



OPENING	MIN. No. OF CARDS	TICK IF ARTIFICIAL	NEG DBL THRU	DESCRIPTION	RESPONSES	SUBSEQUENT AUCTION	Modif. over competition and with passed partner
1 ♣	2		4 ♥	12[10]H+	T walsh 1♦/♥: ♥/♠ ; 1NT : 10-12H 2♥/♠: 6 cards, 7/10H, nice suit Inverted raise. i.e. :2♣-fit, invitational+ 3♣ preemptish	2NT relay	
1 ♦	4[2]		4 ♥	12[10]H+	2♦: inverted raise 2♥/2♠: see 1♣	1♦ - 2♥/2♠ - 2NT forcing relay	
1 ♥	5[4]		4 ♦	12[10]H+	2♣: drury (even on 1st and 2 <sup>nd</sup> hand openings) 2♠: see 1♣	Gazzilli rebid 1♥ - 2♠ - 2NT: forcing relay	
					2NT : ♥-fit (3 cards), GF 3♣ : ♥-fit (4 cards+), GF 3♦/3♥ : 4♥+, 7-10 / 3-6	3♣ : 12-14 with a short suit / 3♦ : 12-14 no short. 3♥ : 15-17, any / 3♠ : 18+ with a short suit 3NT : 18+ no short / 4x : 5/5, 12-14 Same as 2NT response except 3♦ : 12-14 ANY	
1 ♠	5[4]		4 ♦	12[10]H+	2♣/2NT / 3♣ / 3♦ / 4♣ / 4♦ : same as on 1♥	See 1♥	
1NT			-	15[14]/17[18]H, bal	2♣ : stayman (can be weak) 2♦/2♥/2NT/3♣ trsfr; / 2♠ range query 4♦: Majors	1NT - 2♣ - 2♦ - 2♥ : weak with 4/4M+	
2 ♣		X	-	Weak with ♦ or GF	2♦ : NF relay / 2NT : relay 3♦ : Preempt		
2 ♦		X	-	Weak with ♥ or strong	2♥ : non forcing relay / 2♠ forcing relay/ 2NT=♠ F1		
2 ♥	6[5]		-	8 trick or 20+HCP non GF hands	2NT : forcing relay		
2 ♠	6[4]			Weak with 6♠	2NT : forcing relay / 3♣=♥		
2NT			-		3♣ muppet/3♠ minors 4x/ : trsfr 2 step higher		
3X	7(6)			Preempt		<b>SLAM APPROACH AND CONVENTIONS</b>	
3NT	7/8	X	-	Gambling minor [or major]		RKCB, exclusion BW, ctrl	
4X	8			Preempt.			

## Annex System : Defossé – Guiot

---

## 1. Sommaire

1.	Sommaire .....	4
2.	Résumé succinct.....	7
3.	Notes préliminaires : Système de base .....	8
4.	Ouverture de 1♣/♦ - les réponses .....	9
4.1	le T-WALSH .....	9
4.1.1	1♣ – 1♦ .....	9
4.1.2	1♣ – 1♥.....	9
4.1.3	1♣ – 1♠ – 1SA.....	10
4.1.4	1♣ – 1♠ – 2♣ .....	10
4.2	1m – 1M fit fort de la couleur du répondant. ....	10
4.3	1m – 1M – 2SA – 3♣ : checkback .....	10
4.4	Le fit mineur inversé.....	11
4.4.1	Après le soutien au niveau de 2 .....	11
4.4.2	Après le soutien au niveau de 3 .....	12
4.4.3	Après un passe.....	12
4.4.4	Si interventions.....	12
4.5	.....	13
4.6	Le double 2 « ping pong » après la redemande 1SA du répondant.....	13
4.7	.....	13
4.7.1	Développements du répondant après 2♣.....	15
4.7.2	Développement après 2♦ .....	15
4.7.3	Développement après 2SA.....	16
4.8	après la correction du T walsh.....	17
4.8.1	Développement après 2♦ .....	17
4.9	.....	18
4.10	Enchères du répondant après une inversée.....	18
4.11	Séquence 1m - 3x .....	19
4.12	Séquence 1♦ - 1SA .....	19
4.13	Enchères précisées .....	20
4.14	Le changement de couleur après une intervention naturelle.....	20

