quatrième.
- $3\heartsuit$: Texas coeur, rectification obligatoire (l'ouvreur peut rectifier à $4\heartsuit$ avec quatre atouts et tous les contrôles, nommer son premier contrôle avec quatre coeurs et une couleur non contrôlée).
- $3\spadesuit$: Texas pique, rectification obligatoire (cf ci-dessus pour les autres enchères).
- $3\spadesuit$: Texas trèfle, l'ouvreur rectifie presque systématiquement à 3SA, $4\clubsuit$ indique un très beau fit (deux honneurs quatrièmes au moins).
- 3SA : cinq cartes à pique et quatre cartes à coeur (non forcing).
- $4\clubsuit$: Texas carreau, la rectification à $4\heartsuit$ est intéressée, 4SA dénie un fit carreau.
- $4\heartsuit$: bicolore majeur 5-5 sans espoir de chelem (on passera l'enchère de 4M de l'ouvreur) ou avec certitude de chelem (on reparlera).
- 4M : cinq cartes à carreau, quatre cartes à trèfle, singleton dans la majeure nommée, au moins un léger espoir de chelem (l'enchère de 4SA de l'ouvreur est non fittée, non forcing).

6.2 Développements après le Puppet

Les réponses au Puppet sont classiques :

2SA - $3\clubsuit$ -
??

- $3\heartsuit$: au moins une majeure quatrième, pas de majeure cinquième.
- $3\heartsuit$: cinq cartes à coeur (toute enchère du répondant autre que conclusive prospecte pour le chelem, a priori atout coeur).
- $3\spadesuit$: cinq cartes à pique.
- 3SA : pas de majeure quatrième (ni cinquième).

En cas de réponse de $3\heartsuit$ au Puppet, on dispose des développements suivants :

2SA - $3\clubsuit$ -
 $3\heartsuit$ - ??

- $3\heartsuit$: quatre cartes à pique (et peut-être quatre cartes à coeur). L'ouvreur donne le fit à $3\spadesuit$ ou corrige à 3SA avec quatre coeurs sans quatre piques ($4\heartsuit$ du répondant indique alors un fit coeur, conclusif).
- $3\spadesuit$: quatre cartes à coeur sans quatre cartes à pique, l'ouvreur conclut à 3SA ou $4\heartsuit$.
- 3SA : naturel.
- $4\clubsuit$: 4-4 en majeures, espoir de chelem ($4\diamondsuit$ chez l'ouvreur est intéressé).
- $4\diamondsuit$: 4-4 en majeures, certitude de chelem (on reparlera sur l'enchère de 4M de l'ouvreur).
- $4\heartsuit$: cinq piques, quatre coeurs, espoir de chelem (non forcing). 4SA chez l'ouvreur est un BlackWood atout coeur (sur $4\spadesuit$ indiquant que l'ouvreur possède quatre piques, le répondant reparlera de toute façon). Même signification pour la séquence 2SA - $3\clubsuit$ - 3SA - $4\heartsuit$ (dans ce cas, 4SA chez l'ouvreur est non fitté non forcing).

6.3 Autres séquences

Quelques séquences supplémentaires concernant les bicolores majeurs et les développements après le Texas trèfle :

- 2SA - $3\diamondsuit$ - $3\heartsuit$ - $3\spadesuit$: cinq cartes à coeur et exactement quatre cartes à pique. L'ouvreur peut enchérir 4m pour nommer un contrôle dans une belle main fittée pique.
- 2SA - $3\diamondsuit$ - $3\heartsuit$ - 4m : naturel, au moins un espoir de chelem (idem après un Texas pique).
- 2SA - $3\heartsuit$ - $3\spadesuit$ - $4\heartsuit$: bicolore majeur 5-5, espoir de chelem mais pas de certitude (non forcing). L'enchère de 4SA chez l'ouvreur dénie un fit majeur, elle est non forcing.
- 2SA - $3\spadesuit$ - 3SA - $4\clubsuit$: naturel non forcing.
- 2SA - $3\spadesuit$ - 3SA - $4\diamondsuit$: unicolore trèfle, espoir de chelem, ne dit rien sur le contrôle carreau.
— 2SA - $3\spadesuit$ - 3SA - $4\diamondsuit$ - $4\heartsuit$ - 4SA : contrôle carreau, sans contrôle pique.
- 2SA - $3\spadesuit$ - 3SA - 4M : cinq trèfles, quatre carreaux, singleton M.

Chapitre 7

Ouverture d'1SA

Notre ouverture d'1SA couvre une zone 14⁺-17 (on réévalue fréquemment des mains de 14H), avec une main régulière ou semi-régulière, et peut être faite avec une majeure cinquième (bien qu'on ne joue pas de Puppet ou de gadget assimilé sur l'ouverture d'1SA). En général, on ouvre d'1SA avec une majeure cinquième seulement dans la zone 15-16, et souvent avec trois cartes dans l'autre majeure. Il peut arriver qu'on n'ouvre pas d'1SA avec les deux majeures quatrièmes et une main de 15H ou de 17H.

1SA - ??

- 2♣ : Stayman quatre paliers, au moins une majeure quatrième et une main propositionnelle, peut cacher une misère dorée à pique (mais pas à coeur).
- 2♦ : Texas coeur (peut ne contenir que quatre coeurs), rectification à 2♥ obligatoire sauf si l'ouvreur possède cinq cartes à coeur (il rectifie alors à 2SA).
- 2♥ : Texas pique (idem que pour le Texas coeur).
- 2♠ : Texas trèfle ou demande de force (avec un jeu régulier propositionnel de manche ou de chelem), peut aussi provenir d'un unicolore carreau singleton trèfle.
- 2SA : Texas carreau, ou bicolore mineur 5-5 de manche.
- 3X : deux gros honneurs sixièmes dans la couleur nommée, rien à côté.
- 3SA : naturel.
- 4♣ : bicolore mineur 5-5, espoir de chelem (forcing).
- 4♦ : bicolore majeur 5-5 de manche (ou avec certitude de chelem).
- 4SA : quantitatif, avec intérêt possible pour un chelem à la couleur (sinon on dit 2♠).

7.1 Développements dans le silence adverse

Après un Stayman : Comme déjà signalé, on joue un Stayman quatre paliers très classique (2♦ pas de majeure quatrième, 2SA quatre coeurs et quatre piques, il n'y a pas d'enchère permettant d'indiquer une majeure cinquième), avec un petit gadget : 1SA - 3SA indique une main 4522. La plupart de nos développements sont également classiques, quelques séquences :

- 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♥ : misère dorée à pique (ne dit rien sur les coeurs).
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♠ : cinq cartes à coeur, quatre cartes à pique, espoir de manche ou certitude de chelem, forcing (l'ouvreur donne le plein de sa main).
- 1SA - 2♣ - 2♦ - 3M : chassé-croisé, quatre cartes dans la couleur nommée, cinq cartes dans l'autre majeure, forcing de manche.
- 1SA - 2♣ - 2♥ - 2♠ : misère dorée à pique.
- 1SA - 2♣ - 2♥ - 3♠ : fit coeur, espoir de chelem (ne dit rien sur les piques). Les enchères de 3♣ et 3♦ du répondant dénie donc un fit (et montrent par conséquent quatre cartes à pique). Même principe pour la séquence 1SA - 2♣ - 2♠ - 3♥.

Seule séquence où nos développements sont peut-être non standard, le cas de la réponse de 2SA au Stayman :

$$\begin{array}{l} 1SA - 2\clubsuit \\ 2SA - \boxed{??} \end{array}$$

- $3\clubsuit$: quatre cartes à coeur, proposition de manche (l'ouvreur donne le plein de sa main).
- $3\diamond$: quatre cartes à pique, proposition de manche (l'ouvreur donne le plein de sa main).
- $3\heartsuit$: quatre piques, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: quatre coeurs, espoir de chelem.
- $3SA$: 4-4 majeur, pas de singleton.
- $4\clubsuit$: 4-4 majeur, singleton trèfle.
- $4\diamond$: 4-4 majeur, singleton carreau.

Après un Texas majeur : Comme signalé plus haut, le seul cas où l'ouvreur ne rectifie pas est s'il a cinq cartes dans la majeure du répondant :

- $1SA - 2\diamond - 2SA$: cinq cartes à coeur.
— $1SA - 2\diamond - 2SA - 3\diamond$: nouveau Texas.

Le principe est le même après un Texas pique ($3\heartsuit$ est un nouveau Texas sur 2SA). En cas de rectification classique, la redemande à 2SA du répondant est forcing de manche, ce qui permet de décrire toutes les distributions du répondant, par exemple après un Texas coeur (mêmes principes après le Texas pique) :

$$\begin{array}{l} 1SA - 2\diamond \\ 2\heartsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2\spadesuit$: misère dorée à coeur, aucune information sur les piques (moins de quatre cartes a priori).
- $2SA$: forcing, pas d'autre couleur cinquième que les coeurs. L'ouvreur relaie obligatoirement à $3\clubsuit$ s'il n'est pas fitté coeur (toutes les autres enchères sur 2SA indiquent donc trois cartes à coeur).
— $1SA - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamond$: quatre cartes à carreau.
— $1SA - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit$: six coeurs laids, espoir de chelem.
— $1SA - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: quatre cartes à trèfle.
— $1SA - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3SA$: distribution 5332, non forcing.
- $3m$: cinq cartes dans la mineure annoncée.
- $3\heartsuit$: six beaux coeurs, espoir de chelem (donc forcing).

Après un Texas mineur : Sur la réponse de $2\spadesuit$ (Texas trèfle ou demande de force), l'ouvreur rectifie à 2SA avec une main minimale (15H), et à $3\clubsuit$ avec une main maximale (16-17H). Le répondant se décrit alors de façon assez artificielle.

- $1SA - 2\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit$: unicolore trèfle faible, forcing passe.
- $1SA - 2\spadesuit - 2SA$ ou $3\clubsuit - 3\diamond$: relais obligatoire pour $3\heartsuit$.
— $1SA - 2\spadesuit - 2SA$ ou $3\clubsuit - 3\diamond - 3\heartsuit - 3\spadesuit$: unicolore trèfle, singleton carreau.
— $1SA - 2\spadesuit - 2SA$ ou $3\clubsuit - 3\diamond - 3\heartsuit - 3SA$: unicolore carreau, singleton trèfle.
- $1SA - 2\spadesuit - 2SA$ ou $3\clubsuit - 3M$: unicolore trèfle, singleton M (on nomme le singleton et pas le résidu).

Sur la réponse de 2SA (Texas carreau la plupart du temps, mais peut aussi être un bicolore mineur), l'ouvreur d'1SA nomme sa mineure la plus longue (les carreaux à égalité de longueur), enchère non forcing. Il y a ensuite quelques séquences précisées :

- $1SA - 2SA - 3\clubsuit$ ou $3\diamond - 3M$: unicolore carreau, singleton M.
- $1SA - 2SA - 3\clubsuit$ ou $3\diamond - 3SA$: bicolore mineur 5-5 de manche (non forcing).

Après un 4SA quantitatif : Les enchères suivantes s'adaptent évidemment à toute séquence faisant intervenir un 4SA quantitatif.

1SA - 4SA
??

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

7.2 Après intervention adverse

Nous jouons le Rubensohl sur les interventions naturelles (une intervention bicolore dont la couleur nommée est une des couleurs du bicolore sera considérée comme naturelle) : le contre indique une main limite avec (au moins) deux cartes dans la couleur d'intervention (il est évidemment transformable par l'ouvreur), les enchères de 2M (si disponibles) sont naturelles non forcing, les enchères à partir de 2SA sont des Texas (le Texas impossible étant un Stayman). Par exemple après une intervention naturelle (ou bicolore coeur/mineure) à 2♥ :

1SA (2♥) ??

- X : d'appel, a priori au moins deux cartes à coeur.
- 2♠ : naturel compétitif, forcing passe.
- 2SA : Texas trèfle, une enchère de 3SA ultérieure du répondant dénie l'arrêt coeur.
- 3♣ : Texas carreau.
- 3♦ : quatre cartes à pique, forcing de manche, l'ouvreur rectifie à 3♥ sans fit pique et sans arrêt coeur.
- 3♥ : Texas pique, sans arrêt coeur.
- 3♠ : naturel, cinq cartes à pique et un arrêt coeur.

Quelques séquences non standard : Les séquences du paragraphe précédent s'adaptent sans problème aux interventions naturelles à 2♦ et à 2♠, mais nous inversons le rôle des enchères de 3M dans ce dernier cas :

- 1SA (2♠) 3♥ : cinq cartes à coeur, arrêt pique.
- 1SA (2♠) 3♠ : quatre cartes à coeur, forcing de manche.

Sur une intervention à 3♣, les enchères de 3♦ et 3♥ restent des Texas majeurs, 3♠ indique une main à base de carreaux sans arrêt trèfle (ou avec un espoir de chelem), et 4♣ est un bicolore majeur 5-5, le contre étant bien sûr un contre d'appel. Dans le cas d'une intervention à 3♦, on joue le petit gadget suivant :

- 1SA (3♦) 3♥ : cinq cartes à pique.
- 1SA (3♦) 3♠ : cinq cartes à coeur.

Après un contre punitif : Dans le cas où le contre n'est pas punitif il est ignoré (le surcontre déclenchant un processus punitif). Le processus décrit ci-dessous est adaptable à toutes les situations où notre 1SA est contré, notamment dans les séquences du type (1X) 1SA (X).

1SA (X) ??

- **Passé** : forcing, l'ouvreur surcontre en l'absence de couleur cinquième, ce qui déclenche un Baron sur les couleurs troisièmes (le répondant a bien sûr aussi le droit de passer le surcontre).
- **XX** : une mineure cinquième.
- **2♣** : bicolore majeur.
- **2♦** : Texas coeur.
- **2♥** : Texas pique.
- **2SA** : bicolore mineur.

Après un Landy : On joue le système classique.

1SA (2♣) ??

- X : à vocation punitive.
- 2♦ : naturel compétitif.
- 2M : du jeu, un arrêt dans la majeure nommée.
- 2SA : naturel, des arrêts dans les majeures.
- 3m : naturel, forcing.
- **3M** : bicolore mineur (au moins 5-4), courte dans la majeure nommée.

Si on passe au premier tour, on dispose des enchères suivantes :

1SA (2♣) - (2♥)
- - ??

- X : petit appel, 5-7H et envie de jouer une partielle en mineure.
- 2♠ : naturel compétitif (six cartes a priori).
- **2SA** : bicolore mineur 5-5, trop faible pour enchérir au tour précédent.

Après un 2♦ Multi : On garde le Rubensohl classique, les enchères de 2M sont naturelles, contre est d'appel, et les enchères de 2SA jusqu'à 3♥ sont des Texas, 3♠ étant naturel avec arrêt coeur.

Après un 2SA bicolore mineur : Les enchères de 3m indiquent un arrêt dans la mineur nommée, les enchères de 3M sont croisées (comme sur une intervention à 3♦), et le contre est d'appel. Passe puis contre est punitif, passe suivi de l'enchère immédiatement supérieure à celle du numéro 4 indique une main qui avait de quoi contrer punitivement la mineure non nommée (ainsi, 1SA (2SA) - (3♣) - - 3♦ indique une main qui souhaitait punir 3♦, sans arrêt trèfle, et 1SA (2SA) - (3♦) - - 3♥ indique une main punitive à trèfle sans arrêt carreau).

Après une intervention en Texas : On garde le principe des Texas à partir de 2SA, le contre est punitif de la couleur nommée (mais peut cacher un contre d'appel de la couleur du Texas), passe puis contre est punitif dans la couleur du Texas. Le cuebid sert à décrire des bicolores, par exemple :

1SA (2♦) ??

- **Passé** : rien à signaler.
- X : des carreaux.
 - 1SA (2♦) X (2♥) - - X : contre d'appel (les carreaux ne sont pas forcément très beaux dans ce cas).
- 2♥ : bicolore pique-mineure
- 2♠ : naturel compétitif.
- **2SA** : Texas trèfle.
- **3♣** : Texas carreau.

- $3\heartsuit$: quatre cartes à pique, forcing manche.
- $3\spadesuit$: Texas pique sans arrêt coeur.
- $3\clubsuit$: naturel avec l'arrêt coeur.

Si on attend la rectification, on dispose des enchères suivantes :

$$\begin{array}{cccc} 1SA & (2\heartsuit) & - & (2\heartsuit) \\ - & - & \boxed{??} & \end{array}$$

- X : punitif.
- $2\spadesuit$: quatre piques et une mineure cinquième.
- $2SA$: bicolore mineur.

En réveil : Les enchères de l'ouvreur sont naturelles, avec des contres d'appel, que ce soit en vraie position de réveil (du style $1SA (2\heartsuit) - - X$), ou en réveil anticipé après un réveil du numéro 4 (par exemple $1SA - - (2\heartsuit) X$). Les contres de réveil (après un passe initial) du répondant sont aussi d'appel, les autres enchères naturelles, à l'exception de $2SA$ qui indique un petit bicolore mineur. Un exemple de séquences possibles :

$$\begin{array}{cccc} 1SA & - & - & (2\heartsuit) \\ - & - & \boxed{??} & \end{array}$$

- X : petit appel, 5-7H et une distribution de type 3154 ou 3145, ou cinq carreaux et quatre trèfles (on enchainera par $2SA$ sur la réponse attendue de $2\spadesuit$).
- $2\spadesuit$: naturel (quatre cartes en l'absence de Texas pique au tour précédent).
- $2SA$: cinq trèfles et quatre carreaux (avec un 5-5 on aurait dit $2SA$ sur $1SA$).
- 3m : naturel (rare en l'absence d'enchère sur $1SA$).

En cas d'intervention du numéro 4 : On joue un système légèrement différent du Standard quand le Stayman est contré.

$$\begin{array}{ccc} 1SA & - & 2\clubsuit (X) \\ \boxed{??} & & \end{array}$$

- Passe : pas d'arrêt trèfle (l'As blanc n'est pas considéré comme un arrêt).
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - XX$: nouveau Stayman (cf développements plus bas).
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 2\heartsuit$: misère dorée à pique.
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 2\heartsuit$: cinq coeurs et quatre piques, non forcing.
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 2\spadesuit$: cinq piques et quatre coeurs, non forcing.
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 3\heartsuit$: cinq coeurs et quatre piques, forcing.
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 3\spadesuit$: cinq piques et quatre coeurs, forcing.
 - $1SA - 2\clubsuit (X) - - 2SA$: naturel.
- XX : pour les jouer (au moins quatre beaux trèfles, très souvent cinq).
- $2\heartsuit$: naturel, avec l'arrêt.
- 2M : quatre cartes, avec l'arrêt.
- $2SA$: naturel, au moins un arrêt et demi à trèfle.
- $3\clubsuit$: 4-4 majeur, avec l'arrêt, le répondant nomme sa majeure en Texas.

Après le surcontre servant de nouveau Stayman, l'ouvreur développe ainsi :

$$\begin{array}{cccc} 1SA & - & 2\clubsuit (X) & \\ - & - & XX & - \\ \boxed{??} & & & \end{array}$$

- $2\heartsuit$: naturel, sans arrêt trèfle.
- $2M$: pas d'arrêt trèfle, quatre cartes dans l'autre majeure.
- $2SA$: pas de majeure, un seul arrêt trèfle.
- $3\clubsuit$: 4-4 en majeures sans arrêt, le répondant nomme sa majeure naturellement.

En cas d'intervention naturelle sur le Stayman, **un contre de l'ouvreur est punitif** (par exemple $1SA - 2\clubsuit (2\spadesuit) X$: punitif), l'ouvreur passe sans arrêt dans la couleur adverse, un contre du répondant après passe de l'ouvreur est un nouveau Stayman. En cas de contre ou d'intervention naturelle sur un Texas, on joue le système classique : contre (ou surcontre) indique un fit sans arrêt, la rectification du Texas est fittée avec l'arrêt. Si l'ouvreur passe (déniant un fit), les réveils du répondant autre que contre sont non forcing, par exemple (**tout ça est à discuter**) :

$$\begin{array}{rcl} 1SA & - & 2\heartsuit \quad (2\spadesuit) \\ & - & \boxed{??} \end{array}$$

- X : du jeu, si le répondant reparle ensuite, son enchère est forcing. L'ouvreur peut bien sûr transformer.
- $2SA$: main de type 1543 ou 1534, chercher à jouer au palier de 3 en mineure.
- $3m$: bicolore coeur-mineure annoncée, enchère non forcing.
- $3\heartsuit$: six cartes à coeur, non forcing.

Si les adversaires contrent $3SA$ pour l'entame pique, par exemple $1SA - 3SA (X)$, on dispose des enchères suivantes :

$$\begin{array}{rcl} 1SA & - & 3SA \quad (X) \\ & & \boxed{??} \end{array}$$

- $Passé$: un arrêt pique, propose de jouer $3SA$ avec des levées rapides en face.
- XX : double arrêt pique, pour jouer.
- $4m$: pas d'arrêt, naturel.

Dans la même séquence, si l'ouvreur passe le contre, le surcontre du répondant est SOS et demande à l'ouvreur de choisir une mineure.

Deuxième partie

Enchères à deux après ouverture au
palier de 1

Chapitre 8

Après ouverture majeure

Nos ouvertures majeures couvrent une zone très large puisqu'on ouvre au palier de 1 toutes les mains unicolores qui ne sont pas assez fortes pour être ouvertes d'un 2♣ forcing de manche. En conséquence, le répondant ne passera pratiquement jamais s'il est fitté. Nos réponses s'éloignent nettement du Standard français puisqu'on joue 1SA forcing, et que toutes les réponses en 2 sur 1 sont forcing de manche (y compris 1♠ - 2♥). L'enchère de 2SA est fittée mais pas Standard (fit quatrième propositionnel ou mieux).

8.1 Première réponse

Une partie des soutiens (quand le répondant a trois cartes ou qu'il est faible) passe par l'enchère d'1SA forcing, voici la liste des réponses disponibles après l'ouverture d'1♥ (on adapte facilement au cas de l'ouverture d'1♠, sachant qu'on a déjà signalé que 1♠ - 2♥ était une enchère naturelle et forcing de manche, la réponse de 3♥ sur ouverture d'1♠ est faible, 3SA joue le rôle de Splinter indéterminé, et 4m comme 4♥ indiquent des 5-5 avec deux gros honneurs).

1♥ - ??

- 1♠ : naturel, forcing, peut être fitté dans une main faible ou forte (suffisante pour un soutien différé).
- 1SA : forcing, contient toutes les mains correspondant à une réponse classique d'1SA, plus certaines mains régulières plus fortes, et les mains fittées trop faibles pour un fit direct, ou ne contenant que trois atouts et ne pouvant pas être décrites autrement.
- 2m : forcing de manche, l'enchère promet une vraie couleur si elle est suivie d'un soutien (deux gros honneurs ou un gros honneur sixième). Les soutiens différés se font avec exactement trois cartes dans la majeure du partenaire.
- 2♥ : soutien constructif (8-10).
- 2♠ : fitté troisième à coeur, au moins quatre cartes à pique, propositionnel (l'enchère de 3♠ est alors fittée pique et forcing, les enchères de 3m sont à la recherche d'un chelem à coeur).
- 2SA : fitté quatrième à coeur, propositionnel ou mieux.
- 3m : enchère de rencontre (quatre coeurs, mineure cinquième), a priori propositionnel (l'enchère peut être produite avec une main plus forte qui reparlera).
- 3♥ : fitté quatrième à coeur, un singleton, barrage (en gros 4-6H maximum).
- 3♠ : Splinter indéterminé (relais à 3SA du répondant pour connaître la couleur de la courte, 4♥ indique la courte à pique).
- 3SA : cinq coeurs et cinq piques par deux gros honneurs.
- 4m : cinq coeurs et cinq cartes par deux gros honneurs dans la mineure nommée.
- 4♥ : fitté cinquième à coeur, un singleton, barrage.

8.2 Après un fit du répondant

Nous traiterons ici des enchères de soutien directes, les soutiens transitant par une enchère intermédiaire seront traités plus loin. Après le soutien simple constructif, on dispose d'une structure très artificielle pour retrouver un meilleur fit dans l'autre majeure.

$$1\spadesuit - 2\spadesuit - \\ \boxed{??}$$

- **2SA** : essai généralisé, proposition de manche (mais pas de chelem).
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit$: relais, dénie quatre coeurs, pas d'acceptation nette de la proposition de manche.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3\diamond$: quatre ou cinq cartes à coeur, l'ouvreur corrige à $3\heartsuit$ ou $4\heartsuit$ avec quatre cartes à coeur, revient à $3\spadesuit$ sinon.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3\heartsuit$: six cartes à coeur.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit$: refuse la proposition, pas quatre cartes à coeur.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3SA$: 4333, accepte la proposition.
- $3m$ ou $3\heartsuit$: naturel, espoir de chelem.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 3X - 3\spadesuit$: positif pour le chelem, pas de fit dans la couleur secondaire.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 3X - 4\spadesuit$: négatif pour le chelem.
 - $1\spadesuit - 2\spadesuit - 3X$ - autre que $3\spadesuit$ ou $4\spadesuit$: fitté dans la couleur secondaire, un BlackWood ultérieur se fera dans cette couleur.

On utilise la même structure (décalée d'un palier) après ouverture d' $1\heartsuit$:

$$1\heartsuit - 2\heartsuit - \\ \boxed{??}$$

- **2♠** : essai généralisé, proposition de manche (mais pas de chelem).
 - $1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$: relais, dénie quatre piques, pas d'acceptation nette de la proposition de manche.
 - $1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\clubsuit$: quatre ou cinq cartes à pique, l'ouvreur corrige à $3\spadesuit$ ou $4\spadesuit$ avec quatre cartes à pique, revient à $3\heartsuit$ sinon.
 - $1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\diamond$: six cartes à pique.
 - $1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: refuse la proposition, pas quatre cartes à pique.
 - $1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3SA$: 4333, accepte la proposition.
- **2SA** : essai de chelem avec quatre cartes à pique.
- $3m$: naturel, espoir de chelem (même développements qu'après ouverture d' $1\spadesuit$).

Nos développements après le soutien artificiel à 2SA sont les suivants (même principe après ouverture d' $1\spadesuit$) :

$$1\heartsuit - 2SA - \\ \boxed{??}$$

- **3♣** : main de première zone.
 - $1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\diamond$: relais forcing, demande de description.
 - $1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$ ou $4m$: très belle force dans la couleur nommée.
- **3♦** : main de deuxième zone, courte à carreau.
- **3♥** : main de deuxième zone sans courte.
 - $1\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit - 3SA$: relais demandant à l'ouvreur de nommer une couleur quatrième.
- **3♠** : main de deuxième zone, courte à pique.
- **3SA** : main de deuxième zone, courte à trèfle.

- 4m : naturel, beau 5-5.
- 4♥ : main positive mais couleur médiocre (du type Dxxxx).

Les développements ultérieurs sont classiques (les enchères de chelem seront traitées plus loin dans ce document). Les interventions adverses après ce 2SA sont également traitées dans un autre chapitre. Pas de développement spécial non plus après les autres soutiens directs (enchères de rencontres ou soutiens barrages).

8.3 Après 1SA forcing

L'enchère étant forcing, l'ouvreur est naturellement obligé de parler. Dans le cas où il aurait passé un 1SA classique, il nommera une mineure troisième, voire seconde (on préférera fréquemment redemander à 2♣ dans deux cartes en l'absence d'une meilleure enchère, par exemple avec un 5332). Par exemple après ouverture d'1♥ :

1♥ - 1SA -
??

- 2♣ : enchère semi-naturelle, peut provenir de deux ou trois cartes.
- 2♦ : bicolore économique, parfois trois cartes (assez rarement).
- 2♥ : six cartes, non forcing.
- 2♠ : relais artificiel, bicolore 5-4 indéterminé (quasi-forcing de manche).
- 2SA : main régulière, quasi-forcing de manche.
- 3m : bicolore à saut 5-5, forcing de manche.
- 3♥ : six belles cartes, deuxième zone.
- 3SA : naturel, pas de très bonne tenue pique (sinon on relaie à 2♠ ou 2SA).

Quelques différences après ouverture d'1♠ :

1♠ - 1SA -
??

- 2♣ : enchère semi-naturelle, peut provenir de deux ou trois cartes.
- 2♦ : bicolore économique, parfois trois cartes (assez rarement).
- 2♥ : bicolore économique (toujours quatre cartes).
- 2♠ : six cartes, non forcing.
- 2SA : main régulière avec deux coeurs ou semi-régulière, quasi-forcing de manche.
- 3♣ : bicolore à saut, quatre cartes (on ouvre d'1♣ avec un 5-5 noir fort).
- 3♦ ou 3♥ : bicolore à saut 5-5, forcing de manche.
- 3♠ : six belles cartes, deuxième zone.
- 3SA : jeu régulier, trois cartes à coeur.
- 4♣ : six coeurs et cinq piques.
- 4♦ : six piques et cinq coeurs.
- 4♥ : bicolore 6-6 majeur.

Développements après redemande à 2♣ : Sur cette redemande, l'enchère de 2♦ est un relais artificiel forcing, permettant de décrire toutes les mains maximales de la réponse d'1SA (zone 9-11). Toutes les enchères directes sont moins fortes que leur équivalent après le relais par 2♦. Il y a de légères différences entre les développements après ouverture d'1♥ et d'1♠.

1♥ - 1SA -
 2♣ - ??

- $2\diamond$: relais obligatoire pour $2\heartsuit$, soit une préférence faible pour les coeurs, soit une main forte (9-11) qui reparlera.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: main maximale (9-11), force à pique, un problème à carreau pour jouer à SA.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA$: 11-12H, fit trèfle, non forcing.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: au moins cinq trèfles, propositionnel.
 - $1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3\diamond$: six carreaux, propositionnel.
- $2\heartsuit$: fitté troisième à coeur, main faible (en-dessous d'un soutien constructif à $2\heartsuit$ sur $1\heartsuit$).
- $2\spadesuit$: très beau fit à trèfle, main maximale.
- $2SA$: naturel, 11-12H, pas de fit trèfle a priori.
- $3\clubsuit$: au moins cinq cartes à trèfle, faible.
- $3\diamond$: six carreaux, faible.
- $3\heartsuit$: fitté troisième, main limite.
- $3SA$: naturel.
- $4\heartsuit$: fitté troisième, main de manche sans espoir de chelem.

Et après ouverture d' $1\spadesuit$:

$$\begin{array}{l} 1\spadesuit - 1SA - \\ 2\clubsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2\diamond$: cinq cartes à coeur avec tolérance pique, ou une main forte (9-11) qui reparlera. L'ouvreur relaie presque systématiquement à $2\heartsuit$ sauf s'il est singleton coeur (il dira dans ce cas presque tout le temps $2\spadesuit$).
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: deux cartes à pique, 9-11H, un problème pour jouer à SA.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA$: naturel, 11-12H avec cinq cartes à coeur.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: au moins cinq trèfles, propositionnel.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3\diamond$: six carreaux, propositionnel.
 - $1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: six coeurs, propositionnel.
- $2\heartsuit$: six cartes à coeur, misfit pique, faible (moins de 9H).
- $2\spadesuit$: préférence classique ou fit faible (en-dessous d'un $2\spadesuit$ constructif sur $1\spadesuit$).
- $2SA$: naturel, 11-12H, sans cinq cartes à coeur.
- $3\clubsuit$: au moins cinq cartes à trèfle, faible.
- $3\diamond$: six carreaux, faible.
- $3\spadesuit$: fitté troisième, main limite.
- $3SA$: naturel.
- $4\spadesuit$: fitté troisième, main de manche sans espoir de chelem.

Développements après le relais à $2\spadesuit$: La seule séquence concernée est $1\heartsuit - 1SA - 2\spadesuit$, qui indique un bicolore fort (mais pas 5-5) chez l'ouvreur. Le répondant relaie quasiment systématiquement à $2SA$ pour en savoir plus (il peut toutefois se contenter de $3\heartsuit$ sur $2\spadesuit$ pour indiquer un fit très faible, toute autre enchère est naturelle et indique un beau jeu).

$$\begin{array}{l} 1\heartsuit - 1SA - \\ 2\spadesuit - 2SA - \\ \boxed{??} \end{array}$$

- $3\clubsuit$: quatre cartes à trèfle.
- $3\diamond$: quatre cartes à carreau.
- $3\heartsuit$: l'équivalent d'une ouverture de 2 fort à coeur.
- $3\spadesuit$: six coeurs laids dans une main forte.
- $3SA$: non forcing, bonne tenue pique (très souvent quatre cartes).

Développements après le 2SA quasi-forcing de manche : Les développements sont différents selon l'ouverture, l'enchère décrivant couvrant plus de distributions après ouverture d'1♠. Dans le cas où l'ouverture est 1♥, l'ouvreur est nécessairement régulier, on utilise des Texas :

$$\begin{array}{l} 1♥ - 1SA - \\ 2SA - \boxed{??} \end{array}$$

- 3♣ : Texas carreau (six cartes).
- 3♦ : Texas coeur (a priori un soutien très faible, la rectification à 3♥ est non forcing).
- 3♥ : bicolore mineur 5-5.
- 3♠ : Texas trèfle (six cartes).
- 3SA : conclusif.

Dans le cas de l'ouverture d'1♠, l'ouvreur peut être régulier ou semi-régulier, mais ne peut pas avoir un bicolore avec des trèfles, on utilise l'enchère de 3♣ comme relais :

$$\begin{array}{l} 1♠ - 1SA - \\ 2SA - \boxed{??} \end{array}$$

- 3♣ : relais, demande de description.
 - 1♠ - 1SA - 2SA - 3♣ - 3♦ : quatre cartes à carreau.
 - 1♠ - 1SA - 2SA - 3♣ - 3♥ : quatre cartes à coeur.
 - 1♠ - 1SA - 2SA - 3♣ - 3♠ : l'équivalent d'une ouverture de 2 fort à pique.
 - 1♠ - 1SA - 2SA - 3♣ - 3SA : naturel avec deux cartes à coeur.
- 3♦ : Texas coeur (six cartes).
- 3♥ : Texas pique (a priori un soutien très faible, la rectification à 3♠ est non forcing).
- 3♠ : Texas trèfle (six cartes).
- 3SA : Texas carreau (six cartes).

Autres développements : On retourne à des développements classiques en cas de redemande naturelle de l'ouvreur après le SA forcing. Par exemple après un bicolore économique :

$$\begin{array}{l} 1♠ - 1SA - \\ 2♦ - \boxed{??} \end{array}$$

- 2♥ : naturel, non forcing.
- 2♠ : préférence ou fit faible.
- 2SA : propositionnel, 11-12H.
- 3♣ : naturel, non forcing.
- 3♦ : fit carreau, propositionnel.
- 3♥ : naturel, six cartes à coeur (ou cinq belles), propositionnel.
- 3♠ : fit troisième propositionnel.
- 3SA : naturel (jeu régulier 13-15H).

Les bicolores à saut posent des problèmes classiques, résolus tout aussi classiquement, quelques exemples de séquences :

- 1♠ - 1SA - 3♣ - 3♦ ou 3♥ : arrêt dans la couleur nommée, problème dans la quatrième couleur pour jouer 3SA.
- 1♠ - 1SA - 3♣ - 3♠ : fit pique, espoir de chelem.
- 1♠ - 1SA - 3♣ - 4♠ : fit pique faible.
- 1♠ - 1SA - 3♦ - 3♥ : force à coeur, problème à carreau.
- 1♠ - 1SA - 3♦ - 3♠ : fit pique avec espoir de chelem ou arrêt trèfle avec problème à coeur (l'ouvreur nomme en priorité 3SA avec l'arrêt coeur, le répondant fitté reparlera).
- 1♥ - 1SA - 3♦ - 3♥ : fit coeur avec espoir de chelem ou arrêt trèfle sans arrêt pique (là encore, la priorité de l'ouvreur est de nommer 3SA).

8.4 Après un 2 sur 1 forcing de manche

Les redemandes restent classiques (bicolore cher atténué, la redemande à 2SA sur une enchère en mineure indique une main 15-17), et les développements également. La seule grosse différence avec les séquences classiques est que la répétition de la mineure du répondant est évidemment forcing : $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\clubsuit$ par exemple indique six cartes, enchère forcing en recherche de 3SA ou de chelem. Notons simplement que le classique problème des carreaux se pose aussi après les séquences $1M - 2\diamond - 3\diamond$, séquences dans lesquelles l'enchère de 3M indique un fit M avec espoir de chelem ou un problème d'arrêt dans l'autre majeure pour jouer 3SA (cf paragraphe précédent après $1M - 1SA - 3\diamond$). Seule séquence ayant des développements spécifiques, la réponse de $2\heartsuit$ sur ouverture d' $1\spadesuit$ (qui est elle aussi forcing de manche).

$$1\spadesuit - 2\heartsuit -$$

??

- $2\spadesuit$: rien de mieux à signaler, peut contenir trois coeurs dans une main de première zone, ou une main régulière sans enchère disponible.
- **2SA** : fitté troisième à coeur, espoir de chelem, pas de singleton.
- $3m$: naturel.
- $3\heartsuit$: fitté quatrième à coeur, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: belle couleur sixième, deuxième zone ou mieux.
- **3SA** : fitté troisième à coeur, espoir de chelem, un singleton, $4\clubsuit$ du répondant est un relais pour connaître le singleton.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3SA - 4\clubsuit - 4\diamond$: singleton trèfle.
 - $1\spadesuit - 2\heartsuit - 3SA - 4\clubsuit - 4\heartsuit$: singleton carreau.
- $4m$: Splinter, léger espoir de chelem à coeur.
- $4\heartsuit$: fitté quatrième à coeur, ouverture minimale.

8.5 Après une réponse d' $1\spadesuit$

La seule séquence concernée par un changement de couleur au palier de 1 est ici la séquence $1\heartsuit - 1\spadesuit$. Nos redemandes sont classiques à l'exception notable de l'enchère de $2\clubsuit$, qui est pour nous forcing et joue un rôle de relais de type Gazzilli.

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

??

- $2\clubsuit$: quatre cartes à trèfle, ou une main forte sans enchère convenable.
- $2\diamond$: quatre carreaux, bicolore économique.
- $2\heartsuit$: six cartes, non forcing.
- $2\spadesuit$: quatre cartes à pique, première zone.
- **2SA** : jeu régulier, 18-19H.
- $3m$: bicolore 5-5, forcing de manche.
- $3\heartsuit$: six belles cartes, deuxième zone.
- $3\spadesuit$: quatre cartes à pique, deuxième zone.

Après le relais à $2\clubsuit$: Les redemandes du répondant sont classiques (attention quand même, le soutien à $3\clubsuit$ se fait avec une vraie main limite, 10-11H et quatre ou plus souvent cinq trèfles), à l'exception des deux enchères les plus économiques dont la signification est en gros inversée. La séquence $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit$ joue le rôle de quatrième forcing, elle sera produite avec toutes les mains qui auraient classiquement redemandé à $2\diamond$. Au contraire, la plupart des mains faibles (qui auraient redemandé à classiquement à $2\heartsuit$) effectueront un nouveau relais à $2\diamond$. L'ouvreur peut alors terminer

sa description (on n'a pas vraiment discuté en détail des développements, je propose ce qui suit en cohérence avec ce qu'on joue après 1♥ - 1SA - 2♠, avec un ou deux gadgets en plus) :

1♥	-	1♠	-
2♣	-	2♦	-
??			

- 2♥ : cinq coeurs, quatre trèfles, non forcing.
 - 1♥ - 1♠ - 2♣ - 2♦ - 2♥ - 2SA : fit trèfle, proposition de manche 8-9H (3♣ chez l'ouvreur est forcing passe).
 - 1♥ - 1♠ - 2♣ - 2♦ - 2♥ - 3♣ : préférence trèfle, main faible.
- 2♠ : six coeurs, trois piques, main de deuxième zone.
- 2SA : main 0544 de troisième zone (3m chez le répondant est non forcing avec des points perdus à pique).
- 3m : cinq coeurs, quatre cartes dans la mineure nommée, forcing de manche.
- 3♥ : l'équivalent d'une ouverture de 2 fort à coeur.
- 3♠ : six coeurs laids dans une main forte.

Dans le cas de la fausse quatrième forcing, on n'est pas dans une situation auto-forcing :

1♥	-	1♠	-
2♣	-	2♥	-
??			

- 2♠ : trois cartes à pique, main minimale.
- 2SA : arrêt carreau (quasi-certainement court à pique), non forcing (un retour à 3♣ de la part du répondant est alors également non forcing).
- 3♣ : rien à signaler, ne promet pas cinq cartes à trèfle, non forcing.
- 3♦ : As blanc à carreau.
- 3♥ : six cartes à coeur.
- 3♠ : trois cartes à pique dans une belle main, forcing.

Après une redemande à SA : Dans la séquence 1♥ - 1♠ - 1SA, on garde une structure de type Double Deux (décrite pour loin dans ce document dans le cas d'une ouverture mineure) : 2♣ est un relais pour 2♦ indiquant une main propositionnelle de manche (le répondant se décrit ensuite, 2♠ avec cinq cartes à piques, 2SA la plupart du temps sans cinq piques), 2♦ est un relais artificiel forcing de manche. Les développements ultérieurs sont naturels. Après une redemande de l'ouvreur à 2SA, par contre, on utilise des Texas :

1♥	-	1♠	-
2SA	-	??	

- 3♣ : quatre piques et une mineure sixième, l'ouvreur relaie à 3♦ pour connaître la mineure.
 - 1♥ - 1♠ - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♥ : six cartes à trèfle.
 - 1♥ - 1♠ - 2SA - 3♣ - 3♦ - 3♠ : six cartes à carreau.
- 3♦ : fit coeur faible, la rectification à 3♥ est non forcing.
- 3♥ : cinq cartes à pique, souvent suivi de l'enchère de 3SA pour laisser un choix de manches.
- 3♠ : six cartes, espoir de chelem.
- 3SA : naturel conclusif.

Autres séquences : Les autres développements sont classiques. Profitons-en simplement pour parler une nouvelle fois du fameux problème des carreaux, qui se produit à nouveau dans la séquence suivante :

- 1♥ - 1♠ - 3♦ - 3♥ : fitté coeur avec espoir de chelem, ou un problème d'arrêt pique pour jouer 3SA.

Chapitre 9

Après ouverture mineure

Nos ouvertures mineures sont classiques (meilleure mineure, les carreaux avec les deux mineures quatrièmes, les trèfles avec les deux mineures troisièmes), même si on déroge régulièrement au niveau du choix de la mineure d'ouverture. Nos réponses incluent des soutiens mineurs inversés (pouvant contenir une majeure quatrième) et quelques enchères spécifiques (convention Bessis pour les 5-4 majeurs, enchère de rencontre mineure). Les développements ultérieurs incluent le Double Deux, mais pas le Walsh.

9.1 Réponses et redemande de l'ouvreur

Les redemandes qui ne sont pas précisées sont classiques, ou expliquées dans les sections suivantes.