4.14.1	Première enchère du répondant.....	20
4.14.2	Redemande de l'ouvreur.....	20
4.14.3	Redemande du répondant .....	21
4.14.4	Développements ultérieurs précisés.....	22
4.15	Les jumps fittés après une intervention naturelle .....	24
4.16	Enchère de l'ouvreur après une intervention naturelle.....	24
4.17	Intervention par contre .....	24
4.18	Intervention par 1SA .....	24
4.19	Réponses après une intervention barrage .....	24
5.	Ouverture de 1♥/1♠ - .....	25
5.1	2♣ Drury .....	25
5.1.1	Les reponses au DRURY : .....	25
5.1.2	.....	25
5.1.3	La redemande du repondant.....	25
5.2	2SA fitté par 3 cartes 12+ .....	26
5.2.1	Intervention après le 2SA fitté .....	26
5.3	3♣ : fitté , 4 atouts, 11+DH.....	27
5.4	3♦ : fitté , 4 atouts, 8-10DH .....	27
5.5	3M .....	28
5.6	Les splinters.....	28
5.7	Le fit différé .....	28
5.8	Enchères d'essais.....	29
5.9	1M – 1X – 2♣ « Gazilli ».....	29
5.10	Séquences précisées.....	31
5.11	Intervention par contre .....	31
5.12	.....	31
5.13	Après une intervention naturelle au palier de 2 .....	31
5.14	Après une intervention bicolore .....	32
6.	Ouverture de 1SA.....	33
6.1	Réponses et développements .....	33
6.2	Sur Interventions .....	40
6.2.1	Interventions par le 2 <sup>ième</sup> .....	40
6.2.2	3.4.1 Interventions par le 4 <sup>ième</sup> .....	41
7.	Ouverture de 2♣ - .....	43

7.1	Réponses .....	43
7.2	2♣-2♦ .....	44
7.3	2♣-2SA .....	44
7.4	Sur interventions .....	45
8.	Ouverture de 2♦ .....	46
8.1	Sur interventions .....	48
9.	Ouverture de 2♠ .....	49
9.1	Sur interventions .....	50
10.	Ouverture de 2SA .....	51
11.	Interventions adverses .....	55
11.1	11.1 Interventions à saut .....	55
12.	Défenses et compétitives .....	56
12.1	Sur le SA Fort .....	56
12.1.1	En 2° position .....	56
12.1.2	En 4° position .....	56
12.2	Sur le SA Faible .....	56
12.3	Sur ouverture de 1 .....	56
12.4	Sur le 2♣ : multi : faible avec les deux majeurs ou fort .....	57
12.4.1	En 2° position .....	57
12.5	Sur le 2♦ : multi : faible avec une majeur ou fort .....	57
12.5.1	12.5.1 En 2° position .....	57
12.6	Sur le 2♥ : Ekren .....	58
12.7	Sur 2M faible (ou assimilé) .....	58
12.8	Sur ouverture au niveau de 3 .....	58
12.9	Sur le 1♣ fort .....	58
12.9.1	En 2° position .....	58
12.9.2	En 4° position après 1♣ passe 1♦ .....	59
13.	Enchères de chelem .....	60
14.	Jeu de la carte .....	61

## 2. Résumé succinct

2T forcing manch faible à K  
2K Faible à C ou Fort sans C  
2C Fort  
2P Faible  
fit mineur inversé (à partir de INV)  
T walsh (rectification forcing 1 tour)  
Drury (toutes positions)  
2SA fitté (développement poussins)  
Bergen  
Gazzili  
Double 2  
Enchère d'essais dans la longue  
2SA modérateur  
Texas mineur sur l'ouverture d'1SA (stayman avec une main limite).  
Puppet stayman  
Blackwood 41/30  
Michaels précisés  
Cachalot  
Landyc  
Rubensohl (sur toutes les ouvertures au niveau de 1)  
Multi landy contre ouverture de 1SA  
entame 4eme meilleure / pair impair  
Défausse lavinthal  
Confirmation d'entame par les petites (Couleur + SA)

### 3. Notes préliminaires : Système de base

- Le système a pour base la majeure cinquième « SELF » telle qu'enseignée par Philippe Caputo (le bouquin bleu faisant référence). Le système de base ne sera pas reproduit dans le présent document qui se borne à lister les avenants et les précisions apportées à ce système par la paire.
- Liste des abréviations couramment utilisée :
  - F/NF : forcing/non forcign
  - GF : forcing manche
  - m/M : mineure/Majeure
  - m'/M' : l'autre mineure/Majeure que celle identifiée par m et M dans la section
  - TDC : tentative de chelem
  - H, HCP : points d'honneur
  - DHL : points d'honneur, de distribution et de longueur et de longueur
  - SO : Sign off ; contrat final.
  - ® : relais
  - ...