1♣ - ?? -

- 1♦ : peut être une enchère tactique avec une majeure quatrième (ou même un 4-4 majeur) dans une main très faible.
 - 1♣ - 1♦ - 1SA : dénie une majeure quatrième.
 - 1♣ - 1♦ - 2SA : dénie une majeure quatrième.
- 1M : naturel, forcing.
 - 1♣ - 1♥ - 1SA : dénie quatre piques.
 - 1♣ - 1♥ - 2SA : dénie quatre piques, mais peut être fitté coeur.
 - 1♣ - 1♥ - 3♦ : super forcing (fitté coeur, résidu carreau, main trop forte pour un Splinter).
Même significations pour les autres séquences assimilées.
 - 1m - 1M - 3SA : cinq cartes dans la mineure d'ouverture, fit majeur, espoir de chelem.
 - 1m - 1M - 4m : six cartes dans la mineure, fit majeur.
 - 1m - 1M - 4M : cinq cartes dans la mineure d'ouverture, fit majeur, pas d'espoir de chelem.
- 1SA : 8-10H, jeu régulier.
- 2♣ : fitté trèfle, forcing de manche, peut avoir une majeure quatrième.
- 2♦ : quatre cartes à trèfle, au moins cinq carreaux, propositionnel.
- 2♥ : cinq piques, quatre coeurs, court à trèfle, faible (zone 5-9).
- 2♠ : fit trèfle avec une couleur secondaire à carreau, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel.
 - 1♣ - 2SA - 3♣ : non forcing.
- 3♣ : naturel, faible.
- 3X (autre que 3♣) : barrage naturel.

Quelques différences dans le cas d'une ouverture d'1♦ :

1♦ - ??

- 1M : naturel, forcing (mêmes redemandes qu'après ouverture d'1♣).
- 1SA : 6-10H, pas de majeure quatrième.
- 2♣ : naturel, forcing de manche.
- 2♦ : fitté carreau, forcing de manche, peut avoir une majeure quatrième.
- 2♥ : cinq piques, quatre coeurs, court à carreau, faible (zone 5-9).
- 2♠ : enchère de rencontre mineure, quatre carreaux et cinq trèfles, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel.
 - 1♦ - 2SA - 3♣ : bicolore 5-5, non forcing.
 - 1♦ - 2SA - 3♦ : non forcing.
- 3♣ : naturel, main insuffisante pour un 2♣ forcing de manche.
- 3♦ : naturel, faible.
- 3M : barrage naturel.

9.2 Soutiens mineurs

Les enchères de soutien direct étant précises, les développements ne posent pas de gros problèmes, la nomination d'une nouvelle couleur indiquant une force dans la recherche d'un contrat de 3SA (au moins dans un premier temps). Par exemple :

1♣ - 2♦ -
??

- 2M : force dans la majeure nommée, recherche 3SA.
- 2SA : main régulière, préfère jouer à SA.
- 3♣ : minimal, forcing passe.
- 3♦ : quatre carreaux, majeures fragiles.
- 3M : Splinter, singleton dans la majeure nommée, espoir de chelem à trèfle (3SA chez le répondant est non forcing avec des points perdus dans la majeure).

Sur un soutien direct faible au palier de 3, on vérifie les arrêts pour 3SA. Sur le soutien mineur inversé, l'ouvreur nomme également ses forces, sachant que le répondant peut indiquer une majeure quatrième par un saut à son enchère suivante.

1♣ - 2♣ -
??

- 2♦ : force à carreau, un problème dans au moins une majeure.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 2M : force dans la majeure nommée.
 - 1♣ - 2♣ - 2♦ - 3M : quatre cartes dans la majeure nommée.
- 2M : force dans la majeure nommée, problème dans la ou les couleurs sautées.
 - 1♣ - 2♣ - 2♥ - 3♥ : quatre cartes à coeur.
 - 1♣ - 2♣ - 2♥ - 3♠ : quatre cartes à pique.
 - 1♣ - 2♣ - 2♠ - 3♥ : force à coeur (mais ne promet pas quatre cartes, on oublie le fit coeur quand l'ouvreur a sauté la couleur), demi-arrêt à carreau.
- 2SA : tous les arrêts, main de première zone.
- 3♣ : fixe l'atout, gros espoir de chelem.
- 3X (autre que 3♣) : Splinter, courte dans la couleur nommée, cinq cartes à trèfle, deuxième zone.
- 3SA : 4414 (singleton carreau), deuxième zone.

On adapte sans problème au cas de l'ouverture d'1♦. Dernière enchère de soutien plus exotique, l'enchère de rencontre à 2♠, qui n'est pas forcing de manche :

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

??

- 2SA : main de type 4423 (donc non fitté), qui préfère jouer 2SA.
- 3♣ : ouverture minimale, non forcing.
- 3♦ : fit carreau, ouverture minimale, non forcing.
- 3M : une force dans la majeure nommée, recherche 3SA ou donnera un fit forcing en mineure ensuite.
- 3SA : conclusif.
- 4m : recherche de chelem dans la couleur nommée.

9.3 La convention Bessis

L'enchère de 2♥ sur ouverture mineure indique cinq piques et (au moins) quatre coeurs dans une main faible (5-9H), avec une courte dans la mineure d'ouverture (jamais plus de deux cartes, beaucoup plus souvent un singleton). Les développements sont naturels à l'exception de l'enchère de 2SA qui est un relais pour description du répondant. **On n'avait jamais mis de développements clairs par écrit, je propose donc ce qui suit.**

$$1\clubsuit - 2\heartsuit -$$

??

- 2♠ : forcing passe, pour jouer 2♠.
- 2SA : relais, demande de description.
 - 3♣ : 5422 ou 5431, mini.
 - 3♦ : 5431, maxi, 3M chez l'ouvreur est forcing, fitté, recherche de chelem.
 - 3♥ : 5521, mini, 3♠ chez l'ouvreur est non forcing.
 - 3♠ : 5521, maxi.
 - 3SA : 5422, maxi, un honneur à carreau.
- 3♣ : misfit majeur, au moins six trèfles, non forcing.
- 3♦ : naturel forcing, six cartes à trèfle et quatre à carreau.
- 3M : naturel, proposition de manche.
- 3SA : naturel.

Peu de différences après ouverture d'1♦ :

$$1\spadesuit - 2\heartsuit -$$

??

- 2♠ : forcing passe, pour jouer 2♠.
- 2SA : relais, demande description.
 - 3♣ : 5422 ou 5413, mini.
 - 3♦ : 5413, maxi, 3M chez l'ouvreur est forcing, fitté, recherche de chelem.
 - 3♥ : 5512, mini, 3♠ chez l'ouvreur est non forcing (un BlackWood ultérieur sera considéré comme atout coeur).
 - 3♠ : 5512, maxi (un BlackWood ultérieur sera considéré comme atout coeur).
 - 3 SA : 5422, maxi, un honneur à trèfle.
- 3♣ : misfit majeur, 5-5 mineur, non forcing.
- 3♦ : misfit majeur, six cartes à carreau, non forcing.
- 3M : naturel, proposition de manche.
- 3SA : naturel.

9.4 Le Double Deux

Le Double Deux s'applique après la plupart des séquences où les trois premières enchères ont été produites au palier de 1 (ici, les séquences 1m - 1M - 1SA ; 1m - 1♥ - 1♠ ; 1♣ - 1♦ - 1SA ; 1♣ - 1♦ - 1♠ ; la séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ n'est pas concernée). La redemande du répondant à 2♣ est un relais obligatoire pour 2♦, après quoi le répondant se décrit, habituellement avec une main propositionnelle de manche. La redemande à 2♦ est un relais artificiel forcing de manche, qui demande à l'ouvreur de se décrire.

Après une réponse en majeure : La priorité est de retrouver un fit majeur. Prenons un premier exemple typique où la redemande est à 1SA.

1♦	-	1♠	-
1SA	-	??	

- 2♣ : relais pour 2♦ obligatoire, habituellement propositionnel de manche.
- 2♦ : relais artificiel, forcing de manche.
- 2♥ : quatre cartes à coeur, 10-11H, non forcing.
- 2♠ : six cartes à pique, faible.
- 2SA : naturel, quatre cartes à pique exactement.
- 3♣ : six cartes à trèfle, faible.
- 3♦ : fit carreau, faible.
- 3♥ : 5-5 majeur, forcing de manche.
- 3♠ : six belles cartes à pique, espoir de chelem.
- 3SA : naturel, quatre piques exactement.

Et après le relais à 2♣ :

1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♣	-
2♦	-	??	

- Passe : pas envie de jouer plus que 2♦ (seul cas où le relais est fait avec une main faible).
- 2♥ : 5-5 majeur, propositionnel.
- 2♠ : cinq cartes à pique, jeu irrégulier, proposition de manche.
- 2SA : jeu régulier avec cinq cartes à pique, propositionnel.
- 3♦ : quatre cartes à pique, fit carreau, propositionnel.
- 3♠ : six cartes à pique, proposition de manche.
- 3SA : naturel avec cinq piques.

Après le relais à 2♦ :

1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♦	-
??			

- 2♥ : quatre cartes à coeur (prioritaire sur toute autre réponse).
 - 1♦ - 1♠ - 1SA - 2♦ - 2♥ - 2♠ : cinq cartes à pique, pas de fit coeur, l'ouvreur fitte à 3♠ avec trois cartes.
 - 1♦ - 1♠ - 1SA - 2♦ - 2♥ - 3♦ : fit carreau, espoir de chelem.
 - 1♦ - 1♠ - 1SA - 2♦ - 2♥ - 3♥ : fit coeur, espoir de chelem.
 - 1♦ - 1♠ - 1SA - 2♦ - 2♥ - 3♠ : six cartes à pique mais une couleur laide, espoir de chelem.
- 2♠ : trois cartes à pique sans quatre cartes à coeur.

- 2SA : des arrêts partout, première zone.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\diamondsuit - 2SA - 3\diamondsuit$: a priori cinq piques, fit carreau, espoir de chelem (avec quatre piques, on aurait souvent fait un soutien mineur inversé directement sur $1\heartsuit$).
- $3\clubsuit$: 5-4 mineur, pas d'arrêt coeur.
- $3\diamondsuit$: belle couleur.

Les autres séquences du type $1m - 1M - 1SA$ se traitent de façon similaire (les sauts directs au palier de 3 en mineure sont faibles). Donnons un deuxième exemple où la redemande de l'ouvreur est à pique, ce qui concerne seulement deux séquences après une réponse majeure (on va prendre une ouverture d' $1\clubsuit$ pour changer) :

$$\begin{array}{l} 1\clubsuit - 1\heartsuit - \\ 1\spadesuit - \boxed{??} \end{array}$$

- 1SA : 6-10, pas de meilleure enchère.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\diamondsuit$: trois cartes à coeur dans une main de première zone (qui passera $2\heartsuit$) ou dans une main forte qui reparlera.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\heartsuit$: trois cartes à coeur, deuxième zone (donc court à carreau).
- $2\clubsuit$: relais pour $2\diamondsuit$ obligatoire, habituellement propositionnel de manche.
- $2\diamondsuit$: relais artificiel, forcing de manche.
- $2\heartsuit$: six cartes à coeur, faible.
- $2\spadesuit$: fit pique, 6-10.
- 2SA : naturel, exactement quatre coeurs.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, faible.
- $3\diamondsuit$: 5-5 rouge, forcing (on ne peut pas avoir quatre coeurs et six carreaux dans une main faible après avoir répondu $1\heartsuit$ sur l'ouverture, et même si c'était le cas on ferait un relais à $2\clubsuit$ pour passer $2\diamondsuit$).
- $3\heartsuit$: six beaux coeurs, forcing de manche.
- $3\spadesuit$: fit pique, propositionnel.
- 3SA : naturel, exactement quatre coeurs.

Et quelques séquences après les deux relais :

- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\heartsuit$: cinq coeurs dans une main irrégulière, propositionnel.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\spadesuit$: force à pique (mais pas quatre cartes), problème à carreau pour jouer 3SA.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2SA$: main régulière avec cinq coeurs.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\clubsuit$: quatre coeurs exactement, fit trèfle, propositionnel.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\heartsuit$: six coeurs, propositionnel.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamondsuit - 2\spadesuit$: 5-5 noir.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamondsuit - 2SA - 3\clubsuit$: a priori cinq coeurs, fit trèfle, espoir de chelem.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamondsuit - 2SA - 3\heartsuit$: six coeurs laids, espoir de chelem.

Après un début $1\clubsuit - 1\heartsuit$: Dans le cas où la redemande s'effectue à 1SA, on garde les deux relais par souci de simplicité, même s'ils seront beaucoup moins souvent employés. L'enchère d'1SA chez l'ouvreur dénotant une majeure quatrième, il n'y a pas de fit majeur à rechercher (sauf distribution extrême du répondant). Quelques séquences :

- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2M$: main propositionnelle, force dans la majeure nommée, problème dans l'autre majeure.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2SA$: naturel avec quatre cartes à trèfle.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\clubsuit$: main propositionnelle, fit trèfle.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit$: unicolore carreau, proposition de manche.
- $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\diamondsuit - 2M$: force dans la majeure nommée, problème dans l'autre majeure.

- $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA - 2\diamond - 2X - 3\clubsuit$: fit trèfle, probable espoir de chelem.
- $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA - 2\diamond - 2X - 3\diamond$: six carreaux laids, espoir de chelem.
- $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA - 2SA$: naturel, pas quatre cartes à trèfle.
- $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA - 3\clubsuit$: fitté trèfle, faible.
- $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA - 3\diamond$: six belles cartes à carreau, espoir de chelem.

Dans le cas d'une redemande en majeure, on garde le Double Deux si la redemande est à $1\spadesuit$.

$$\begin{array}{l} 1\clubsuit - 1\diamond - \\ 1\spadesuit - \boxed{??} \end{array}$$

- 1SA : 6-10, pas de meilleure enchère.
- $2\clubsuit$: relais pour $2\diamond$.
- $2\diamond$: relais forcing de manche.
- $2\spadesuit$: fitté pique, 6-10.
- 2SA : naturel, avec arrêt coeur.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, faible.
- $3\diamond$: unicolore carreau, faible.
- $3\heartsuit$: six carreaux, cinq coeurs, forcing.
- $3\spadesuit$: fitté pique, proposition de manche.

Dans le cas de la séquence $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit$, l'enchère d' $1\spadesuit$ est classiquement ambiguë, mais on utilise le saut à $2\spadesuit$ pour les mains fortes avec quatre cartes à pique :

$$\begin{array}{l} 1\clubsuit - 1\diamond - \\ 1\heartsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $1\spadesuit$: dénie quatre cartes à pique, forcing.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA$: main régulière, première zone.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit$: joue le rôle d'une quatrième forcing différée.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 3\clubsuit$: fit trèfle, forcing de manche.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA - 3\diamond$: six cartes à carreau, forcing de manche.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit$: naturel, irrégulier.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamond$: 0445, première zone.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit$: six trèfles, cinq coeurs.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\spadesuit$: quatre cartes à pique, première zone.
- 1SA : 6-10, pas de meilleure enchère.
- $2\clubsuit$: fit trèfle, faible.
- $2\diamond$: unicolore carreau, faible.
- $2\heartsuit$: fitté, 6-10.
- $2\spadesuit$: quatre cartes à pique, forcing.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$: main régulière, première zone ($3\clubsuit$ chez le répondant est un fit trèfle forcing, $3\diamond$ un unicolore carreau avec espoir de chelem).
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 3\clubsuit$: six cartes à trèfle.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 3\diamond$: trois cartes à carreau.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: six trèfles et cinq coeurs.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 3\spadesuit$: quatre cartes à pique, forcing.
 - $1\clubsuit - 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit - 3SA$: main irrégulière, deuxième zone (sûrement court à carreau).
- 2SA : naturel, avec arrêt pique.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, propositionnel.
- $3\diamond$: unicolore carreau, propositionnel.
- $3\heartsuit$: fit coeur, propositionnel.

9.5 Développements après redemande forte

Après un bicolore cher : Nous jouons des développements classiques sur ces séquences, avec notamment l'emploi du 2SA modérateur, sauf dans le cas où la quatrième forcing est plus économique.

Un cas classique :

$$\begin{array}{l} 1\heartsuit - 1\spadesuit - \\ 2\heartsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2\spadesuit$: au moins cinq piques, forcing.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$: arrêt trèfle, minimal, non forcing (a priori court à pique).
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\clubsuit$: main non minimale, pas d'arrêt trèfle.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: six carreaux, non forcing.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: six carreaux, cinq coeurs.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\spadesuit$: deux cartes à pique, arrêt trèfle.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 4\heartsuit$: trois cartes à pique, main encourageante pour le chelem.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 4\spadesuit$: trois cartes à pique, main minimale.
- $2SA$: modérateur, main faible ou main régulière 8-9H qui reparlera à 3SA.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit$: main non minimale, pas d'arrêt trèfle.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: main minimale, non forcing.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: six carreaux, cinq coeurs.
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3\spadesuit$: trois cartes à pique, main non minimale (forcing).
 - $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit - 2SA - 3SA$: naturel (peut être court à pique), non minimal.
- $3\clubsuit$: quatrième forcing, sans meilleure enchère (forcing de manche, mais pas spécialement fort).
- $3\heartsuit$: fit coeur, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: six belles cartes, espoir de chelem.
- $3SA$: 10-12H, jeu régulier, arrêt trèfle.

Dans le cas d'un bicolore cher mineur, la quatrième forcing est disponible au palier de 2, et joue le rôle d'enchère modératrice :

$$\begin{array}{l} 1\clubsuit - 1\heartsuit - \\ 2\heartsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2\heartsuit$: au moins cinq cartes, forcing (même développements que ci-dessus)
- $2\spadesuit$: modérateur.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$: arrêt pique, main minimale, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\clubsuit$: pas d'arrêt pique, main minimale, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: six trèfles, cinq carreaux.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: fit coeur (quatre cartes ici!), forcing.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 3\spadesuit$: main non minimale, pas d'arrêt pique.

Après un bicolore à saut : Les séquences concernées après ouverture mineure ne posent pas vraiment de problème puisqu'on a la place de donner les fits ou de vérifier les arrêts pour jouer 3SA, nous inversons toutefois la signification de certaines enchères pour gagner en précision :

$$\begin{array}{l} 1\heartsuit - 1\heartsuit - \\ 2\spadesuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2SA$: naturel, main faible.
- $3\clubsuit$: fit pique, au moins un petit espoir de chelem.

- $3\heartsuit$: fit carreau, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: six cartes, espoir de chelem.
- $3\clubsuit$: jour le rôle de quatrième forcing.
- 3SA : 9-10H.

Après une redemande à 2SA : Dans le cas où la réponse était en majeure, on joue des Texas au niveau de 3 (sauf l'enchère de 3SA qui reste naturelle), l'enchère de $3\clubsuit$ étant un relais artificiel sans meilleure enchère. Un exemple :

$$\begin{array}{rcl} 1\clubsuit & - & 1\heartsuit - \\ 2SA & - & \boxed{??} \end{array}$$

- $3\clubsuit$: relais, demande de description.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\heartsuit$: une force à carreau, problème à pique.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: fit quatrième à coeur.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3\spadesuit$: force à pique, problème à carreau.
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA - 3\clubsuit - 3SA$: naturel.
- $3\heartsuit$: Texas coeur, au moins cinq cartes (souvent suivi d'une enchère à 3SA pour laisser le choix entre les deux manches).
- $3\spadesuit$: jeu proposant de jouer en mineure plutôt qu'à SA, typiquement 1453.
- $3\spadesuit$: Texas trèfle, fit avec au moins un petit espoir de chelem (3SA chez l'ouvreur est non forcing).
- 3SA : naturel.

Un cas particulier, celui de la séquence $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2SA$, où la redemande dénie une majeure quatrième. La priorité est d'identifier une éventuelle faiblesse dans une majeure.

$$\begin{array}{rcl} 1\clubsuit & - & 1\heartsuit - \\ 2SA & - & \boxed{??} \end{array}$$

- $3\clubsuit$: fit trèfle, espoir de chelem.
- $3\heartsuit$: unicolore carreau, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: singleton coeur (main de type 3154).
- $3\spadesuit$: singleton pique (main de type 3154).

Après une répétition à saut : Les séquences $1\clubsuit - 1M - 3\clubsuit$ ne pose pas de problème puisqu'on dispose de la place nécessaire pour vérifier les arrêts dans les deux couleurs restantes. Comme toujours, ce sont les carreaux qui engendrent quelques séquences pénibles :

- $1\heartsuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 3\spadesuit$: naturel espoir de chelem, ou un problème d'arrêt pique (l'ouvreur annonce prioritairement 3SA avec l'arrêt pique).
- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\heartsuit - 3\spadesuit$: naturel espoir de chelem, ou un problème d'arrêt coeur (l'ouvreur annonce prioritairement 3SA avec l'arrêt coeur).

9.6 Développements après une redemande faible

Le cas des redemandes au palier de 1 a déjà été traité dans la section consacrée au Double Deux. Restent donc les redemandes faibles au palier de 2.

Après un soutien simple de la majeure du répondant : Nous jouons des enchères d'essai un peu spéciales dans ces séquences. Un exemple :

$$\begin{array}{l} 1\diamond - 1\spadesuit - \\ 2\spadesuit - \boxed{??} \end{array}$$

- **2SA** : recherche de chelem, demande au partenaire de nommer des forces (Roi ou Dame, pas d'As).
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 2\spadesuit - 2SA - 3X - 3SA$: relais forcing, demande au partenaire de nommer son As le plus économique.
- **3X** (autre que $3\spadesuit$) : essai de manche naturel (avec besoin de complément dans la couleur).