## 4. Ouverture de 1♣/♦ - les réponses

### 4.1 le T-WALSH

1♣	1♦	♥/4+
	1♥	♠/4+
	1♠	6-9 BAL ou 5+♦ et pas GF
	1SA	10-11 BAL
	2♣	mineure inversée ; détail au § 4.4
	2♦	GF, ♦/5+
	2M	8-10 6 cartes par 2GH
	2SA	GF BAL
	3♣	♣/5, ~5-9 H
	3x	Barrage, 7 cartes
	3SA	12-14, BAL

Note : les réponses restent les même en cas de contre adverse. Par contre, en cas d'intervention, le système redevient classique (voir 4.11).

#### 4.1.1 1♣ – 1♦

1♥	♥/3, F1 pas BAL sauf ♠/4 et 12-14HCP
1♠	Naturel, ♠/4 pas ♥/3, 12-17 HCP
1SA	12-14,
2♣	Naturel généralement pas ♥/3 !
2♦	Inversée naturelle,
2♥	12-14 HCP
2♠	inversée
2SA	18-19
3♣	Naturel, généralement pas ♥/3, non forcing !
3♦	mini splinter 14-17 HCP
3♥	15-17 court pique (ou 2425)

le reste : voir 4.2

#### 4.1.2 1♣ – 1♥

1♠	♠/3 pas BAL
1SA	12-14,
2♣	Naturel et généralement pas ♠/3
2♦	Inversée naturelle
2♥	inversée naturelle
2♠	12-14 HCP
2SA	18-19 2 voir développements 4.3
3♣	Naturel, généralement pas ♠/3, non forcing !
3♦	mini splinter 14-17 HCP

3♥ mini splinter 14-17 HCP  
 3♠ 15-17 souvent 2-4-2-5  
 le reste : voir 4.2

#### 4.1.3 1♣ – 1♠ – 1SA

2♣ SO  
 2♦ SO  
 2♥ 10 11 HCP 5+♦ 4♥  
 2♠ 10 11 HCP 5+♦ 4♠  
 2SA 10 11 HCP 5♦ et souvent 4♣  
 3♣ 10 11 HCP 5♦ 5♣  
 3♦ 10 11 HCP 6+♦

#### 4.1.4 1♣ – 1♠ – 2♣

2♦ 6+♦ SO  
 3♣ 2+♣ 8-9 HCP  
 Le reste : Nat 10 11 5+♦

### 4.2 1m – 1M fit fort de la couleur du répondant.

Pour exprimer un fit forcing manche dans la couleur du répondant l'ouvreur dispose de :

- 3SA : main régulière (4♦/♥ retransfert dans le cadre de l'ouverture d'1♣)
- 4(3)M'/4m' : splinter
- 4m : 5+ cartes dans la mineure et 4+ cartes dans la majeure
- 4M : main extrêmement irrégulière avec peu de points d'honneurs

### 4.3 1m – 1M – 2SA – 3♣ : checkback

1m – 1M – 2SA – 3♣

L'ouvreur répond la plus économique de ces possibilités :

- 3♦ : 5 cartes m
- 3M' : 4 cartes en M'
- 3M : 3 cartes M
- 3SA : rien à ajouter

Le répondant, en cas de réponse trop économique vis-à-vis du renseignement demandé renchérit la couleur qui l'intéresse.

*Exemple et cas particulier:*

♠ RD74	♠ A652	♠ RD74	♠ A3
♥ AD5	♥ V743	♥ AD	♥ RV642
♦ RV43	♦ A2	♦ R7543	♦ 1092
♣ R2	♣ 863	♣ RV	♣ 863
1♦ -	1♥ -	1♦ -	1♥ -
2SA -	3♣* -	2SA -	3♣* -
3♥ -	3♠ -	3♦ -	3♥ -
4♠		3♠ -	3SA

#### 4.4 Le fit mineur inversé

##### 4.4.1 Après le soutien au niveau de 2

Si l'ouvreur montre une main minimum, le 3♣ du répondant est SO.

Toute autre enchère de l'ouvreur que 2SA ou 3♣ est **FM** (une exception !)

1♣                      2♣

2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3♣ est SO et les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

3♣ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

2♦ : 14+ ; arrêt ♦ ; peut-être arrêt ♥/♠

2♥ : 14+ ; arrêt ♥ ; peut-être arrêt ♠ mais pas d'arrêt ♦

2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie les arrêts ♦/♥

3♦ : 14+ ; court ♦ ; ♣ mieux que Vxxx

3♥ : 14+ ; court ♥ ; ♣ mieux que Vxxx

3♠ : 14+ ; court ♠ ; ♣ mieux que Vxxx

3SA : 18-19 BAL

4♦ : 15-18 ; chicane ♦ ; beaux ♣

4♥ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♣

4♠ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♣

1♦                      2♦

2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3♦ est SO et les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

3♦ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

4SA : to play (des points dans les courtes)

2♥ : 14+ ; arrêt ♥  
 2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie l'arrêt ♥  
 3♣ : 14+ ; arrêt ♣ ; dénie les arrêts ♥/♠

3♥ : 14+ ; court ♥ ; ♦ mieux que Vxxx  
 3♠ : 14+ ; court ♠ ; ♦ mieux que Vxxx  
 4♣ : 14+ ; court ♣ ; ♦ mieux que Vxxx  
 3SA : 18-19 BAL  
 4♥ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♦  
 4♠ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♦  
 5♣ : 15-18 ; chicane ♣ ; beaux ♦

l'exception : 1♣ - 2♣ - 2SA - 3♦(arrêt ♦) - 3♠(arrêt ♠) - 4♣ : SO, pas d'arrêt ♥  
 1♦ - 2♦ - 2SA - 3♣(arrêt ♣) - 3♠(arrêt ♠) - 4♦ : SO, pas d'arrêt ♥

Le joueur qui sait que son camp possède tous les arrêts doit annoncer 3SA au plus vite.

1♣  
 2♥

2♣  
 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini  
 3♣ : pas d'arrêts des autres couleurs et mini  
 2♠ : arrêt ♠ et pas mini  
 3♦ : arrêt ♦, sans arrêt ♠ et pas mini  
 3♥ : singleton ♥ (ou chicane)

1♦  
 2♥

2♦  
 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini  
 3♦ : pas d'arrêts des autres couleurs et mini  
 2♠ : arrêt ♠ et pas mini  
 3♣ : arrêt ♣, sans arrêt ♠ et pas mini  
 3♥ : singleton ♥ (ou chicane)

#### 4.4.2 Après le soutien au niveau de 3

- L'ouvreur peut SO, on joue ce contrat !
- 4 dans la mineur est prolongation de barrage
- Toute enchère au niveau de 3 **demande** l'arrêt dans cette couleur
- Toute enchère au niveau de 4 montre une courte :
  - 4m' : court ♥
  - 4♥ : court ♠

○ 4 ♠:court ♣

#### 4.4.3 Après un passe

Le système reste le même.

#### 4.4.4 Si interventions

Il n'y a plus de système. Sur les interventions directes ; après un contre le T-Walsh se maintient.

● 1♦ contre 2♦ : 6-9  
 2SA : 10+ fitté (truscott)  
 3♣ : barrage 6+

● 1♣ 1♠ 2♣ : fit 6-10  
 2SA : naturel : 10-12  
 3♣ : barrage  
 4♣ : barrage  
 2♠ : fit ♣, pas 4 ♥, 11H+

Sur les interventions après le soutien au niveau de 2 :

● 1m passe 2m 2Y

X : punitif

3m : SO

2SA : 12-14 arret Y

Changement de couleur (sans saut) : 14+ arrêt dans la couleur du changement, pas d'arrêt Y