Après une répétition de la mineure d'ouverture : Rien de très original dans ce cas, on joue bien sûr des séquences de troisième couleur forcing. Une séquence exemple :

$$\begin{array}{l} 1\clubsuit - 1\spadesuit - \\ 2\clubsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- **2♦** : troisième couleur forcing, ne promet rien à carreau, demande de description.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit$: force à coeur, a priori un problème à carreau pour jouer 3SA, forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit$: trois cartes à pique, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2SA$: arrêt à carreau et à coeur, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\clubsuit$: unicolore trèfle mini, non forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\diamond$: force à carreau, a priori un problème à coeur pour jouer 3SA, forcing.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\spadesuit$: trois cartes à pique, forcing de manche.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3SA$: les deux arrêts, non minimal.
- **2♥** : naturel, cinq piques, quatre coeurs et 10-11H.
- **2♠** : six cartes, non forcing.
- **2SA** : naturel, propositionnel (a priori pas cinq cartes à pique).
- **3♣** : soutien propositionnel (on nomme ensuite les arrêts en direction de 3SA).
- **3♦** : cinq piques et cinq carreaux, forcing de manche.
- **3♥** : 5-5 majeur, forcing de manche.
- **3♠** : six cartes, propositionnel.
- **3SA** : conclusion naturelle.

Si le répondant reparle sur une enchère non forcing de l'ouvreur au troisième tour, la séquence devient forcing de manche sauf dans quelques cas très particuliers :

- $1\diamond - 1\spadesuit - 2\diamond - 2\heartsuit - 2SA - 3\heartsuit$: 5-5 majeur limite.
- $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit - 2SA - 3\spadesuit$: trois cartes à pique dans une main mini, non forcing.

Toutes les troisièmes couleurs « non collées » sont classiquement des enchères semi-naturelles forcing de manche (par exemple $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit$), sur lesquelles la nomination de la quatrième couleur par l'ouvreur demande en priorité un arrêt dans cette couleur pour jouer 3SA.

Après un bicolore économique : Le seul cas restant est le cas d'un bicolore mineur chez l'ouvreur, puisque les autres bicolores (annoncés au palier de 1 ou en bicolore cher) ont déjà été traités. On joue des développements classiques dans ce cas, avec quatrième couleur forcing :

$$\begin{array}{l} 1\diamond - 1\heartsuit - \\ 2\clubsuit - \boxed{??} \end{array}$$

- $2\heartsuit$: préférence carreau, non forcing.
- $2\spadesuit$: six cartes, non forcing.
- $2\clubsuit$: quatrième couleur forcing, développements classiques.
- 2SA : naturel, peut avoir cinq cartes à coeur, propositionnel.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, proposition de manche.
- $3\heartsuit$: fit carreau, cinq cartes à coeur, forcing de manche.
- $3\spadesuit$: six cartes, propositionnel.
- $3\heartsuit$: Splinter, fitté trèfle.
- 3SA : naturel.

9.7 La séquence $1\heartsuit - 2\clubsuit$

La réponse de $2\clubsuit$ est forcing de manche, on joue des développements assez classiques, mais qui méritent d'être rappelés :

$$1\heartsuit - 2\clubsuit$$

??

- $2\heartsuit$: main irrégulière avec quatre ou cinq carreaux, ou une main régulière avec un problème d'arrêt dans une majeure.
 - $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2M$: quatre cartes dans la couleur, ou une force à la recherche de 3SA.
 - $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2M - 3M$: quatre cartes dans la majeure nommée, pas d'arrêt dans l'autre majeure.
 - $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2M - 3M'$: quatre cartes dans la majeure M, Ax(xx) dans la majeure M'.
 - $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2M - 3SA$: quatre cartes dans la majeure, arrêt dans l'autre majeure.
- 2M : bicolore cher.
- 2SA : main régulière 12-14 ou 18-19 avec les deux arrêts majeurs, forcing.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, forcing.
- $3\heartsuit$: six beaux carreaux, deuxième zone au moins.
- 3M : Splinter, fit trèfle, courte dans la majeure nommée, deuxième zone.
- 3SA : singleton trèfle, main de deuxième zone.

Troisième partie

Enchères compétitives en attaque

Chapitre 10

Après ouverture mineure : la Baleine

Nous ne traiterons dans ce chapitre que les interventions naturelles au plus bas palier sur ouverture mineure, donc les séquences du type $1m$ ($1M$), $1\clubsuit$ ($1\diamond$), $1\clubsuit$ ($2\clubsuit$) et $1\diamond$ ($2\clubsuit$).

10.1 Après intervention au palier de 1

Nous jouons une variante du Cachalot (la fameuse Baleine) dont le principe est d'utiliser des Texas, y compris pour les enchères au palier de 2. Les enchères à SA restent naturelles, l'enchère de $2\spadesuit$ est un soutien de la mineure d'ouverture, et certaines enchères jouent un rôle différent selon les séquences (notamment le Texas impossible). C'est pourquoi nous allons donner tout simplement toutes les séquences possibles.

$1\clubsuit$ ($1\diamond$) ??

- X : quatre ou cinq cartes à coeur (jamais six).
 - $1\clubsuit$ ($1\diamond$) X - $1\heartsuit$: exactement trois cartes à coeur dans une main de première zone. Les autres enchères de l'ouvreur ont la même signification qu'après un début $1\clubsuit$ - $1\heartsuit$ dans le silence adverse.
- $1\heartsuit$: quatre ou cinq cartes à pique (jamais six). Mêmes redemandes de l'ouvreur que ci-dessus.
- $1\spadesuit$: relais quasi-obligatoire pour 1SA (l'ouvreur ne déroge que s'il n'aurait pas passé sur la séquence $1\clubsuit$ - 1SA, et se décrit alors naturellement), peut cacher un fit trèfle avec espoir de chelem.
 - $1\clubsuit$ ($1\diamond$) X - 1SA - Passe : le répondant avait une réponse classique d'1SA sans arrêt carreau.
 - $1\clubsuit$ ($1\diamond$) X - 1SA - $2\clubsuit$: fit trèfle légèrement positif (8-9H).
 - $1\clubsuit$ ($1\diamond$) X - 1SA - $2\diamond$: main forte a priori régulière, sans majeure quatrième, sans arrêt carreau, et sans fit trèfle.
- 1SA : naturel, avec l'arrêt carreau.
- $2\clubsuit$: cinq cartes à coeur et quatre cartes à pique, dans une main de première zone (les redemandes à 2M de l'ouvreur sont non forcing).
- $2\diamond$: six cartes à coeur, peut être très faible (à partir de 0H!) comme très fort. Les développements sont décrits plus bas.
- $2\heartsuit$: six cartes à pique, faible ou fort.
- $2\spadesuit$: fit trèfle, proposition de manche (la redemande de l'ouvreur à $3\clubsuit$ est non forcing, ses autres enchères sont naturelles).
- 2SA : naturel propositionnel, avec bon arrêt carreau.
- $3\clubsuit$: fit faible (moins de 8H).
- 3M : barrage.

Dans la plupart des cas, les séquences ultérieures suivront les traces du Standard, le cuebid étant utilisé (quand on n'a pas déjà promis l'arrêt carreau) en priorité pour vérifier l'arrêt en vue de 3SA.

Dans le cas des séquences où la redemande de l'ouvreur se fait au palier de 1 (par exemple $1\clubsuit (1\heartsuit) X - 1SA$, on conserve notre structure en Double Deux. Précisons tout de même la redemande de l'ouvreur dans le cas d'un Texas au palier de 2, qui peut provenir d'un éventail de mains très large :

$$1\clubsuit \quad (1\diamondsuit) \quad 2\diamondsuit \quad - \\ \boxed{??}$$

- $2\heartsuit$: correction quasi-obligatoire, surtout en l'absence de fit.
 - $1\clubsuit (1\diamondsuit) 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: six coeurs, quatre piques, au moins propositionnel.
 - $1\clubsuit (1\diamondsuit) 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 2SA$: six coeurs, arrêt carreau, non forcing.
 - $1\clubsuit (1\diamondsuit) 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: six coeurs, un fit trèfle, propositionnel (non forcing).
 - $1\clubsuit (1\diamondsuit) 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 3\diamondsuit$: six coeurs, demande l'arrêt carreau pour jouer 3SA.
 - $1\clubsuit (1\diamondsuit) 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: proposition naturelle, avec six beaux coeurs.
- $2\spadesuit$: bicolore noir très fort (l'équivalent d'un bicolore à saut).
- 2SA : 18-19H, jeu régulier avec arrêt carreau.
- $3\clubsuit$: gros misfit coeur, non forcing.
- $3\diamondsuit$: fit coeur très fort, sans Splinter annonçable (main souvent régulière).
- $3\heartsuit$: a priori trois cartes à coeur, main de deuxième zone, proposition de manche.
- $3\spadesuit$: Splinter, quatre cartes à coeur, courte à pique, main non minimale.
- 3SA : gambling, probablement sept ou huit trèfles maîtres et un arrêt carreau.
- $4\clubsuit$: six belles cartes à trèfle, quatre cartes à coeur.
- $4\diamondsuit$: Splinter, quatre cartes à coeur, courte à carreau.

Passons aux autres séquences, dans le cas d'une intervention en majeure. Les développements seront rarement détaillés, ils sont principalement classiques ou dans la lignée de ce qu'on vient de décrire.

$$1\clubsuit \quad (1\heartsuit) \quad \boxed{??}$$

- X : quatre ou cinq cartes à pique.
- $1\spadesuit$: relais quasi-obligatoire pour 1SA, habituellement une main de première zone sans arrêt coeur. Montre une main fittée 8-9 s'il est suivi de l'enchère de $2\clubsuit$. Peut également cacher un fit trèfle avec espoir de chelem.
- 1SA : naturel, bon arrêt coeur.
- $2\clubsuit$: six cartes à carreau, faible ou fort.
- $2\diamondsuit$: cinq carreaux, quatre trèfles, main faible, non forcing.
- $2\heartsuit$: six cartes à pique, faible ou fort.
- $2\spadesuit$: fit trèfle, propositionnel.
- 2SA : naturel propositionnel, bon arrêt coeur.
- $3\clubsuit$: soutien faible (en-dessous de 8H).
- 3X (autre que $3\clubsuit$) : naturel faible.

Dernière séquence concernée après l'ouverture d' $1\clubsuit$:

$$1\clubsuit \quad (1\spadesuit) \quad \boxed{??}$$

- X : contre Spoutnik classique, promet quatre cartes à coeur.
- 1SA : naturel, bon arrêt pique.
- $2\clubsuit$: six cartes à carreau, faible ou fort.
- $2\diamondsuit$: six cartes à coeur, faible ou fort.
- $2\heartsuit$: main forte, a priori sans arrêt pique.
 - $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\heartsuit - 2\spadesuit$: pas d'arrêt pique, rien de plus à signaler.
 - $1\clubsuit (1\spadesuit) 2\heartsuit - 2SA$: arrêt pique, main minimale.

— 1♣ (1♠) 2♥ - 3♣ : unicolore trèfle, main minimale (les autres redemandes sont naturelles, forcing de manche).

- 2♠ : fit trèfle, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel propositionnel, bon arrêt coeur.
- 3♣ : soutien faible (en-dessous de 8H).
- 3X (autre que 3♣) : naturel faible.

On passe aux cas concernés après ouverture d'1♦ :

1♦ (1♥) ??

- X : quatre ou cinq cartes à pique.
- 1♠ : relais quasi-obligatoire pour 1SA, habituellement une main sans arrêt coeur (pas nécessairement faible). Montre une main fittée 8-9 s'il est suivi de l'enchère de 2♦. Peut aussi cacher un fit carreau avec espoir de chelem.
- 1SA : naturel, bon arrêt coeur.
- 2♣ : non forcing, volonté de jouer 2♣ ou 2♦ (a priori cinq trèfles et quatre carreaux).
- 2♦ : six cartes à trèfle, main plus forte qu'un 3♣ direct.
- 2♥ : six cartes à pique, faible ou fort.
- 2♠ : fit carreau, propositionnel.
- 2SA : naturel propositionnel, bon arrêt coeur.
- 3♦ : soutien faible (en-dessous de 8H).
- 3X (autre que 3♦) : naturel faible.

Et enfin après intervention à 1♠ :

1♦ (1♠) ??

- X : contre Spoutnik classique, promet quatre cartes à coeur.
- 1SA : naturel, bon arrêt pique.
- 2♣ : non forcing, volonté de jouer 2♣ ou 2♦ (a priori cinq trèfles et quatre carreaux).
- 2♦ : six cartes à coeur, faible ou fort.
- 2♥ : main forte, a priori sans arrêt pique. Peut aussi provenir d'un unicolore trèfle fort.
- 2♠ : fit carreau, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel propositionnel, bon arrêt coeur.
- 3♦ : soutien faible (en-dessous de 8H).
- 3X (autre que 3♦) : naturel faible.

10.2 Après intervention à 2♣

On garde le principe des Texas dans ces séquences, avec des spécifications un peu différentes de ce qu'on a vu dans la section précédente.

1♣ (2♣) ??

- X : contre d'appel classique.
 - 1♣ (2♣) X - 2♦ - 2♥ : main de type 4531 (voire 5521), non forcing (avec plus de jeu, on dit 2♦ ou 3♣ au lieu de contrer).
- 2♦ : Texas coeur, six cartes ou cinq avec un peu de jeu .
 - 1♣ (2♣) 2♦ - 2♥ : dénie un fit troisième dans une main de deuxième zone, non forcing.
 - 1♣ (2♣) 2♦ - 2♥ - 2♠ : cinq coeurs, quatre piques, forcing (au moins propositionnel, 3M chez l'ouvreur n'est pas forcing).
 - 1♣ (2♣) 2♦ - 2♥ - 2SA : proposition naturelle avec exactement cinq coeurs.

- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: au moins cinq coeurs, demande l'arrêt trèfle, forcing de manche.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond - 2\heartsuit - 3\diamond$: au moins cinq coeurs et quatre carreaux, forcing de manche.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond - 2\heartsuit - 3\heartsuit$: proposition naturelle, six cartes à coeur.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond - 2SA$: main régulière, 18-19H.
- $1\clubsuit (2\clubsuit) 2\diamond - 3\heartsuit$: a priori trois cartes à coeur, deuxième zone. Les autres enchères de l'ouvreur (qui est très souvent régulier dans cette séquence) sont rarissimes.
- $2\heartsuit$: Texas pique, six cartes ou cinq avec un peu de jeu.
- $2\spadesuit$: Texas carreau, six cartes ou cinq avec du jeu.
- $2SA$: naturel, propositionnel.
- $3\clubsuit$: bicolore majeur 5-5, proposition de manche (3M chez l'ouvreur est non forcing).
- $4\clubsuit$: bicolore majeur 5-5 de manche.

Après le Texas carreau à $2\spadesuit$, les enchères ultérieures visent prioritairement à trouver le contrat de $3SA$. Le principe est le même après l'ouverture d' $1\diamond$.

$1\diamond (2\clubsuit) \boxed{??}$

- X : contre d'appel classique.
- $2\diamond$: Texas coeur, six cartes ou cinq avec un peu de jeu.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 2\heartsuit$: non forcing.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 2\spadesuit$: cinq carreaux, quatre piques, main très forte (la valeur d'un bicolore à saut).
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 2SA$: main régulière 18-19, arrêt trèfle.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 3\clubsuit$: fit coeur, main très forte.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 3\diamond$: misfit coeur, unicolore carreau, non forcing.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 3\heartsuit$: fit troisième à coeur, deuxième zone.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 3\spadesuit$: Splinter, quatre cartes à coeur, courte à pique, main non minimale.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 3SA$: gambling, sept ou huit carreaux maîtres avec arrêt trèfle.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 4\clubsuit$: Splinter.
 - $1\diamond (2\clubsuit) 2\diamond - 4\diamond$: six carreaux, quatre coeurs, main non minimale.
- $2\heartsuit$: Texas pique, six cartes ou cinq avec un peu de jeu.
- $2\spadesuit$: Texas trèfle, six cartes ou cinq avec du jeu.
- $2SA$: naturel, propositionnel.
- $3\clubsuit$: bicolore majeur 5-5, proposition de manche (3M chez l'ouvreur est non forcing).
- $4\clubsuit$: bicolore majeur 5-5 de manche.

10.3 Le numéro 4 a parlé

Les principes énoncés ici seront valables dans toutes les situations compétitives où le numéro 4 a produit une enchère : le contre (que ce soit le contre direct de l'ouvreur ou le contre de réveil du répondant) est utilisé avec toutes les mains positives n'ayant pas d'enchère naturelle à disposition (avec une petite nuance dans les situations de contre de soutien, cf ci-dessous), les enchères directes indiquent en général une main faible mais distribuée. Dans la mesure du possible, on garde des enchères naturelles dans la suite de la séquence. Dans le cas où les adversaires ont nommé une seule couleur, le cuebid demande l'arrêt dans la couleur adverse. Quand les adversaires ont nommé (ou sous-entendu) deux couleurs, le cuebid affirme l'arrêt dans la couleur nommée, et demande l'arrêt dans l'autre couleur nommée par les adversaires. Le contre de l'ouvreur ne peut être punitif que dans des situations où notre camp a clairement indiqué une majorité de points, et où le contre n'a pas de signification autre évidente (par exemple $1\diamond (1\spadesuit) 2SA (3\clubsuit) X$, le contre est punitif). Si le numéro 4 parle après un Texas au palier de 2 du répondant (promettant six cartes dans une zone très large), l'ouvreur ne parlera qu'avec un fit, essentiellement en suivant la loi des levées totales. Prenons un premier exemple de situation où les adversaires se sont fitté au palier de 2 :

$$1\spadesuit \quad (1\heartsuit) \quad X \quad (2\heartsuit)$$

$$\boxed{??}$$

- X : contre de soutien, trois piques dans une ouverture non minimale, ou un jeu fort.
- 2♠ : quatre cartes à pique, première zone.
- 2SA : 16-17H, irrégulier (court à pique), bon arrêt coeur.
- 3♣ : 5-5 mineur, a priori première zone (non forcing!).
- 3♦ : six beaux carreaux, peut provenir d'une ouverture minimale.
- 3♥ : main forte sans arrêt coeur.
- 3♠ : quatre cartes à pique, deuxième zone.
- 3SA : pour les jouer.

Dans le cas où l'ouvreur a passé (dans la même séquence), voici les options du répondant :

$$1\spadesuit \quad (1\heartsuit) \quad X \quad (2\heartsuit)$$

$$- \quad - \quad \boxed{??}$$

- X : du jeu (une dizaine de points) sans enchère naturelle (dans la mesure où on ne laisse a priori pas jouer 2♥ dans cette situation, est-ce que ça modifie le contre ? Ou dit-on simplement 2♠ par défaut ?).
- 2♠ : cinq cartes à pique, non forcing.
- 2SA : naturel propositionnel, avec un bon arrêt coeur.
- 3♣ : quatre piques et des trèfles longs, non forcing.
- 3♦ : soutien compétitif.
- 3♥ : main forte sans arrêt coeur.
- 3♠ : six cartes à pique, propositionnel, non forcing.
- 3SA : pour les jouer.

Si le numéro 4 intervient en sandwich alors que son partenaire avait passé (il n'y a donc pas eu de séquence Baleine dans notre camp), on garde les mêmes principes, donnons par exemple la séquence classique suivante :

$$1\spadesuit \quad - \quad 1\heartsuit \quad (1\spadesuit)$$

$$\boxed{??}$$

- X : contre de soutien, trois coeurs dans une main non minimale, ou un jeu fort.
- 1SA : bon arrêt pique, main non minimale (on garde la structure du Double Deux pour le répondant).
- 2♣ : bicolore économique, développements classiques.
- 2♦ : unicolore carreau, main de première zone.
- 2♥ : quatre cartes à coeur, première zone.
- 2♠ : main très forte sans arrêt pique.
- 2SA : main régulière 18-19, bon arrêt pique (on garde les mêmes développements que sans l'intervention).
- 3♣ : 5-5 mineur, première zone.
- 3♦ : unicolore carreau, deuxième zone.
- 3♥ : quatre cartes à coeur, deuxième zone.
- 3♠ : Splinter.

Les enchères de l'ouvreur après intervention du numéro 2 et enchère du numéro 4 (mais passe du répondant) seront traitées plus loin, dans le chapitre sur les réveils.

Chapitre 11

Après ouverture majeure

11.1 Sur intervention directe

Nous ne traiterons à nouveau ici que les interventions naturelles au plus bas palier, donc les séquences 1M (2m), 1♥ (1♠) et 1♠ (2♥). Quelques principes généraux (et peu conformes au Standard classique) pour nous dans ces situations : l'enchère de 2SA est toujours fittée par quatre cartes, le cuebid fitté par trois cartes, et le contre indique du jeu mais dénie un fit. Ces principes sont valables en cas d'intervention à 1♠ sur 1♥ :

1♥ (1♠) ??

- X : du jeu, pas d'enchère naturelle disponible, dénie un fit coeur.
- 1SA : naturel, arrêt pique (non forcing après intervention).
- 2m : naturel forcing.
- 2♥ : fit coeur, première zone.
- 2♠ : fit troisième à coeur, au moins propositionnel.
- 2SA : fit quatrième à coeur, au moins propositionnel.
- 3m : enchère de rencontre, quatre cartes à coeur, cinq cartes dans la mineure nommée.
- 3SA : naturel non forcing.
- 3♥ et au-delà (sauf 3SA) : même signification que sans l'intervention.

Les développements sont ensuite naturels, après le contre non fitté, l'ouvreur se décrit naturellement, puis on recherche éventuellement les arrêts pour aller jouer 3SA. Les mêmes principes s'appliquant en cas d'intervention au palier de 2, par exemple :

1♠ (2♦) ??

- X : du jeu, pas d'enchère naturelle disponible, dénie un fit pique.
- 2♥ : naturel forcing.
- 2♠ : fit pique, première zone.
- 2SA : fit quatrième à pique, au moins propositionnel.
- 3♣ : naturel forcing.
- 3♦ : fit troisième à pique, au moins propositionnel.
- 3♥ : enchère de rencontre.
- 3SA : naturel non forcing.
- 3♠ et au-delà (sauf 3SA) : même signification que sans l'intervention (attention, les enchères de 4♣ et de 4♥ montrent des bicolores 5-5 mais 4♦ est bien entendu un Splinter court à carreau).