● 1m passe 2m X

XX : initie un processus punitif

Le reste : comme si l'adversaire n'avait pas contré

#### 4.5 Le double 2 « ping pong » après la redemande 1SA du répondant

1♦ – 1M -

1SA – ?\*

1♣ – 1♦/1♥ -

1SA – ?\*

1♥ – 1♠ -

1SA

2♣ : transfert pour 2♦ avec

- Toutes mains limites
- **GF** avec un 54
- **GF** avec 5 cartes dans la majeure
- Une main faible avec 5+♦/4M

L'ouvreur rectifiera systématiquement à 2♦ sauf dans le cas où 2♥ dans les rares cas où il possède un singleton M

2♦ : transfert pour 2M avec

- Des mains régulières de 18/19 points
- Un fit de cinq cartes dans la mineure (avec seulement 4M)

L'attitude de l'ouvreur est discutée dans 4.5.2

2M : SO

2♥ (sur réponse à 1♠): 5♠/4♥ Faible (2cartes si ouverture de 1♥)

2♠ (sur réponse à 1♥) : 6+♥/5♠ **GF**

2SA : transfert pour 3♣

- Des mains faibles à base de ♣
- Des mains **GF** avec 4 cartes dans la mineure d'ouverture et un problème d'arrêt à SA

L'ouvreur rectifiera systématiquement le transfert

3x : 5+M5x **GF**

3♥ (après l'ouverture de 1♥) : fit différé classique

3M : 6+M **TDC**

3SA : SO

4x : 12-15 6M splinter x

#### 4.5.1 Développements du répondant après 2♣

1♦ – 1♥

1SA – 2♣

2♦ -

Passe : 5♦ et 4♥ SO

2♥ : limite avec 5+♥

2♠ : 5♥/4♠ GF

2SA : limite avec 4♥

3♣ : 5♥/4♣ GF

3♦ : 4♥/5♦ INV

3♥ : 6+♥ 15 17 HCP

3SA : 5♥ Choix de manche

1♣ - 1♦

1SA – 2♣

2♦ -

Passe : 5♦ et 4♥ SO

2♥ : limite avec 5+♥

2♠ : 5♥/4♠ GF

2SA : limite avec 4♥

3♣ : 4♥/5♣ Limite

3♦ : 5♥/4♦ GF

3♥ : 6+♥ 15-17 HCP

3SA : 5♥ Choix de manche ;

1♦ – 1♠

1SA – 2♣

2♦ -

Passe : tentative de  
chelem avec 8  
cartes a ♠

1♣ - 1♥

1SA – 2♣

2♦ -

2♥ : limite avec  
5♠/4+♥

2♠ : Limite avec 5♠

1♥ – 1♠

1SA – 2♣

2♦ -

2SA : limite avec 4♠

3♣ : 5♠/4♣ GF

3♦ : 5♠/4♦ GF

3♥ : 5♠/4♥ GF

3♠ : 6+♠ GF

3SA : 5♠ GF

Passé : tentative de  
chelem avec 8  
cartes a ♠

2♥ : limite avec  
5♠/4+♥

2♠ : Limite avec 5♠

2SA : limite avec 4♠

3♣ : 5♠/4♣ GF

3♦ : 5♠/4♦ GF

3♥ : 5♠/4♥ GF

3♠ : 6+♠ GF

3SA : 5♠ GF

Passé : tentative de  
chelem avec 8  
cartes a ♠

2♥ : limite avec  
5♠/2♥

2♠ : Limite avec 5♠  
et pas 2♥

2SA : limite avec 4♠

3♣ : 5♠/4♣ GF

3♦ : 5♠/4♦ GF

3♥ : 5♠/2♥ GF

3♠ : 6+♠ GF

3SA : 5♠ GF

#### 4.5.2 Développement après 2♦

1♦ – 1♥

1SA – 2♦

2♥ : réponse automatique

2SA : 18/19 régulier 4♥

2♠/3♣ : 5♦ 3(4)cartes en ♠/♣ GF

3♦ : 5(6)♦/4♥/2(1)♠/2(1)♣ GF

3♥ : 18/19 régulier 5♥/3/3/2

1♦ – 1♠

1SA – 2♦

2♥ : réponse automatique

2♠ : 18/19 régulier 5♠/3/3/2

2SA : 18/19 régulier 4♠

3♦ : 5+♦/4♠ pas de résidu de 3 cartes GF



3♣/3♥ : 5 cartes ♦ 3(4) cartes en ♣/♥ **GF**

1♥ – 1♠

1SA – 2♦-

2♥ : réponse automatique

2♠ : 18/19 régulier 5♠/3/3/2

2SA : 18/19 régulier 4♠/3/3/3

3x : 18/19 régulier 4♠ 4 x en baron

#### 4.5.3 Développement après 2SA

1♦ – 1M

1SA – 2SA

3♣ –

3♦ : 4M/4♦ arrêt en ♣

3M' : 4M/4♦ arrêt en M'