Là encore, les développements sont le plus naturels possibles. Si le numéro 4 parle après intervention du numéro 2, on garde nos principes habituels : le contre n'est punitif que si on a indiqué une

majorité des points (par exemple $1\spadesuit (2\clubsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) X$ est punitif), sinon il indique une main forte sans enchère naturelle (idem pour le répondant si l'ouvreur a passé), un cuebid (en-dessous de 3SA, et en l'absence de fit connu dans notre ligne) demande l'arrêt dans le cas où les adversaires n'ont nommé qu'une couleur, il est affirmatif s'ils en ont nommé deux. Si le répondant a donné un fit, les enchères d'essai sont gérées classiquement (le contre sert d'enchère d'essai en l'absence d'espace disponible, sinon toutes les enchères disponibles sous la manche sont des enchères d'essai, naturelles si on dispose d'assez d'espace, et le contre est punitif). Quelques séquences :

- $1\heartsuit (1\spadesuit) 1SA (2\spadesuit) - - X$: main maximale du SA, propose de punir les adversaires.
- $1\heartsuit (2\clubsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) X$: punitif.
- $1\heartsuit (2\clubsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) 3\diamondsuit$: enchère d'essai généralisée.
- $1\heartsuit (2\clubsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) 3\heartsuit$: purement compétitif.
- $1\heartsuit (2\diamondsuit) 2\heartsuit (3\diamondsuit) X$: enchère d'essai généralisée.
- $1\spadesuit (2\diamondsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) X$: punitif.
- $1\spadesuit (2\diamondsuit) 2\heartsuit (3\clubsuit) 3\diamondsuit$: arrêt carreau, problème à trèfle pour jouer 3SA.

11.2 Après intervention du numéro 4

Les développements sont évidemment très différents selon l'enchère effectuée par le répondant. On ne traitera pas les interventions sur des réponses au palier de 3 (ou au-dessus) qui sont suffisamment précisément définies pour ne pas poser de gros problèmes (dans tous ces cas, un contre de l'ouvreur est punitif).

Après $1\heartsuit - 1\spadesuit$: La situation se gère classiquement, comme les interventions du numéro 4 sur les séquences du type $1m - 1\spadesuit$. Le contre est un contre de soutien, le reste naturel dans la mesure du possible. Quelques séquences :

- $1\heartsuit - 1\spadesuit (1SA) X$: du jeu, sera souvent laissé par le répondant.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit (1SA) 3\clubsuit$ (ou $3\diamondsuit$) : bicolore 5-5 au moins, première zone (avec de belles couleurs, sinon on pourra se contenter de $2\clubsuit$).
- $1\heartsuit - 1\spadesuit (1SA) - - X$: du jeu sans enchère naturelle, peut être transformé par l'ouvreur.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit (2\clubsuit) X$: contre de soutien, trois piques dans une main non minimale, ou un jeu fort.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit (2\clubsuit) 3\clubsuit$: main très forte sans arrêt trèfle.

Après $1M - 1SA$: La réponse d'1SA forcing pouvant provenir de mains fortes, on en tiendra évidemment compte dans la suite des développements. Prenons une séquence comme exemple :

$$1\spadesuit - 1SA (2\diamondsuit)$$

??

- X : du jeu sans enchère naturelle.
- $2\heartsuit$: naturel, première zone.
- $2\spadesuit$: six cartes, première zone.
- **2SA** : main régulière ou semi-régulière avec arrêt carreau, quasi forcing de manche (on garde les mêmes développements que dans le silence adverse, à l'exception de 3SA qui était Texas carreau et devient naturel).
- $3\clubsuit$: bicolore 5-5, première zone.
 - $1\spadesuit - 1SA (2\diamondsuit) 3\clubsuit - 3\diamondsuit$: main régulière sans arrêt carreau, s'apprêtait à redemander à 2SA ou même à 3SA dans le silence adverse.
 - $1\spadesuit - 1SA (2\diamondsuit) 3\clubsuit - 3\heartsuit$: six cartes à coeur (ou cinq très belles) dans une main 9-11.
 - $1\spadesuit - 1SA (2\diamondsuit) 3\clubsuit - 3\spadesuit$: non forcing, fit faible ou préférence.
 - $1\spadesuit - 1SA (2\diamondsuit) 3\clubsuit - 4\heartsuit$ ou $4\diamondsuit$: fit pique, contrôle en vue d'un chelem.

- $1\spadesuit - 1SA (2\heartsuit) 3\clubsuit - 4\spadesuit$: fit pique régulier, s'apprêtait à redemander à $3\spadesuit$ ou même à $4\spadesuit$ dans le silence adverse.

Et si l'ouvreur passe, en position de réveil pour le répondant :

$$\begin{array}{rcl} 1\spadesuit & - & 1SA \quad (2\heartsuit) \\ - & - & \boxed{??} \end{array}$$

- X : du jeu (mais pas plus de 11H non plus) sans enchère naturelle.
- $2\heartsuit$: naturel non forcing.
- $2\spadesuit$: soutien faible.
- 2SA : naturel, bon arrêt carreau.
- $3\clubsuit$: naturel faible (avec du jeu, on contre d'abord).
- $3\heartsuit$: main régulière sans arrêt carreau, s'apprêtait à redemander à 3SA.
- $3\spadesuit$: fit pique dans une main régulière, propositionnel (comme dans le silence adverse).

Après 1M - 2m : Puisqu'on est déjà dans une situation forcing de manche, un passe de l'ouvreur est bien sûr forcing, et un contre punitif. Si l'ouvreur passe, le répondant en position de réveil contrera avec des mains avec lesquelles il accepte un passe punitif de l'ouvreur (quand il y a des mains régulières de chaque côté typiquement). Le reste des enchères conserve dans la mesure du possible une signification naturelle. Dans le cas d'une intervention sur le début de séquence $1\spadesuit - 2\heartsuit$, on perd bien entendu la précision de notre structure de soutiens à coeur. Quelques exemples :

- $1\heartsuit - 2\clubsuit (2\heartsuit) X$: punitif (passe chez l'ouvreur est évidemment forcing puisque $2\clubsuit$ est forcing de manche).
- $1\heartsuit - 2\clubsuit (2\heartsuit) - - X$: pas d'enchère satisfaisante, l'ouvreur passera souvent avec une main plate.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit (3\clubsuit) X$: punitif.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit (3\clubsuit) 3\heartsuit$: quatre cartes à coeur, espoir de chelem.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit (3\clubsuit) 4\heartsuit$: quatre cartes à coeur, ouverture minimale.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit (3\clubsuit)$ Passe suivi de $3\heartsuit$: trois cartes à coeur, main intéressante.
- $1\spadesuit - 2\heartsuit (3\clubsuit)$ Passe suivi de $4\heartsuit$: trois cartes à coeur, ouverture minimale.

Après 1M - 2SA : Dans le cas assez rare d'une intervention sur notre fit quatrième à 2SA, le contre de l'ouvreur est punitif, et le passe (forcing de toute façon) remplace le relais à $3\clubsuit$ pour indiquer une main de première zone. Les autres enchères conservent si possible la même signification que dans le silence adverse, la répétition de la majeure au palier de 3 pouvant être ambiguë et cacher un singleton non annonçable (par exemple $1\spadesuit - 2SA (3\heartsuit) 3\spadesuit$ indique une main de deuxième zone sans courte ou avec une courte à carreau). La courte dans la couleur d'intervention est simplement annoncée en cuebiddant puisqu'on ne peut évidemment plus annoncer le 5-5 correspondant (ainsi, $1\heartsuit - 2SA (3\heartsuit) 4\heartsuit$ indique une main de deuxième zone courte à carreau). Dans le cas d'un passe « première zone » de l'ouvreur, le répondant réagit bien sûr comme si l'ouvreur avait annoncé $3\clubsuit$ dans le silence adverse.

Chapitre 12

Après intervention forte (contre ou 1SA)

12.1 Après un contre d'appel

Dans le cas d'une ouverture mineure, on joue classiquement le Truscott inversé. Le surcontre est à vocation punitive, les éventuels passes suivants (de l'ouvreur ou du répondant) sont forcing et tous les contres ultérieurs sont punitifs.

1♦ (X) ??

- XX : enclenche un processus punitif.
 - 1♦ (X) XX - 1M : ouverture très minimale et distribuée, non forcing.
 - 1♦ (X) XX - 2M : main très forte (espoir de chelem), qui préfère jouer en attaque que punir.
 - 1♦ (X) XX (1♠) X : punitif.
 - 1♦ (X) XX (1♠) Passe : forcing, pas de quoi punir 1♠ mais accepte le processus punitif.
 - 1♦ (X) XX (1♠) 2♦ : ouverture très minimale, ne peut pas tenir un contre éventuel.
 - 1♦ (X) XX (1♠) - - X - 2♦ : main forte, forcing manche.
- 1M : naturel, on enchaîne comme s'il n'y avait pas eu de contre (en particulier on garde le Double Deux après redemande à 1SA de l'ouvreur).
- 1SA : naturel, 8-10.
- 2♣ : naturel, non forcing.
- 2♦ : fit intermédiaire (6-10).
- 2M : enchère de rencontre, quatre cartes à carreau, cinq cartes dans la majeure nommée (même chose pour 3♣).
- 2SA : fit carreau très faible.
- 3♦ : fit carreau, propositionnel.
- 3M : Splinter, beau fit carreau et courte dans la majeure nommée.

Dans le cas d'une ouverture majeure, on joue le Truscott « normal », avec un petit gadget supplémentaire quand on nomme une majeure sur le contre.

1♥ (X) ??

- XX : enclenche un processus punitif (mêmes principes que ci-dessus, l'ouvreur contre punitivement, passe pour accepter le processus ou montrer ultérieurement une main forte, et ne dégage directement qu'avec une main faible).
- 1♠ : fit coeur, au moins un peu de jeu (évidemment forcing).
- 1SA : naturel, non forcing.
- 2m : naturel, non forcing.
- 2♥ : soutien très faible.

- $2\spadesuit$: fit quatrième, plus fort que $3\heartsuit$ mais moins que 2SA.
- 2SA : Truscott, quatre coeurs, au moins propositionnel, développements naturels (ou bien on garde les développements de la séquence $1\spadesuit - 2SA$ dans le silence adverse?).
- 3m : enchère de rencontre siron a passé d'entrée (quatre coeurs et cinq cartes dans la couleur nommée). Si on n'a pas passé au tour précédent, l'enchère est naturelle faible.
- $3\heartsuit$: quatre coeurs, un singleton, barrage.
- $3\spadesuit$ et au-delà : même signification que sans le contre (la signification classique de 3SA est un Super-Truscott mais est-ce vraiment utile?).

De même que ci-dessus, la séquence $1\spadesuit (X) 2\heartsuit$ montre un fit pique avec au moins un peu de jeu, alors que $1\spadesuit (X) 2\spadesuit$ indique un fit très faible. Dans le cas où c'est le numéro 4 qui contre en sandwich, indiquant les deux couleurs restantes, le surcontre de l'ouvreur est un surcontre de soutien (si le répondant a nommé une majeure), les autres enchères à tendance naturelle. On garde ensuite les développements de type Double Deux si l'ouvreur redemande à 1SA (indiquant des arrêts dans les couleurs du contreur), nommer une des couleurs du contreur affirme un arrêt et demande donc un arrêt dans la quatrième couleur pour jouer à SA. Par exemple :

- $1\diamond - 1\spadesuit (X) XX$: trois cartes à pique dans une main non minimale, ou une main forte.
- $1\diamond - 1\spadesuit (X) 1SA$: des arrêts à coeur et à trèfle, on enchaine en Double Deux.
- $1\diamond - 1\spadesuit (X) - (2\clubsuit) X$: du jeu, probablement cinq cartes à pique.
- $1\diamond - 1\spadesuit (X) - (2\clubsuit) 2\heartsuit$: un arrêt à coeur, recherche l'arrêt trèfle.

12.2 Après intervention à 1SA

Le système est en gros le même sur ouverture mineure ou sur ouverture majeure, tout est à base de Texas au palier de 2, la seule différence étant l'emploi de l'enchère de $2\clubsuit$ pour décrire un bicolore majeur en cas d'ouverture mineure (la convention Landik).

$1\clubsuit (1SA) \boxed{??}$

- X : punitif, tous les contres ultérieurs sont punitifs.
- $2\clubsuit$: bicolore majeur.
 - $1\clubsuit (1SA) 2\clubsuit - 2\diamond$: pas de préférence en majeure (même signification dans le cas d'une ouverture d' $1\diamond$).
 - $1\clubsuit (1SA) 2\clubsuit - 3\heartsuit$: beau bicolore trèfle-coeur.
- $2\diamond$: Texas coeur, a priori six cartes.
 - $1\clubsuit (1SA) 2\diamond - 2\heartsuit - 3\clubsuit$: fit trèfle avec des coeurs (peut-être cinq dans ce cas), au moins un petit espoir de manche.
 - $1\clubsuit (1SA) 2\diamond - 2\heartsuit - 3\diamond$: beau bicolore rouge (espoir de manche).
- $2\heartsuit$: Texas pique, a priori six cartes.
- $2\spadesuit$: Texas trèfle, fit avec du jeu.
- 2SA : Texas carreau (l'ouvreur peut rectifier à $3\clubsuit$ avec un unicolore trèfle misfitté carreau).
- $3\clubsuit$: fit faible.

En cas d'ouverture majeure, tout est Texas à partir de $2\clubsuit$:

$1\spadesuit (1SA) \boxed{??}$

- X : punitif, les contres ultérieurs sont punitifs.
- $2\clubsuit$: Texas carreau, a priori six cartes.
- $2\diamond$: Texas coeur, a priori six cartes.
- $2\heartsuit$: Texas pique, fitté à pique.

- $1\spadesuit$ (1SA) $2\heartsuit$ - $2\spadesuit$ - 3X (autre que $3\spadesuit$) : essai de manche, demande de complément dans la couleur nommée (avec une belle couleur annexe, on nomme d'abord la couleur secondaire avant de fitter).
- $2\clubsuit$: Texas trèfle, a priori six cartes.
- 2SA : bicolore mineur.

Dans le cas où le numéro 4 parle lui aussi, l'ouvreur reparlera bien sûr plus volontiers avec un beau fit pour la couleur (ou l'une des couleurs) de son partenaire. Dans le cas d'une intervention en sandwich à 1SA (naturel) du numéro 4, certaines options de l'ouvreur n'ont plus vraiment de raison d'être, par exemple :

$$\begin{array}{c} 1\spadesuit \\ \boxed{??} \end{array} - 1\heartsuit \quad (1SA)$$

- X : du jeu, forte proposition de punir.
- $2\clubsuit$: naturel.
- $2\spadesuit$: naturel.
- $2\heartsuit$: fitté coeur, première zone.
- 2SA : bicolore mineur excentré (six carreaux, quatre trèfles).
- $3\clubsuit$: bicolore mineur 5-5, première zone.

Chapitre 13

Après un Michael's ou un barrage

13.1 Après un bicolore

Bicolores précisés : On joue le même schéma dans tous les cas, le contre est à vocation punitive, le cuebid le plus économique est un soutien fort de l'ouverture du partenaire, et l'autre cuebid indique la quatrième couleur dans une main faible, avec tolérance pour la couleur d'ouverture du partenaire. Un exemple dans le cas d'un bicolore mineur :

1♠ (2SA) ??

- X : volonté de punir, les contres suivants sont punitifs.
- 3♣ : fit pique, au moins propositionnel.
- 3♦ : unicolore coeur faible avec tolérance pique.
- 3♥ : naturel, forcing.
- 3♠ : fit compétitif, non forcing.

Si le répondant souhaite explorer 3SA avec un arrêt dans une des deux mineures, mais pas envie de punir les adversaires, il commence par passer, ce qui donne lieu aux séquences suivantes :

- 1♠ (2SA) - (3♣) - - X : arrêt trèfle, demande l'arrêt carreau pour jouer 3SA.
- 1♠ (2SA) - (3♣) - - 3♦ : arrêt carreau, demande l'arrêt trèfle pour jouer 3SA.
- 1♠ (2SA) - (3♦) - - X : arrêt carreau, demande l'arrêt trèfle pour jouer 3SA.
- 1♠ (2SA) - (3♦) - - 3♥ : arrêt trèfle, demande l'arrêt carreau pour jouer 3SA.

Les autres bicolores précisés sont gérés de la même façon, quelques exemples de séquences :

- 1♦ (2♦) 2♥ : fit carreau, au moins propositionnel.
- 1♦ (2♦) 2♠ : des trèfles avec tolérance carreau, faible.
- 1♦ (2♦) 2SA : naturel propositionnel, arrêt dans les deux majeures.
- 1♦ (2♦) - (2♠) - - 2SA : arrêt coeur mais pas d'arrêt pique.

Bicolores non précisés : Si le bicolore n'est pas précisé, le cuebid continue à être utilisé pour indiquer un fit au moins propositionnel, le reste est essentiellement naturel. Dans l'exemple suivant, 2♥ est un bicolore pique-mineure, la mineure étant indéterminée :

1♥ (2♥) ??

- X : du jeu, pas de fit coeur, les contres suivants sont punitifs.
- 2♠ : fit coeur, au moins propositionnel.
- 2SA : naturel, un bon arrêt pique.
- 3m : naturel forcing.
- 3♥ : fit compétitif.

Si le répondant passe et qu'une correction du numéro 4 à $3\clubsuit$ est passée par l'intervenant, le contre différé du répondant indique un arrêt trèfle avec un problème à pique pour jouer 3SA (normalement, avec l'arrêt pique et même sans bon arrêt trèfle, le répondant aura déjà nommé les SA au tour précédent, pas besoin de traiter ce cas).

Bicolores du numéro 4 : On revient à un système nettement plus classique ici, nommer une des couleurs adverses indiquant un arrêt dans la couleur et un problème dans l'autre couleur du bicolore. Quand le répondant a nommé une couleur, les fits sont conservés comme dans le silence adverse. Bien sûr, on fera toujours attention au cas où le répondant a fait une réponse d'1SA forcing, qui peut cacher des mains fittées et/ou fortes. Quelques exemples de séquences :

- $1\spadesuit - 1\heartsuit (2\spadesuit) X$: contre de soutien, trois piques dans une ouverture non minimale, ou un jeu fort. Les contres ultérieurs sont punitifs.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit (2\spadesuit) 2\heartsuit$: main forte, bon arrêt coeur, problème à trèfle.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit (2\spadesuit) - (2\heartsuit) X$: du jeu, pas d'enchère satisfaisante (souvent cinq cartes à pique).
- $1\heartsuit - 1SA (2\heartsuit) X$: du jeu, les contres ultérieurs sont punitifs.
- $1\heartsuit - 1SA (2\heartsuit) - (2\spadesuit) X$: SA maximal (9-11, avec plus, en général, le répondant fait une enchère), souvent transformé.
- $1\heartsuit - 1SA (2\heartsuit) - (2\spadesuit) 3\heartsuit$: fit faible (on a aussi le droit de passer).
- $1\heartsuit - 1SA (2\heartsuit) - (2\spadesuit) 4\heartsuit$: fit régulier, aurait redemandé à $3\heartsuit$ ou $4\heartsuit$ dans le silence adverse (avec une main propositionnelle, on préférera parfois contrer).
- $1\heartsuit - 1SA (2\heartsuit) - (2\spadesuit) 3\spadesuit$: main régulière forte, sans arrêt pique (avec l'arrêt pique et une mineure fragile, on dira quand même 3SA la plupart du temps, ou contre).

13.2 Après un barrage

Nous ne jouons rien de spécial dans ces situations. Le contre reste d'appel jusqu'à $4\heartsuit$ inclus, sur $4\spadesuit$ (ou au-delà) il indique simplement du jeu et sera souvent transformé. Le contre a tendance dans la mesure du possible à dénier un fit dans la couleur d'ouverture s'il s'agit d'une majeure. Avec une envie de punir, on passera en espérant un contre de réveil de l'ouvreur (qui contrera très facilement quand il est court dans la couleur d'intervention). Les développements sont ensuite naturels dans la mesure du possible. Un exemple :

$1\spadesuit (2\spadesuit) \boxed{??}$

- X : contre d'appel, très certainement quatre cartes à coeur (ou un fit carreau qu'on nommera ensuite).
- 2SA : naturel, propositionnel.
- $3\clubsuit$ ou $3\heartsuit$: naturel, forcing.
- $3\spadesuit$: soutien compétitif, non forcing.
- $3\spadesuit$: demande d'arrêt pique pour jouer 3SA, ou espoir de chelem à carreau qui reparlera.

Un deuxième exemple avec une intervention à beaucoup plus haut palier :

$1\heartsuit (4\spadesuit) \boxed{??}$

- X : du jeu, sera souvent transformé.
- 4SA : deux couleurs jouables (bicolore mineur ou une belle mineure avec tolérance coeur). L'ouvreur nomme la plupart du temps sa meilleure mineure.
 - $1\heartsuit (4\spadesuit) 4SA - 5\clubsuit - 5\spadesuit$: des carreaux avec tolérance coeur.
 - $1\heartsuit (4\spadesuit) 4SA - 5\clubsuit$ ou $5\spadesuit - 5\heartsuit$: espoir de chelem à coeur.

Dans le cas d'un barrage du numéro 4 (qu'il s'agisse d'un barrage direct ou d'un soutien violent d'une intervention du numéro 2), on garde les principes habituels, contre indique du jeu sans enchère évidente jusqu'au palier de $4\heartsuit$ inclus, est à tendance punitive au-delà. Sur un barrage à haut palier, 4SA indiquera souvent deux couleurs jouables Par exemple $1\diamondsuit$ ($1\spadesuit$) X ($4\spadesuit$) 4SA indique a priori six carreaux et quatre trèfles, mais si l'ouvreur corrige ensuite $5\clubsuit$ à $5\diamondsuit$, il montre un bel unicolore carreau avec trois cartes à coeur. Dans la même séquence, après passe de l'ouvreur, un 4SA de réveil du répondant indique un bicolore coeur-trèfle ou cinq coeurs et un fit carreau (bien sûr dans une belle main), on dégagera $5\clubsuit$ à $5\diamondsuit$ pour montrer cette deuxième possibilité.

Quatrième partie

Enchères compétitives en défense

Chapitre 14

Sur une ouverture au palier de 1

Nos interventions sont classiques, avec des Michael's précisés. En général, nos interventions à la couleur sont très traditionnelles (six cartes obligatoires pour une intervention au palier de 2 en mineure, et on passe souvent avec une couleur laide mais un peu de jeu).

(1♣) ??

- X : contre d'appel.
- 1♦ ou 1M : naturel, parfois quatre cartes, peut être choisi avec des mains fortes de préférence à un contre (surtout avec les carreaux).
- 1SA : 16-18H, main régulière (avec 16H vulnérables on passe souvent).
- 2♣ : naturel, six cartes.
- 2♦ : bicolore majeur 5-5.
- 2M : faible, six cartes.
- 2SA : bicolore rouge 5-5.
- 3♣ : bicolore 5-5 pique-carreau.
- 3♦ ou 3M : barrage.
- 3SA : pour les jouer, gambling.

Sur ouverture d'1♦, 2♦ reste bicolore majeur (et 2♣ indique six cartes, naturel), 2SA est un bicolore coeur-trèfle, et 3♣ est naturel faible (pas d'enchère de bicolore pique-trèfle, on intervient à 1♠ avec un bicolore noir).

(1♥) ??

- X : contre d'appel.
- 1♠ : naturel.
- 1SA : naturel 16-18.
- 2♣ ou 2♦ : naturel, six cartes.
- 2♥ : bicolore noir 5-5.
- 2♠ : naturel, faible.
- 2SA : bicolore mineur 5-5.
- 3♣ : naturel faible (pas de bicolore pique-carreau).
- 3♦ : barrage.
- 3♥ : demande un arrêt coeur pour jouer 3SA (souvent avec des trèfles maitres).
- 3♠ : barrage.
- 3SA : pour les jouer, gambling.

Il n'y a essentiellement aucune différence après ouverture d'1♠, si ce n'est que l'intervention à 2♥ peut se faire avec cinq cartes. On préférera toutefois contrer avec cinq coeurs laids et une distribution (et une force) adéquates.

14.1 Développements après un contre d'appel

En réponse au contre d'appel, nous jouons le cuebid de façon classique sur ouverture mineure (les deux majeures avec un peu de jeu, ou une main forte). Par contre, la réponse de 2SA au contre n'est jamais naturelle, sa signification dépendant légèrement de l'ouverture.

$$(1\clubsuit) \text{ X} - \boxed{??}$$

- $1\diamond$ ou 1M : parfois trois cartes, moins de 8H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 1\spadesuit$: cinq cartes, au moins 18H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 1\text{SA}$: naturel, 19-20H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 2\clubsuit$: main forte sans enchère naturelle, soit trois coeurs dans une main de 19 et plus, soit une main forte régulière sans arrêt trèfle. Les réponses du partenaire autres que $2\diamond$ (qui indique plutôt quatre coeurs et cinq carreaux) et $2\heartsuit$ (enchère poubelle, ne promet pas cinq cartes) indiquent une main non minimale (au moins 5H).
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 2\heartsuit$: quatre cartes, propositionnel (17-19).
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 2\spadesuit$: six belles cartes, main forte.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 3\clubsuit$: fit cinquième à coeur, court à trèfle.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\heartsuit - 3\heartsuit$: cinq coeurs, forte proposition de manche (20-21).
- 1SA : main régulière, 8-11H, parfois sans arrêt.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 1\text{SA} - 2\clubsuit$: demande une confirmation d'arrêt trèfle.
- $2\clubsuit$: 4-4 majeur, au moins 8H, ou une main forcing de manche (au moins 12H) sans arrêt trèfle ou avec une majeure cinquième.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 2\diamond$: naturel, fort (donc forcing de manche).
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 2\heartsuit$: quatre coeurs, peut avoir quatre piques, forcing.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 2\spadesuit$: quatre piques, pas quatre coeurs, forcing.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 2\text{SA}$: arrêt trèfle, pas de majeure quatrième, 19-20H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 3\clubsuit$: pas d'arrêt trèfle, pas de majeure, au moins 18H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\clubsuit - 3\text{M}$: cinq cartes, au moins 18H.
- $2\diamond$: naturel, quatre cartes, 8-10H.
- 2M : naturel, quatre cartes, 8-10H.
- 2SA : une majeure quatrième, 11-12H.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\text{SA} - 3\clubsuit$: demande au partenaire de nommer sa majeure.
 - $(1\clubsuit) \text{ X} - 2\text{SA} - 3\text{M}$: cinq cartes, au moins 18H.
- $3\clubsuit$: bicolore majeur 4-4 forcing de manche, avec contrôle trèfle.
- $3\diamond$ ou 3M : naturel, cinq cartes, propositionnel.
- 3SA : au moins 12H, naturel.
- $4\clubsuit$: bicolore majeur 5-5 de manche.

Les développements sont extrêmement similaires dans le cas d'un contre sur ouverture d' $1\diamond$. Passons directement à l'ouverture d' $1\spadesuit$ où on dispose de moins d'espace :

$$(1\spadesuit) \text{ X} - \boxed{??}$$

- 1SA : 8-11H sans quatre coeurs, l'arrêt n'est pas du tout garanti et peut être vérifié par un cuebid du contreur.
- 2m : normalement quatre cartes, pas plus de 7H.
- $2\heartsuit$: quatre cartes, pas plus de 7H.
- $2\spadesuit$: main forte, souvent sans arrêt pique.
 - $(1\spadesuit) \text{ X} - 2\spadesuit - 2\text{SA}$: arrêt pique, pas quatre cartes à coeur, 15-17H.
 - $(1\spadesuit) \text{ X} - 2\spadesuit - 3\text{m}$: naturel, ne dénie pas quatre cartes à coeur.
 - $(1\spadesuit) \text{ X} - 2\spadesuit - 3\heartsuit$: quatre cartes à coeur, forcing.
 - $(1\spadesuit) \text{ X} - 2\spadesuit - 3\spadesuit$: main forte (au moins 18H) sans arrêt pique, sans quatre coeurs.

- (1♠) X - 2♠ - 3SA : arrêt pique, pas quatre cartes à coeur, 19-20H.
- 2SA : quatre cartes à coeur, 8-10H ou **bicolore mineur faible, 5-7H**.
- (1♠) X - 2SA - 3m : meilleure mineure, non forcing.
- (1♠) X - 2SA - 3m - 3♥ : quatre cartes à coeur, 8-10H.
- (1♠) X - 2SA - 3♠ : contre fort, impose la manche face au bicolore mineur faible, demande l'arrêt pique.
- 3m : naturel, cinq cartes, propositionnel.
- 3♥ : cinq cartes, propositionnel.
- 3♠ : cinq cartes à coeur, courte à pique, main très forte (au moins 15H).

Après le cuebid à 2♠, sur les réponses à la couleur du contreur, le répondant nomme quatre cartes à coeur en priorité sur une enchère mineure (ou soutient 3♥ à 4♥ avec une main dans la zone 12-14, au-dessus il commence par un cuebid avant de fitter), ou cuebidde une nouvelle fois à 3♠ s'il recherche l'arrêt pour jouer 3SA.

Après ouverture adverse d'1♥, les réponses sont essentiellement les mêmes que sur 1♠, si ce n'est qu'on dispose de plus d'espace pour décrire les mains contenant quatre piques : 1♠ est faible, 2♠ indique quatre cartes dans une main 8-10, 2SA quatre cartes à pique dans une main 11-12 ou un bicolore mineur faible, et 3♠ promet bien sûr cinq cartes dans une main propositionnelle.

Les séquences où le répondant parle sur le contre seront évoquées plus loin.

14.2 Développements après une intervention naturelle

Notre utilisation des cuebids après intervention majeure n'est pas Standard. Commençons d'ailleurs par un cas d'intervention en majeure au palier de 1 (toutes les autres séquences du même type se gèrent de façon similaire) :

$$(1\spadesuit) \quad 1\heartsuit \quad - \quad \boxed{??}$$

- 1♠ : au moins quatre cartes (mais on peut préférer 1SA avec certaines mains contenant quatre piques), au moins 8H.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 1SA : main régulière, moins de 13H, pas de fit pique, ne promet pas un bon arrêt carreau.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 2♣ : naturel non forcing.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 2♦ : au moins 13H, trois cartes à pique, ou pas d'arrêt carreau.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 2♥ : intervention minimale, rien à signaler.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 2♠ : moins de 13H, au moins trois cartes à pique.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 2SA : naturel avec arrêt carreau, propositionnel.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 3♣ : naturel, forcing (a priori quatre cartes en l'absence de Michael's).
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 3♦ : fit quatrième à pique, main forte.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 3♥ : 13-15H, belle couleur sixième.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 3♠ : quatre cartes à pique, propositionnel.
- (1♦) 1♥ - 1♠ - 4m : Splinter fitté pique.
- 1SA : 8-12, régulier, ne promet pas formellement l'arrêt carreau (l'intervenant cuebidde pour vérifier).
- 2♣ : naturel, forcing.
- 2♦ : du jeu, dénie le fit coeur.
- 2♥ : fit coeur, 7-10H.
- 2♠ : enchère de rencontre, cinq piques et quatre coeurs, au moins propositionnel.
- 2SA : quatre cartes à coeur, au moins propositionnel.
- 3♣ : enchère de rencontre, cinq trèfles et quatre coeurs, au moins propositionnel.
- 3♦ : trois cartes à coeur, au moins propositionnel.

- $3\heartsuit$: « mixed raise », quatre coeurs dans une main légèrement constructive.
- $3\spadesuit$: Splinter.
- $3SA$: naturel, pour les jouer.
- $4m$: Splinter.
- $4\heartsuit$: pour les jouer (a priori barrage).

Sur le cuebid de l'intervenant après le $1\spadesuit$ du répondant, ledit répondant donne le plein de sa main et de ses piques. Considérons maintenant un cas typique d'intervention en mineure (au palier de 2) :

$$(1\heartsuit) \quad 2\clubsuit \quad - \quad \boxed{??}$$

- $2\diamondsuit$: naturel forcing.
- $2\heartsuit$: demande d'arrêt coeur, souvent fitté trèfle.
 - $(1\heartsuit) 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: quatre cartes à pique, ne dénie pas l'arrêt coeur.
 - $(1\heartsuit) 2\clubsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit - 2SA$: pas quatre cartes à pique, pas d'arrêt coeur, non forcing.
- $2\spadesuit$: naturel forcing (cinq cartes).
- $2SA$: naturel propositionnel.
- $3\clubsuit$: fit trèfle, non forcing.
- $3\diamondsuit$: enchère de rencontre, cinq carreaux et au moins trois trèfles.
- $3\heartsuit$: beau fit trèfle, courte à coeur.
- $3\spadesuit$: enchère de rencontre, cinq piques et au moins trois trèfles.

Dans le cas d'une ouverture d' $1\diamondsuit$ (et d'une intervention mineure, donc à $2\clubsuit$), le cuebid demande prioritairement à l'intervenant de nommer une majeure quatrième :

- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit$: main propositionnelle avec une majeure quatrième ou sans arrêt carreau (avec quatre coeurs, un bon arret carreau et misfit trèfle, il vaut mieux mettre $2SA$ que cuebidder).
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 2\spadesuit$: quatre cartes à pique, pas quatre cartes à coeur, pas d'arrêt carreau.
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\heartsuit - 2SA$: quatre cartes à pique, arrêt carreau, non forcing.
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\spadesuit - 2SA$: quatre cartes à coeur, **ne promet pas l'arrêt carreau**, propositionnel.
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2\spadesuit - 2SA - 3\clubsuit$: pas d'arrêt carreau, forcing passe.
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 2SA$: pas de majeure quatrième, arrêt carreau, non forcing.
- $(1\diamondsuit) 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\clubsuit$: pas de majeure quatrième, pas d'arrêt carreau, non forcing.

La séquence $(1\spadesuit) 2\heartsuit$ pose un problème d'espace puisque le cuebid à saut n'est pas disponible en-dessous du palier de la manche :

- $(1\spadesuit) 2\heartsuit - 2\spadesuit$: du jeu, dénie le fit coeur.
- $(1\spadesuit) 2\heartsuit - 2SA$: fit quatrième au moins propositionnel.
- $(1\spadesuit) 2\heartsuit - 3\heartsuit$: fit constructif, 8-10H si le fit est troisième, 6-8H avec un fit quatrième.
- $(1\spadesuit) 2\heartsuit - 3\spadesuit$: Splinter, fit quatrième, courte à pique.

14.3 Développements après intervention par 1SA

Si l'ouverture est mineure, on garde classiquement un système de développements identique à celui joué sur ouverture d' $1SA$ (**y compris le $2\spadesuit$ demande de force et $2SA$ Texas carreau ou bicolore mineur dans le cas d'une ouverture d' $1\diamondsuit$**). Dans le cas d'une ouverture majeure, on joue également le système classique, tout est Texas et le Texas impossible sert de Stayman, avec une inversion toutefois dans le cas d'une ouverture d' $1\spadesuit$. Commençons par le cas le plus classique :

$$(1\heartsuit) \quad 1SA \quad - \quad \boxed{??}$$

- $2\clubsuit$: Texas carreau.

- $2\heartsuit$: quatre cartes à pique, au moins propositionnel.
- $2\spadesuit$: Texas pique.
- $2\clubsuit$: demande de force ou Texas trèfle (développements inchangés).
- $2SA$: bicolore mineur.
- $3X$ (autre que $3\heartsuit$) : deux gros honneurs sixièmes dans la couleur, rien à côté (comme dans le silence adverse).
- $3\heartsuit$: six piques, court à coeur, léger espoir de chelem.

Dans le cas de l'ouverture d' $1\spadesuit$, un petit échange des enchères de $2M$ pour faire jouer la bonne main :

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

- $2\clubsuit$: Texas carreau.
- $2\heartsuit$: Texas coeur.
- $2\heartsuit$: demande de force ou Texas trèfle.
- $2\spadesuit$: quatre cartes à coeur, au moins propositionnel.
- $2SA$: bicolore mineur.
- $3\spadesuit$: six cartes à coeur, court à pique, léger espoir de chelem.

14.4 Développements après un Michael's

La plupart du temps, le partenaire de l'intervenant se contentera de placer le contrat en fonction de ses couvertures et de son fit. Citons quand même quelques séquences un peu plus exotiques :

- $(1\heartsuit)$ $2SA$ - $3\clubsuit$ - $3\heartsuit$: six carreaux et cinq trèfles.
- $(1\heartsuit)$ $2SA$ - $3m$ - $3\heartsuit$: main 5-5 très forte, essai de manche.
- $(1\heartsuit)$ $2SA$ - $3m$ - $3\spadesuit$: naturel, distribution 3055.
- $(1\heartsuit)$ $2SA$ - $3m$ - $3SA$: naturel, pour les jouer (sous-entend une courte à pique!).
- $(1\spadesuit)$ $2\spadesuit$ - $2SA$: naturel misfitté.
- $(1\spadesuit)$ $2\spadesuit$ - $3\spadesuit$: gros fit dans une des couleurs du partenaire, espoir de chelem.

14.5 Quand le répondant parle

Après un contre d'appel : Dans le cas où le répondant surcontre, on cherche prioritairement à trouver un dégagement pas trop affreux, nommant les couleurs naturellement en Baron. Dans le cas d'une ouverture majeure, la séquence $(1M)$ X (XX) $1SA$ indique un bicolore mineur. Dans le cas où le répondant nomme une deuxième couleur, le contre est classiquement anti-psychique (une redemande du contreur dans la couleur du répondant sera également naturelle la plupart du temps) et les enchères naturelles au palier minimal indiquent une main non nulle (5-7H). Un exemple détaillé :

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

- X : quatre cartes à pique, du jeu (de quoi dire $2\spadesuit$ si le répondant avait passé).
- $1SA$: naturel, arrêts non garantis dans les couleurs adverses.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $1SA$ - $2\heartsuit$: bon arrêt carreau, probable faiblesse à pique.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $1SA$ - $2\spadesuit$: naturel, contre fort avec des piques.
- $2\clubsuit$: naturel, 5-7H.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $2\clubsuit$ - $2\heartsuit$: du jeu, pas d'enchère naturelle, demande l'arrêt carreau.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $2\clubsuit$ - $2\spadesuit$: naturel, contre fort à pique.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $2\clubsuit$ - $2SA$: naturel, propositionnel.
 - $(1\heartsuit)$ X $(1\spadesuit)$ $2\clubsuit$ - $3\clubsuit$: naturel propositionnel, non forcing.

- $2\heartsuit$: au moins propositionnel, sans enchère naturelle, recherche souvent un arrêt carreau.
- $2\heartsuit$: quatre coeurs, 5-7H.
- $2\spadesuit$: naturel, cinq cartes.
- $2SA$: quatre cartes à coeur, 8-10H.
- $3\clubsuit$: naturel, cinq cartes à trèfle, au moins 8H.
- $3\heartsuit$: cinq cartes à coeur, propositionnel.

Dans le cas où le répondant nomme 1SA sur le contre, un recontre est punitif, et les autres enchères gardent leur signification habituelle, avec bien sûr une main non nulle pour nommer une couleur naturellement au plus bas palier. Par exemple :

- $(1\heartsuit) X (1SA) X$: punitif.
- $(1\heartsuit) X (1SA) 2\heartsuit$: au moins 8H avec les deux majeures quatrième, ou une main forte sans enchère naturelle.
- $(1\heartsuit) X (1SA) 2SA$: **bicolore majeur 5-5 faible, 5-7H.**

Dans le cas où le répondant soutient son partenaire (typiquement après une ouverture majeure), un recontre dénie pour nous quatre cartes en majeure.

$(1\heartsuit) X (2\heartsuit) \boxed{??}$

- X : du jeu, dénie quatre cartes à pique.
- $2\spadesuit$: quatre cartes à pique, 5-7H.
- $2SA$: bicolore mineur faible, ou du jeu avec quatre piques.
 - $(1\heartsuit) X (2\heartsuit) 2SA - 3m - \text{Passe}$: bicolore mineur faible.
 - $(1\heartsuit) X (2\heartsuit) 2SA - 3m - 3\heartsuit$: quatre cartes à pique, arrêt coeur, forcing de manche.
 - $(1\heartsuit) X (2\heartsuit) 2SA - 3m - 3\spadesuit$: quatre cartes à pique, propositionnel.
- $3m$: naturel, cinq cartes, 5-7H.
- $3\heartsuit$: quatre cartes à pique, pas d'arrêt coeur, forcing de manche.
- $3\spadesuit$: naturel (cinq cartes) propositionnel.

La structure s'adapte sans problème au cas de l'ouverture d' $1\spadesuit$ (le contre dénie quatre coeurs, $3\spadesuit$ directement indique quatre coeurs sans arrêt pique, $2SA$ suivi de $3\spadesuit$ indique quatre coeurs avec arrêt pique). Dans le cas d'un soutien à palier plus élevé, on fait ce qu'on peut, mais le contre a toujours tendance à dénier un fit potentiel dans la majeure non nommée. Par exemple $(1\spadesuit) X (4\spadesuit) X$ est à tendance punitif, $(1\spadesuit) X (4\spadesuit) 4SA$ indique un bicolore indéterminé.

Après une intervention naturelle : Dans le cas où le répondant a contré (typiquement un contre Spoutnik), un surcontre indique un gros honneur second dans la couleur du partenaire, les autres enchères gardent leur signification habituelle (par exemple $(1\heartsuit) 1\spadesuit (X) 2\heartsuit$ indique du jeu sans fit, $(1\heartsuit) 1\spadesuit (X) 2SA$ indique un fit quatrième à pique et $(1\heartsuit) 1\spadesuit (X) 3\heartsuit$ indique un fit troisième à pique), y compris le « cuebid » de la couleur promise par le contre, par exemple $(1\heartsuit) 1\spadesuit (X) 2\heartsuit$ est naturel (plutôt six cartes) non forcing. Si le répondant a nommé une couleur naturellement, les mêmes principes s'appliquent, le contre étant de type « Snapdragon » (cinq cartes dans la quatrième couleur, une tolérance pour la couleur du partenaire, du jeu). Par exemple :

$(1\clubsuit) 1\heartsuit (1\spadesuit) \boxed{??}$

- X : cinq cartes à carreau, tolérance coeur, du jeu.
- 1SA : naturel, arrêt trèfle non garanti (l'intervenant cuebidde si besoin).
- $2\clubsuit$: du jeu sans fit (très probablement singleton coeur vu l'absence de contre).
- $2\spadesuit$: naturel non forcing, six cartes.
- $2SA$: fitté quatrième à coeur.
- $3\clubsuit$: fitté troisième à coeur.

- $3\heartsuit$: quatre cartes à coeur, mixed raise.

Un cas particulier : la séquence $(1\clubsuit) 1\heartsuit (1\heartsuit) X$ indique simplement quatre cartes à pique (et un peu de jeu), $(1\clubsuit) 1\heartsuit (1\heartsuit) 1\spadesuit$ étant naturel avec cinq cartes.