3M : 4M/4♦ arrêt ni en ♣ ni en M'

1♣ – 1♦/♥

1SA – 2SA

3♣ –

3♦ : 4M/4♣ arrêt en ♦

3M' : 4M/4♣ arrêt en M'

3M : 4M/4♣ arrêt ni en ♦ ni en M'

Note : le retour de l'ouvreur à 4♦/♣ est non forcé.

#### 4.6 après la correction du T walsh

1♣ – 1♦-

1♥ – ?

1♠ : Ni 4♠ ni 5♥, F1 suite NAT

1SA : 4♠, F1

2♣ : Nat, NF

2♦ : Relais GF

2,3,4♥ : 5+♥, STOP

2♠/3m : enchère d'essais avec 5+♥ et une longue

1♣ – 1♥ -

1♠ – ?

1SA : NF pas 3♣ ni 5♠

2♣ : Nat, NF

2♦ : Relais GF

2♥ : 5♠/5♥ 8-10

2,3,4♠ : 5+♠, STOP

3x : Limite avec 5+♠ et une longue

#### 4.6.1 Développement après 2♦

1♣ – 1♦-

1♥ – 2♦

?

**2♥ : Première zone et irrégulier (5+♣)**

2♠ : Régulier 12/14 avec 3♥/4♠

2SA : Régulier (hors système mais en cas d'oubli 😊)

3♣ : 6+♣ 15+HCP

3♦ : 1/3/4/5 15+HCP

3SA : « Gambling » au moins 6♣ fermés (ARD)

1♣ – 1♦-

1♠ – 2♦

?

2♥ : 4♥ 15HCP+

**2♠ : Première zone et irrégulier (5+♣)**

2SA : Régulier (hors système mais en cas d'oubli 😊)

3♣ : 6+♣ 15+HCP

3♦ : 1/3/4/5 15+HCP

3SA : Au moins 6♣ fermés (ARD)

#### 4.7 Enchères du répondant après une inversée

Pour s'arrêter à une partielle après une inversée faites par l'ouvreur, le répondant dispose de deux enchères :

1. La répétition de sa couleur au niveau de 2 montrant 6 cartes + <sup>1</sup>

- La plupart du temps, l'ouvreur passera
- Cependant, l'ouvreur dispose de trois enchères non forcing :
  - 2SA avec l'arrêt dans la dernière couleur (et, sans doute, un complément dans la couleur du répondant)
  - Le soutien au palier de 3 invitationnel
  - La répétition de sa couleur d'ouverture
- Toutes les autres sont GF

2. L'enchère conventionnelle de 2SA (Lebensohl, transfert pour 3♣) : main faible ou une main contenant 5 cartes dans sa couleur si celle-ci est répétable au niveau de 2 (voir exemple plus loin).

- L'ouvreur rectifiera le transfert sauf si il est maximum où il se décrira le plus naturellement possible rendant la séquence GF

Après la rectification du transfert, le répondant :

- Passe si il souhaite jouer 3♣ (aussi surprenant cela soit-il)
- Corrige à 3♦, 3♥ ou 3♠ SO (sauf répétition de la couleur de réponse)
- Répète, le cas échéant, sa couleur au niveau de 3 avec 5 cartes dans la couleur demandant à l'ouvreur de choisir entre la manche dans cette couleur où a SA (voir exemple)

---

1

Dans certains cas, le répondant sera amené à ne posséder que 5 cartes (distribution 5521 ou belle couleur) mais les cas sont rares puisque le répondant se dit prêt à jouer en face d'un singleton (voire d'une chicane)

- o Enchérit la manche avec des mains ayant eu de très ténus espoir de chelem

Exemple :