Dans le cas où le répondant a dit 1SA, c'est le cuebid de l'ouverture qui joue le rôle de Snapdragon (avec l'autre majeure), alors que le contre indique un bicolore des deux couleurs non nommées, par exemple :

$(1\heartsuit) 1\spadesuit (1SA) \boxed{??}$

- X : cinq coeurs et cinq trèfles.
- $2\clubsuit$: naturel non forcing.
- $2\heartsuit$: cinq coeurs et deux piques.
- $2\heartsuit$: naturel non forcing (souvent court à pique).
- 2SA : fitté quatrième à pique.
- $3\heartsuit$: fitté troisième à pique.

Enfin, dans le cas où le répondant soutient l'ouverture, nos principes habituels s'appliquent : contre dénie un fit pour l'intervenant, 2SA est fitté quatrième et le cuebid fitté troisième.

Après intervention par 1SA : Si notre intervention à 1SA est contrée, on se dégage avec le même système que sur la séquence 1SA (X). Dans tous les autres cas, on développe en Rubensohl, de façon classique quand le répondant soutient son partenaire, et sur la couleur nommée par le répondant s'il nomme une deuxième couleur (l'arrêt dans la première couleur étant assuré par l'intervention à 1SA). Dans le cas où le répondant parle en Texas sur 1SA, on dispose de quelques enchères supplémentaires, qu'on utilise de façon similaire à ce qu'on joue sur les interventions en Texas sur l'ouverture d'1SA. Quelques séquences ($2\heartsuit$ est supposé Texas fitté coeur dans les séquences ci-dessous) :

- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 2\spadesuit$: naturel compétitif.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 2SA$: Texas trèfle.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 3\clubsuit$: Texas carreau.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 3\heartsuit$: quatre cartes à pique.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 3\heartsuit$: Texas pique.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) X$: du carreau.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) 2\heartsuit$: d'appel, court à coeur.
- $(1\heartsuit) 1SA (2\heartsuit) - (2\heartsuit) - - X$: punitif.

Après un Michael's : Pas de convention particulière, on ne parle en général qu'avec un fit dans une des couleurs du partenaire. En cas de contre punitif, un passe indique une absence de préférence entre les deux couleurs du bicolore.

Chapitre 15

Sur l'ouverture d'1SA ou de 2SA

Nous jouons un système de type Multi-Landy en intervention contre 1SA fort (le cas d'une ouverture d'1SA faible sera traité dans un autre chapitre, celui consacré aux défenses contre les conventions exotiques).

(1SA) ??

- **X** : distribution de type (43)(51), une mineure cinquième, une majeure quatrième, trois cartes dans l'autre majeure. Peut (rarement) cacher une main forte sans autre enchère.
- **2♣** : Landy, bicolore majeur, au moins 5-4 la plupart du temps.
- **2♦** : unicolore majeur indéterminé.
- **2♥** : bicolore coeur-mineure (au moins cinq coeurs et une mineure normalement cinquième).
- **2♠** : bicolore pique-mineure.
- **2SA** : bicolore mineur.
- **3X** : naturel (tendance barrage, mais peut cacher une main avec un peu de jeu, surtout pour 3♣ et 3♦).

15.1 Développements quand le répondant passe

Après le contre : L'enchère de 2♣ est « passe ou corrige » en mineure, celle de 2♦ demande au partenaire de nommer sa majeure quatrième.

(1SA) X - ??

- **2♣** : préférence mineure.
 - (1SA) X - 2♣ - 2♦ : cinq cartes à carreau, non forcing.
 - (1SA) X - 2♣ - 2M : quatre cartes dans la majeure nommée, belle intervention.
- **2♦** : demande à l'intervenant de nommer sa majeure quatrième.
- **2♥** ou **2♠** : naturel non forcing.
- **2SA** : relais fort.
 - (1SA) X - 2SA - 3m : naturel, intervention minimale.
 - (1SA) X - 2SA - 3M : belle intervention, quatre cartes dans la couleur.

Après un Landy : Rien de particulier, rappelons quand même le système.

(1SA) 2♣ - ??

- **2♦** : pas de préférence entre les majeures, ou une main propositionnelle avec un fit troisième.
 - (1SA) 2♣ - 2♦ - 2♥ : cinq cartes à coeur, quatre ou cinq piques.

- (1SA) 2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ : trois cartes à pique, proposition de manche.
- (1SA) 2♣ - 2♦ - 2♥ - 3♥ : trois cartes à coeur, proposition de manche.
- (1SA) 2♣ - 2♦ - 2♠ : cinq piques et quatre coeurs.
- (1SA) 2♣ - 2♦ - 2♠ - 3♠ : proposition naturelle.
- 2♥ : préférence pour les coeurs, non forcing.
- 2♠ : préférence pour les piques, non forcing.
- 2SA : relais fort.
 - 3♣ : singleton trèfle, pas minimal.
 - 3♦ : singleton carreau, pas minimal.
 - 3♥ : intervention minimale.
- 3m : naturel non forcing, misfit en majeure.
- 3M : proposition naturelle (quatre cartes).

Après un 2♦ Multi : Les développements sont essentiellement les mêmes qu'après ouverture de 2♦ Multi. En particulier, l'enchère de 2SA reste un relais demandant à l'intervenant de préciser sa couleur et sa force.

Après une enchère de 2M bicolore : Ici, les développements sont légèrement différents de ceux qu'on joue sur les ouvertures correspondantes, l'enchère de 2SA jouant le rôle de relais :

(1SA) 2♠ - ??

- 2SA : relais fort, fitté pique.
 - (1SA) 2♠ - 2SA - 3m : naturel, mini.
 - (1SA) 2♠ - 2SA - 3♥ : maxi avec des trèfles.
 - (1SA) 2♠ - 2SA - 3♠ : maxi avec des carreaux.
- 3♣ : passe ou corrige, peut cacher un espoir de manche à carreau.
- 3♦ : passe ou corrige, espoir de manche à trèfle.

15.2 Quand le répondant parle

Comme toujours, le numéro 4 ne parlera dans ce genre de situation qu'avec un fit (au moins probable) pour le partenaire. Dans le cas d'une enchère sur une intervention par contre, les enchères du numéro 4 sont à tendance naturelle (et le contre punitif). Sur les intervention à 2♦ ou à 2M, on garde le même système que celui utilisé en cas d'intervention sur les ouvertures correspondantes. Quelques séquences :

- (1SA) X (2♦) (Texas coeur) X : du carreau.
- (1SA) X (2♦) 2♥ : du jeu, souvent avec quatre piques et court à coeur.
- (1SA) X (2♦) 2SA : demande au partenaire de nommer sa mineure.
- (1SA) 2♦ X Passe : demande au partenaire de nommer sa majeure.
- (1SA) 2♦ X XX : des carreaux.
- (1SA) 2♦ X 2M : fitté dans l'autre majeure.
- (1SA) 2♥ (2♠) X : punitif.
- (1SA) 2♥ (2♠) 2SA : fitté coeur, demande de description.
- (1SA) 2♥ (2♠) 3♣ : passe ou corrige.

15.3 Interventions du numéro 4 et réveils

En réveil, on garde le même système (et les mêmes développements) qu'en position d'intervention directe, mais bien sûr avec beaucoup plus de souplesse au niveau de la force requise. En sandwich,

les contres sont classiquement des contres d'entame sur les réponses artificielles (un contre de réveil après rectification du Texas est bien entendu d'appel), et le cuebid indique une main bicolore. Par exemple :

$$(1SA) \quad - \quad (2\heartsuit) \quad \boxed{??}$$

- X : demande l'entame carreau.
- $2\heartsuit$: bicolore pique-trèfle.
- $2\spadesuit$: naturel.
- $2SA$: bicolore mineur.
- $3\clubsuit$: naturel.

15.4 Sur l'ouverture de 2SA

On joue un système spécifique :

$$(2SA) \quad \boxed{??}$$

- X : unicolore indéterminé, le répondant nomme la couleur la plus économique dans laquelle il est court.
 - (2SA) X - $3\clubsuit$: pas de fit trèfle si c'est la couleur du partenaire.
 - (2SA) X - $3\heartsuit$: un bon fit trèfle, mais pas de fit carreau.
 - (2SA) X - $3\spadesuit$: un bon fit dans chaque mineure, mais pas à coeur.
 - (2SA) X - $3\heartsuit$: tricolore court à pique.
- $3\clubsuit$: bicolore contenant des trèfles.
- $3\heartsuit$: bicolore carreau-majeure.
- $3\spadesuit$: bicolore majeur.

En sandwich, on utilise le même système qu'après une ouverture d'1SA (le contre d'un Texas est un contre d'entame, le cuebid est bicolore).

Chapitre 16

Sur ouvertures de barrage

Nous ne traiterons pas dans ce chapitre les barrages artificiels au palier de 2 ($2\heartsuit$ Multi notamment) qui font l'objet d'un chapitre ultérieur. Seront donc évoqués ici les 2 faibles naturels ou bicolores avec une mineure (qui sont traités exactement de la même façon), et les ouvertures au palier de 3 ou 4 (naturelles ou en Texas, y compris le 3SA gambling).

16.1 Interventions et développements sur un 2 faible

Commençons par le cas le plus important, celui d'un 2 faible en majeure. Les bicolores contenant la majeure nommée ainsi qu'une mineure indéterminée sont traités exactement de la même façon (seul le $2\heartsuit$ bicolore majeur fait l'objet d'un traitement séparé).

($2\spadesuit$) ??

- X : contre d'appel (assez sérieux, une bonne ouverture ou une vraie courte à pique).
- 2SA : main régulière avec bon arrêt coeur, 16-18H, on développe comme sur la séquence ($1\spadesuit$ 1SA, mais sans demande de force.
 - ($2\spadesuit$) 2SA - $3\clubsuit$: Texas carreau.
 - ($2\spadesuit$) 2SA - $3\diamondsuit$: Texas coeur.
 - ($2\spadesuit$) 2SA - $3\heartsuit$: Texas trèfle.
 - ($2\spadesuit$) 2SA - $3\spadesuit$: quatre cartes à coeur.
 - ($2\spadesuit$) 2SA - 3SA : conclusion naturelle.
- 3m : naturel, six cartes.
- $3\heartsuit$: naturel, souvent six cartes.
 - ($2\spadesuit$) $3\heartsuit$ - $3\spadesuit$: fit coeur, espoir de chelem.
- $3\spadesuit$: demande d'arrêt pique, peut cacher un bicolore mineur.
- 3SA : naturel, souvent gambling.
- $4\clubsuit$: bicolore trèfle-coeur, forcing.
- $4\diamondsuit$: bicolore carreau-coeur, forcing.
- $4\heartsuit$: naturel, au moins huit levées de jeu et demi.
- 4SA : bicolore mineur très distribué.

Après le contre de l'ouverture de $2\spadesuit$ (ou de $2\heartsuit$), on ne joue pas le Standard (avec 2SA minicuebid), mais on développe en Lebensohl, 2SA étant un relais faible, et les enchères directes étant constructives.

($2\spadesuit$) X - ??

- 2SA : Lebensohl, habituellement une main faible, l'intervenant doit nommer $3\clubsuit$ sauf avec une main très forte.

- (2♠) X - 2SA - 3♣ - Passe : faible avec des trèfles (0-7H).
- (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3♦ ou 3♥ : naturel faible (0-7H).
- (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3♠ : exactement quatre coeurs, pas d'arrêt pique, forcing de manche.
- (2♠) X - 2SA - 3♣ - 3SA : exactement quatre coeurs et l'arrêt pique.
- (2♠) X - 2SA - 3♦ ou 3♥ : main très forte (mais non forcing).
- 3m : naturel constructif (8-11H).
- 3♥ : naturel constructif (8-11H)
- 3♠ : demande d'arrêt pique pour jouer 3SA (dans une main forte sans quatre coeurs), ou espoir de chelem avec un gros unicolore (on reparlera sur 3SA).
- 3SA : naturel, bon arrêt pique.
- 4m : bel unicolore, proposition de manche (non forcing).
- 4♠ : bicolore mineur de manche.

Dans le cas d'une ouverture de 2♥, le schéma général est le même, signalons quelques séquences spécifiques :

- (2♥) 2♠ : naturel, au moins cinq cartes.
- (2♥) 2♠ - 3♥ : fit pique, espoir de chelem.
- (2♥) 2♠ - 4m : enchère de rencontre.
- (2♥) X - 2♠ : naturel faible (0-7H).
- (2♥) X - 3♠ : cinq cartes à pique, propositionnel.
- (2♥) X - 2SA - 3♣ - 3♥ : quatre piques, pas d'arrêt coeur, forcing de manche.
- (2♥) X - 2SA - 3♣ - 3♠ : proposition de manche, exactement quatre piques.
- (2♥) X - 2SA - 3♣ - 3SA : arrêt coeur, quatre cartes à pique.

16.2 Sur une ouverture à haut palier

On ne joue rien de spécial, le contre reste d'appel jusqu'à 4♠ (même si, après (4♠) X, le partenaire passera sauf s'il possède un jeu suffisamment distribué), et les interventions au plus bas palier disponible sont toujours naturelles (par exemple (3♥) 4m est une intervention naturelle). L'intervention à 3SA sur une ouverture au palier de 3 est souple (soit une main régulière forte, soit un gambling), 4SA sur une ouverture au palier de 4 est bicolore. Quelques séquences :

- (3♣) 4♣ : bicolore carreau-majeur.
- (3♣) 4♦ : bicolore majeur.
- (3♦) 4♦ : bicolore majeur.
- (3♦) 4SA : bicolore trèfle-majeur, très fort.
- (3M) 4SA : bicolore mineur.
- (4M) 4SA : au moins deux couleurs jouables (très souvent les mineures sur 4♥) ou un espoir de chelem dans l'autre majeure (qu'on nommera sur l'enchère mineure du partenaire).
- (3♦) 3♥ - 5♣ : interrogative à trèfle (cf chapitre sur les enchères de chelem).
- (3♦) 3SA - 4♣ : bicolore majeur 5-5.
- (3♦) 3SA - 4♦ : Texas coeur (on joue des Texas sur tous les 3SA forcés de ce type).
- (3♦) 3SA - 4♥ : Texas pique.

16.3 Quand le répond parle

On garde un système naturel. Le contre est punitif dans le cas où le répondant a nommé une deuxième couleur, mais le recontre n'est pas punitif en cas de soutien de l'ouverture, par exemple :

(2♥) X (3♥) ??

- X : du jeu, pas quatre cartes à pique.

- 3♠ : naturel, non forcing.
- 4m : naturel, non forcing.
- 4♥ : quatre cartes à pique, fort.

Les interventions en sandwich sont à tendance naturelle (avec des contres d'appel). En particulier, dans le cas d'un soutien (par exemple 2♥ - 3♥), on utilise le même système que sur une ouverture au palier supérieur. Quelques séquences :

- (2♥) - (2♠) X : punitif (anti-psychique).
- (2M) - (2SA) X : contre d'appel court dans la majeure d'ouverture.
- (2M) - (2SA) 3SA : naturel gambling (avec un bicolore mineur, on dit toujours 3M).
- (2♠) - (3m) X : contre d'appel.
- (2♠) - (3m) 3SA : naturel.
- (2♠) - (3m) 4m : gros bicolore des deux couleurs restantes.

16.4 En situation de réveil

On garde exactement le même système (y compris le 2SA Lebensohl en cas de contre de réveil) en adaptant les zones puisque le réveil peut provenir d'une main sensiblement plus faible.

16.5 Défense contre le 3SA gambling

Contre cette ouverture rare, on joue très simple : le contre indique du jeu (les contres subséquents sont punitifs, 4♣ est bicolore majeur et tout le reste naturel. Quelques séquences :

- (3SA) X (4m) X : punitif (sur 4♣, le contre indique du trèfle, l'ouvreur ayant sûrement les carreaux).
- (3SA) 4♣ : bicolore majeur.
- (3SA) 4♣ - 4♦ : pas de préférence.
- (3SA) 4M : naturel.
- (3SA) - (4♣) - - X : contre d'appel.

16.6 Défense contre les barrages en Texas

On utilise les principes habituels sur les Texas : le contre est naturel (indique la couleur nommée), alors que le cuebid joue le rôle de contre d'appel. Par exemple, (3♦) (Texas coeur) X indique du carreau et (3♦) 3♥ est d'appel court à coeur (l'équivalent de (3♥) X avec des ouvertures naturelles).

Chapitre 17

Sur ouverture forte

Ce chapitre sera certainement le plus court de tout ce document puisqu'on ne joue rien de particulier. Le contre d'une enchère artificielle est toujours naturel, 2SA est un bicolore mineur, les autres interventions sont naturelles (a priori plutôt faibles), une intervention retardée indique un bicolore. Par exemple :

- (2♣) X : du trèfle.
- (2♣) - (2♦) - (2♥) X : contre d'appel (peu fréquent).
- (2♣) - (2♦) - (2♥) 2♠ : bicolore pique-mineure.
- (2♣) - (2♦) - (2SA) 3♣ : bicolore avec les trèfles (comme sur une ouverture de 2SA).
- (2♣) - (2♦) - (2SA) 3♦ : bicolore carreau-majeure.
- (2♣) - (2♦) - (2SA) 3♥ : bicolore majeur.

Chapitre 18

Défense contre le Multi

Notre défense est essentiellement naturelle. En cas de contre du Multi, on ne joue pas de Lebensohl comme sur les séquences (2M) X, mais des réponses naturelles.

18.1 Interventions directes et développements

(2♦) ??

- X : d'appel à base de mineures, ou fort, dénie en général une majeure exactement quatrième.
 - (2♦) X - Passe : du carreau, les contres suivants seront punitifs.
 - (2♦) X - 2M : naturel (cinq cartes), non forcing.
 - (2♦) X - 2SA : naturel, propositionnel.
 - (2♦) X - 3m : naturel faible.
 - (2♦) X - 3M : naturel (cinq cartes) propositionnel.
- 2M : naturel, cinq cartes.
 - (2♦) 2♥ - 2♠ : fitté coeur, fort (on suppose que l'ouvreur a du pique).
 - (2♦) 2♠ - 3♥ : fitté pique, fort (on suppose que l'ouvreur a du coeur).
- 2SA : naturel, 16-18H avec les arrêts.
 - (2♦) 2SA - 3♣ : Puppet (on ignore l'ouverture, de même pour les autres réponses).
- 3m : naturel, six cartes.
- 3M : naturel, six belles cartes.
- 3SA : pour les jouer, souvent gambling (en espérant parfois une mauvaise entame).

18.2 Quand le répondant parle

Si on a contré 2♦ et que le répondant parle immédiatement, un nouveau contre du numéro 4 est punitif (on ne peut pas rechercher un fit 4-4 dans l'autre majeure de toute façon). En cas de surcontre, quelle que soit sa signification, on l'oublie pour faire l'enchère normale (on peut toujours passer avec du carreau). Dans tous les autres cas, on ne parlera qu'avec un fit ou un bon contrat à nommer (conclusion à 3SA notamment).

18.3 En sandwich ou en réveil

En cas de réponse « passe ou corrige » de 2♥ ou 2♠ sur le Multi (le numéro 2 ayant passé), un contre en sandwich est d'appel, les autres enchères sont naturelles (et on garde les développements classiques, par exemple (2♦) - (2♥) 2SA - 3♣ reste Puppet Stayman). Dans le cas où le répondant a fait un relais fort à 2SA sur le Multi, on oublie la possibilité d'un psychique :

(2♦) - (2SA) ??

- X : d'appel à base de mineures.
- 3m : naturel, six cartes.
- 3M : naturel, belle couleur sixième.
- 3SA : bicolore mineur.

Chapitre 19

Défense contre les systèmes exotiques

Sont répertoriés dans ce chapitre nos lignes de défense rudimentaires contre quelques conventions rarement jouées en France, mais suffisamment classiques pour mériter d'être signalées.

19.1 Défense contre l'ouverture d'1♣ fort

On essaye évidemment d'intervenir le plus souvent possible contre l'ouverture forte, les interventions décrites ci-dessous peuvent donc être très légères, surtout à vulnérabilité favorable.

(1♣) ??

- X : appel aux majeures (peut être 4-4 avec un peu de jeu comme 5-5 avec rien).
- 1♦ ou 1M : naturel.
- 1SA : bicolore mineur (peut être 5-4 voire 4-4, on a toujours l'option de dire 2SA avec un beau bicolore).
- 2X : naturel faible (y compris 2♣ et 2♦).

Pour les interventions en sandwich, en supposant un système de réponses classique au trèfle fort (1♦ négatif, les autres réponses sont naturelles avec des mains positives, forcing de manche ou quasi-forcing de manche), on sera plus méfiant sur la réponse d'1♦ (les adversaires n'ont pas forcément de manche et seront plus enclins à punir), et très agressifs sur une réponse positive. Quelques séquences possibles :

- (1♣) - (1♦) X : d'appel aux majeures.
- (1♣) - (1♦) 1SA : bicolore mineur.
- (1♣) - (1♦) 2m : naturel.
- (1♣) - (1♥) X : d'appel court à coeur.
- (1♣) - (1♥) 1SA : bicolore mineur.
- (1♣) - (1♥) 2♣ : naturel.
- (1♣) - (1♥) 2♥ : bicolore pique-mineure.

Si la paire adverse utilise des réponses en Texas, on utilise le même système que si l'ouverture d'1♣ était naturelle (cf chapitre suivant) mais en gardant des interventions naturelles à trèfle.

19.2 Défense contre l'ouverture d'1SA faible

Nous jouons la défense classique à base de Texas :

(1SA) ??

- X : du jeu (au moins 14H) plutôt régulier.

- (1SA) X - Passe : à partir de 8H, tous les contres ultérieurs sont punitifs.
- (1SA) X - autre chose que Passe : même signification qu'en réponse à notre ouverture d'1SA.
- (1SA) X (2X) X : du jeu sans enchère évidente, propose de punir.
- $2\clubsuit$: Landy (même développements qu'après 1SA fort).
- $2\diamondsuit$: Texas coeur.
 - (1SA) $2\diamondsuit$ - $2\heartsuit$: pas forcément fitté, faible. Avec un peu de jeu ou un beau fit, il faut donner le plein de sa main.
- $2\heartsuit$: Texas pique.
- $2\spadesuit$: Texas trèfle.
- 2SA : beau bicolore mineur.
- $3\clubsuit$: Texas carreau.

En ce qui concerne les interventions en sandwich, en supposant que les réponses au SA faible sont naturelles, on revient à un système naturel d'intervention, le contre étant d'appel. Si les réponses se font en Texas, on garde le même système que sur un SA fort.

19.3 Défense contre l'ouverture de $2\heartsuit$ bicolore majeur faible

Notre défense basique ressemble à ceci, avec une petite variante selon la vulnérabilité des adversaires :

($2\heartsuit$) ??

- X : contre d'appel court à coeur.
- $2\spadesuit$: naturel (au moins cinq cartes).
- 2SA : naturel, a priori les deux arrêts majeurs.
- 3m : naturel, six cartes.
- $3\heartsuit$: naturel si les adversaires sont non vulnérables, bicolore mineur avec une tenue à coeur s'ils sont vulnérables.
- $3\spadesuit$: bicolore mineur, promet une tenue pique si les adversaires sont vulnérables.

Chapitre 20

Interventions en sandwich

De façon générale, nos interventions en sandwich sont sérieuses, et 1SA n'est jamais naturel (même si on n'a pas passé précédemment). Le contre peut cacher des mains fortes sans autre enchère. Donnons un premier exemple où les adversaires ont nommé deux couleurs naturellement.

(1♦) - (1♥) ??

- X : d'appel pour les deux couleurs restantes (plus long à pique si les deux longueurs ne sont pas les mêmes).
- 1♠ : naturel, belle couleur.
- 1SA : bicolore 6-4 (parfois 5-4) trèfle-pique.
- 2♣ : naturel, six cartes.
- 2♦ : bicolore noir 5-5 constructif.
- 2♥ : naturel, six belles cartes.
- 2♠ : naturel, barrage.
- 2SA : bicolore noir au moins 6-5 défensif.
- 3♦ : cherche l'arrêt coeur pour jouer 3SA (sûrement avec des trèfles pleins).
- 3♥ : cherche l'arrêt carreau pour jouer 3SA.

Dans le cas où la réponse naturelle s'effectue au palier de 2, l'intervention sera beaucoup plus rare mais on suit le même schéma (contre d'appel aux deux couleurs restantes, le cuebid de la couleur de l'ouvreur et 2SA sont des bicolores respectivement constructif et destructif, et le cuebid de la couleur du répondant reste naturel, avec une couleur très solide). Dans le cas où la réponse s'effectue en Texas (cas de plus en plus fréquent après l'ouverture d'1♣), on dispose d'un peu plus d'espace :

(1♣) - (1♥) ??

- X : du coeur.
- 1♠ : d'appel pour les carreaux et les coeurs avec peut-être 5 coeurs et 4 carreaux).
- 1SA : bicolore 6-4 (ou 5-4) carreau-coeur.
- 2♣ : bicolore rouge 5-5 constructif.
- 2♥ ou 2♠ : naturel, six cartes.
- 2SA : bicolore rouge au moins 6-5 défensif.

Examinons désormais un cas de réponse à SA (supposé classique et non forcing, mais on gardera le même système sur une réponse d'1SA forcing) :

(1♠) - (1SA) ??

- X : d'appel court à pique.
- 2♣ ou 2♦ ou 2♥ : naturel, six cartes.

- $2\spadesuit$: bicolore coeur-mineure.
- $2SA$: bicolore mineur.
- $3\spadesuit$: demande d'arrêt pique pour jouer 3SA (probablement une mineure affranchie).

Donnons un dernier exemple détaillé avec un soutien simple de la majeure d'ouverture :

$$(1\heartsuit) - (2\heartsuit) \quad \boxed{??}$$

- X : d'appel court à coeur (quatre piques quasiment assurés, on ne contre qu'avec des mains pures dans la mesure où le partenaire réveillera toujours si l'ouvreur passe sur $2\heartsuit$).
- $2\spadesuit$: naturel, souvent six cartes.
- $2SA$: bicolore mineur.
- 3m : naturel, six belles cartes.
- $3\heartsuit$: bicolore pique-mineure (pour chercher 3SA, on contre puis on cuebidde).

Le cas d'un $2\clubsuit$ Drury ou de toute autre enchère de soutien artificielle sera traité comme celui d'un soutien simple (**en particulier, dans ce cas, le contre n'est pas un contre d'entame mais bien un contre d'appel**). Citons dans ce paragraphe quelques situations plus exotiques :

- (1SA) - (2SA) X : unicolore.
- (1SA) - (2SA) $3\clubsuit$: bicolore avec des trèfles etc (même système que sur ouverture de 2SA).
- (1SA) - (3SA) X : demande l'entame pique (en général, un contre d'un 3SA adverse demande l'entame dans la première couleur nommée par le mort).
- (3♣) - (3♥) X : punitif anti-psychique.
- (3♣) - (3♥) $4\clubsuit$: bicolore pique-carreau.

Chapitre 21

Réveils

La plupart des situations de réveil sur des séquences ne faisant pas intervenir une ouverture au palier de 1 à la couleur ont déjà été traitées dans les chapitres concernés. On traitera toutefois dans ce chapitre des situations plus variées que les simples réveils classiques : réveils et réveils anticipés du camp de l'ouvreur, interventions retardées.

21.1 Réveils du numéro 4

Dans les situations de réveil classiques, la signification des enchères est assez Standard, mais les zones de points ne le sont pas forcément : un réveil à la couleur peut se faire jusqu'à 15H, et le contre n'est automatique qu'à partir de 16H.

(1♠) - - ??

- X : d'appel, à partir de 9H, automatique avec des mains de 16H et plus.
 - (1♠) - - X - 1♥ - 1♣ : cinq cartes, au moins 16H.
 - (1♠) - - X - 1M - 1SA : 14-16H, on garde des développements classiques (Stayman-Texas).
 - (1♠) - - X - 1M - 2♠ : main trop forte pour faire une enchère non forcing.
 - (1♠) - - X - 1M - 2M : fit, 15-17H.
 - (1♠) - - X - 1M - 2SA : naturel, 20-21H (développements en Puppet comme d'habitude).
 - (1♠) - - X - 2M : quatre cartes, 10-12H (on garde les réponses au contre d'appel direct, décalées de 2 points).
- 1♥ ou 1♣ : naturel, jusqu'à 15H (développements similaires aux séquence (1♠) 1♥ et (1♠) 1♣).
 - (1♠) - - 1M - 2♣ : fit pique, main forte.
 - (1♠) - - 1M - 2♠ : main forte non fittée, demande d'arrêt carreau.
 - (1♥) - - 1♣ - 2♣ : fit pique, main forte (le cuebid à 2♥ dénie donc le fit).
- 1SA : 9-13H, développements identiques à ceux de la séquence (1♠) 1SA.
- 2♣ : naturel, jusqu'à 15H.
- 2♠ : bicolore majeur.
- 2♥ ou 2♣ : belle couleur sixième, 11-14H.
- 2SA : 17-19H, développements identiques à ceux de l'ouverture de 2SA.

Dans le cas d'une ouverture majeure, citons quelques développements spécifiques, notamment quand l'ouvreur parle :

- (1♥) - - X (2♥) X : du jeu, dénie quatre cartes à pique.
- (1♥) - - X (2♥) 2♣ : quatre cartes à pique, purement compétitif.
- (1♥) - - X (2♥) 2SA : bicolore mineur faible, ou du jeu avec quatre piques.
- (1♥) - - X (2♥) 2SA - 3m - 3♥ : quatre cartes à pique, arrêt coeur, forcing de manche.
- (1♥) - - X (2♥) 2SA - 3m - 3♣ : quatre cartes à pique, propositionnel.

- $(1\heartsuit) - - X (2\heartsuit) 3\heartsuit$: quatre cartes à pique, pas d'arrêt coeur, forcing de manche.
- $(1\heartsuit) - - X (2\heartsuit) 3\spadesuit$: cinq piques, propositionnel (très rare quand on n'a pas parlé au tour précédent).

Il s'agit de la même structure que sur la séquence $(1\heartsuit) X (2\heartsuit)$, avec des zones légèrement adaptées (encore une fois, on adapte facilement à une ouverture d' $1\spadesuit$). Dans le cas où l'ouvreur nomme une deuxième couleur (par exemple $(1\heartsuit) - - X (2\clubsuit)$), le contre est à forte tendance punitive.

21.2 Réveils ultérieurs et réveils anticipés de l'ouvreur

On ne laisse jamais les adversaires fittés en majeure jouer au palier de 2. On dispose dans ce cas d'un système de réveils spécifiques, par exemple :

$$\begin{array}{ccc} (1\heartsuit) & - & (2\heartsuit) - \\ & - & \boxed{??} \end{array}$$

- X : trois cartes à pique, dénie une mineure sixième.
 - $(1\heartsuit) - (2\heartsuit) - - X - 2SA$: pas de quoi jouer $2\spadesuit$, pas de mineure cinquième (si on reparle ensuite, notamment à $3\spadesuit$, c'est qu'on avait une main propositionnelle).
 - $(1\heartsuit) - (2\heartsuit) - - X - 3m$: cinq cartes dans la couleur nommée.
- $2\spadesuit$: quatre cartes à pique (parfois cinq dans un jeu faible).
- $2SA$: dénie trois cartes à pique.
- $3m$: six cartes dans la mineure nommée.

Ce schéma s'adapte à toutes les séquences similaires (y compris quand les adversaires ont nommé une autre couleur avant de se fitter en majeure). Si le fit adverse est à pique, le contre dénie simplement une couleur sixième. Les enchères du partenaire sont évidemment influencées par le fait que ces réveils sont automatiques : on ne parlera par exemple directement sur $(1M) - (2M)$ qu'avec une main très pure, avec laquelle on craint par exemple un $3M$ compétitif de l'ouvreur empêchant le partenaire de réveiller, ou avec laquelle on a un bon espoir de manche. Dans les séquences du type $(1M) - (2M) X$ ou $1m (1M) - (2M) X$, on répond en Lebensohl comme sur $(2M) X$.

21.3 Autres situations

Une intervention au deuxième tour d'enchères (après un passe initial) ne peut être justifiée que par une main qu'on ne pouvait pas décrire simplement précédemment, quelques exemples :

- $(1\clubsuit) - (1\heartsuit) - (2\heartsuit) X$: contre d'appel aux deux couleurs restantes, très sérieux (cf paragraphe précédent).
- $(1\clubsuit) - (1\heartsuit) - (2\heartsuit) 2SA$: bicolore mineur.

Un contre retardé du numéro 4 est très souvent punitif, par exemple $(1\clubsuit) - (1\spadesuit) - (1SA) - (2\spadesuit) X$: punitif. Un contre retardé de l'intervenant direct implique souvent la possession d'une force dans la couleur d'ouverture et pourra facilement être transformé, par exemple $(1\diamondsuit) - (1\heartsuit) - (1SA) X$: belle main courte à coeur (et avec des carreaux). Un réveil différé du numéro 4 dans la couleur de réponse reste naturel : $(1\diamondsuit) - (1\heartsuit) - (1SA) - - 2\heartsuit$ est naturel avec cinq beaux coeurs (on peut aussi choisir de défendre $1SA$ selon la vulnérabilité), par contre dans la couleur de l'ouvreur cela reste artificiel, par exemple $(1\diamondsuit) - (1\heartsuit) - (1SA) - - 2\diamondsuit$: quatre piques et cinq trèfles.

Cinquième partie

Compléments

Chapitre 22

Enchères après passe

Très classiquement, nos ouvertures en troisième position peuvent être sensiblement plus faibles qu'en premier ou en deuxième. Quelques autres modifications au niveau des ouvertures face à un partenaire qui a passé (on n'a jamais discuté très précisément tout ça) :

- l'ouverture de $2\heartsuit$ Multi et les ouvertures de $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$ bicolores gardent la même signification si elles sont effectuées en quatrième position, mais avec une zone sensiblement relevée (il faut avoir un espoir de manche en face d'un partenaire maximal ; typiquement, si on ouvre de $2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$, deux As en face doivent permettre d'être proche des dix levées)
- de même pour les ouvertures de barrage au palier de 3 (rares). Au palier de 4, n'importe quelle main unicolore sans espoir de chelem peut convenir.
- l'ouverture de 3SA en troisième ou quatrième provient d'une main beaucoup plus forte qu'en première ou deuxième position, mais toujours à base d'une mineure affranchie.

22.1 Le Drury

Face à une ouverture majeure en troisième ou quatrième position, $2\clubsuit$ est un Drury toujours fitté. Sur ce Drury, la répétition de la majeure d'ouverture dénie l'ouverture. Quelques séquences :

- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 2M : dénie l'ouverture, ne promet pas six cartes.
- Passe - $1\spadesuit$ - $2\clubsuit$ - $2\heartsuit$: 5-5 majeur, peut-être sans l'ouverture (avec quatre coeurs et l'ouverture, on dit $2\heartsuit$).
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - $2\heartsuit$: des carreaux, ou l'ouverture sans autre enchère.
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 2SA : bicolore 5-4 indéterminé, au moins belle deuxième zone.
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 2SA - $3\clubsuit$: demande la deuxième couleur de l'ouvreur (3M indique les trèfles).
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 3m (ou $3\heartsuit$ après $1\spadesuit$) : bicolore 5-5, espoir de chelem.
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 2X - 2SA : enchère de rencontre à trèfle.
- Passe - 1M - $2\clubsuit$ - 2X - $3\clubsuit$: enchère de rencontre à trèfle, couleur creuse.
- Passe - 1M - $3\clubsuit$: bicolore mineur.

Sur ouverture majeure en troisième, l'enchère de 2SA indique un fit quatrième propositionnel avec une singleton ($3\clubsuit$ chez l'ouvreur demande le singleton, un retour à 3M indiquant le singleton trèfle). Dans le cas d'une intervention sur le $2\clubsuit$ Drury, le contre de l'ouvreur est punitif. Dans le cas d'une intervention directement sur l'ouverture en troisième, le contre (ou le surcontre) indique du jeu sans fit, on conserve les séquences $1\heartsuit$ (X) $1\spadesuit$ et ($1\spadesuit$) (X) $2\heartsuit$ comme fits constructifs (et 2SA est fitté quatrième).

Après une ouverture d' $1\clubsuit$ en troisième position, la réponse de $2\heartsuit$ reste une enchère indiquant un bicolore majeur faible (cinq piques et quatre coeurs), les soutiens sont par contre modifiés : $2\clubsuit$ indique un fit première zone classique, et $2\spadesuit$ indique un fit propositionnel.

22.2 Modifications des développements

Après ouverture en troisième ou en quatrième position, la plupart de nos conventions sont conservées (avec simplement des options fortes qui disparaissent car impossibles).

- 1M - 1SA n'est plus complètement forcing puisque le répondant est limité, mais on garde la même structure au niveau des développements.
- 1M - 2X (autre que 2M ou que le Drury à 2♣) n'est plus forcing et indique six cartes dans une main misfittée pour la majeure d'ouverture, non forcing mais encourageant.
- la séquence 1♥ - 1♠ - 2♣ reste forcing, mêmes développements.
- les soutiens mineurs ne sont plus inversés (1m - 2m en première zone, 1m - 3m avec une main propositionnelle bien fittée).
- l'enchère de 2♥ en réponse à une ouverture mineure reste un bicolore majeur 5-4 faible.
- l'enchère de 2♠ en réponse à une ouverture mineure reste une enchère de rencontre.
- sur ouverture majeure, les réponses à saut sont des enchères de rencontre.
- en cas de redemande à 1SA ou 1♠, on garde le 2♣ relais obligatoire pour 2♦, mais 2♦ n'est plus un relais forcing de manche, c'est une enchère naturelle.
- les troisièmes et quatrièmes couleurs forcing sont conservées.
- la séquence 1♦ - 2♣ n'est plus forcing de manche mais les développements sont inchangés.

Chapitre 23

Conventions de chelem

Le BlackWood spécial que nous jouons après ouverture au palier de 4 a déjà été traité plus haut. Les interrogatives en cas d'ouverture de barrage ont également déjà été évoquées. Nous jouons les enchères de contrôle de façon classique, nommer un contrôle dénie la possession d'un contrôle nommable plus économiquement, et on nomme indifféremment les contrôles du premier ou du second tour (en général, on ne nomme pas de contrôle de courte dans une couleur enchérie naturellement par le partenaire). La nomination du dernier contrôle en-dessous du palier de la manche peut jouer le rôle d'anti-contrôle dans certaines séquences, par exemple $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4\spadesuit - 4\heartsuit$ promet le contrôle trèfle (sinon on aurait conclu à $4\heartsuit$) et interroge sur la possession du contrôle coeur. Dans les cas où un fit majeur est clairement établi au palier de 3, l'enchère de 3SA invite au départ en contrôles (notamment pour entendre le contrôle trèfle). Dans le cas où une enchère de contrôle est contrée, un passe est forcing, un surcontre indique alors le contrôle du premier tour, un retour au palier le plus bas à l'atout indique le Roi au moins second.

23.1 BlackWood et développements

Nous jouons un BlackWood 5 clés 41-30 pour le BlackWood classique, qui est joué à 4SA dans le cas d'un fit mineur ou d'un fit pique, mais qui est joué à $4\heartsuit$ dans le cas d'un fit coeur (dans ce cas, l'enchère de 4SA sert de substitution à celle classique de $4\heartsuit$, indiquant un contrôle pique, ou servant de BlackWood exclusion si le contrôle pique a déjà été donné). Dans le cas où le partenaire a nommé naturellement les piques dans la séquence, le BlackWood atout coeur revient à 4SA. Par contre, les BlackWood exclusion (saut au-dessus du palier de la manche dans une séquence où on s'est déjà fittés) sont développés en 30-41. Après un BlackWood, la collante est une question à la Dame d'atout, et l'enchère de 5SA est un appel aux Rois (on nomme le Roi le plus économique). Une enchère au palier de 6 (autre que potentiellement conclusive) après la réponse au BlackWood demande un contrôle du troisième tour dans la couleur pour jouer le grand chelem. Quelques exemples :

- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\clubsuit$: une ou quatre clés.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit$: zéro ou trois clés.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\heartsuit$: deux clés sans la Dame de pique.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\heartsuit$: deux clés et la Dame de pique.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5SA$: deux clés et une chicane ($6\clubsuit$ est alors une question à la Dame d'atout).
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 6m$ ou $6\heartsuit$: une clé et une chicane dans la couleur nommée.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit - 5\heartsuit$: demande la Dame de pique.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit - 5\heartsuit - 5\heartsuit$: je n'ai pas la Dame de pique.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit - 5\heartsuit - 5SA$: j'ai la Dame de pique, pas de Roi mais une source de levées.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit - 5\heartsuit - 6m$: la Dame de pique et le Roi de la couleur nommée.
- $1\spadesuit - 1\heartsuit - 3\heartsuit - 4SA - 5\spadesuit - 5SA$: demande les Rois (on répond le Roi le plus économique).

- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\spadesuit - 4SA - 5\diamondsuit - 6\clubsuit$: demande de contrôle de troisième tour à trèfle.
- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\spadesuit - 4SA - 5\diamondsuit - 6\diamondsuit$: proposition de jouer ce contrat !
- $1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\spadesuit - 4SA - 5\diamondsuit - 5SA - 6\clubsuit - 6\heartsuit$: demande le Roi de coeur pour jouer le grand chelem.

En cas d'intervention sur notre BlackWood, le contre est punitif, passe indique un nombre pair de clés, et les surenchères un nombre impair de clés. En cas de double fit, le BlackWood se fait dans la première couleur fittée.

23.2 Compétitives à haut palier

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

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

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

Chapitre 24

Jeu de la carte

Voici nos principales conventions au jeu de la carte :

- Entames classiques : quatrième meilleure à SA, pair-impair à la couleur, têtes de séquences.
- À SA, on entame en pair-impair dans la couleur du partenaire, sauf s'il s'agit des trèfles et que ces deniers n'ont pas été allongés après une ouverture d'1♣.
- Contre 6SA, on entame généralement en pair-impair.
- On entame de l'As avec AR, sauf avec AR secs ou avec un singleton extérieur (contre un contrat à la couleur).
- Sur entame de l'As ou de la Dame à SA, on joue petit appel. Sur entame du Roi déblocage ou compte.
- Fournir le Valet sur entame de l'As à SA indique que la couleur est encaissable (en supposant ARxx en face), par exemple avec V10xx et trois petits au mort.
- En cas de singleton au mort (contrat à la couleur) ou de singleton connu chez le déclarant (quatre cartes au mort et fit connu chez nous par exemple), la carte fournie par le partenaire de l'entameur est préférentielle.
- On joue l'appel de Smith à SA : à la première occasion après l'entame où le compte n'a pas d'importance, une grosse carte fournie par l'entameur demande à son partenaire de ne pas rejouer dans la couleur d'entame, une grosse carte fournie par son partenaire indique une belle teneur dans la couleur d'entame.
- En cours de jeu, on fournit et on défause en pair-impair (à la couleur comme à SA). On switche également en pair-impair, y compris à SA.
- Quand on insère un honneur avec deux cartes équivalentes en cours de jeu, on joue la plus grosse des deux (le Roi avec RD, la Dame avec DV).