♠ AD642

♥ 732

♦ R86

♣ V5

1♣ -

1♠ -

2♥ -

2SA\*

3♣\*

3♠

♠ 732

♥ AD642

♦ R86

♣ V5

1♣ -

1♥ -

2♠ -

3♥

♠ RV9832

♥ 754

♦ R74

♣ 8

1♣ -

1♠ -

2♥ -

2♠

♠ 754

♥ RV9832

♦ R74

♣ 8

1♣ -

1♥ -

2♠ -

2SA\*

3♣\*

3♥

Les autres enchères du répondant sont donc forcing manche et naturelle. Ne pas oublier pourtant que la répétition, à saut et au niveau de 3, se fait avec 6 cartes et que la 4ème couleur reste forcing et artificielle.

#### 4.8 Séquence 1m - 3x

1♣    3♦ }  
          3♥ } barrage  
          3♠ }

1♦    3♣ = rencontre  
          3♥ } barrage  
          3♠ }

#### 4.9 Séquence 1♦ - 1SA

- 2SA : 16-17H, irrégulier généralement avec un singleton dans l'autre mineure.
- 3M : 6m/5M : pas TDC
- 3SA : 18-19H BAL

#### 4.10 Enchères précisées

- 1♦ 1SA  
2♣ 2♠ enchère impossible : montre un énorme fit ♣ et force à ♠ ( plus fort que 3♣)  
ex : ARx  
xxx  
xx  
D109xx
- 1♦ 1SA  
2♣ 3♠ enchère impossible : montre un énorme fit ♣ au moins 6<sup>ième</sup>, l'As ♠ et singleton dans l'ouverture.
- 1m 1♠ X 2♠  
3♥ : 4 cartes à ♥ dans une bonne main  
2SA : 4 cartes à ♥ et mini  
x : bonne main sans 4 cartes à ♥

#### 4.11 Le changement de couleur après une intervention naturelle

Après une intervention à 1♦ ou 1♥, on utilise la convention cachalot

##### 4.11.1 Première enchère du répondant

1♣ (1♦) ?  
X : 4+♥  
1♥ : 4+♠  
1♠ : Ni 4♥ ni 4♠  
1SA : 8-10H, bon Â♦

1♣/♦ (1♥) ?  
X : 4+♠  
1♠ : Pas 4♠

1SA : 8-10H, bon Â

#### 4.11.2 Redemande de l'ouvreur

1♣ (1♦) X (p)  
?

- 1♥ : 3♥ F1 et
- Reg 12-14H avec 4♠
  - Reg 18-19H sans Â♦
  - Irr 11-22H (avec ou sans 4♠)

1♠ : 4♠ sans 3♥, NF  
1sa : 12-14H reg sans 4♠ et 2 ou 3♥

L'ouvreur ne soutient pas systématiquement son partenaire avec 3 cartes. Il continue à répondre 1SA chaque fois qu'il l'aurait fait sur une réponse naturelle. Cette redemande à 1SA ne montre pas l'Â dans la couleur d'intervention. La redemande à 2SA le montre.

1♣ (1♦) 1♥ (p)  
?

- 1♠ : 3♠ F1 et
- Reg 18-19H sans Â♦
  - Irr 11-22H
- 1sa : 12-14H reg sans 4♠

Le soutien de la majeure au palier de 1 montre exactement 3 cartes, est illimité et F1.

1♣ (1♥) X (p)  
?

- 1♠ : 3♠ F1 et
- Reg 18-19H sans Â♥
  - Irr 11-22H
- 1sa : 12-14H reg sans 4♠

#### 4.11.3 Redemande du répondant

1♣ (1♦) X (p)  
1♥ (p) ?

- 1♠ : Ni 4♠ ni 5♥, F1  
1SA : 4♠, F1  
2,3♣ : Nat, NF  
2♦ : CB FM sans 4♠  
2,3,4♥ : 5+♥, NF

Après le début : 1♣ (1♦) X (p)  
1♥ (p) ?  
les enchères de 1♠ et 1SA sont inversées et

1♣ (1♦) 1♥ (p)  
1♠ (p) ?

- 1SA : ® sans 5♠. Â♦ si FM  
2♣ : NF  
2♦ : CB FM, recherche de SA ou fit ♠ possible

2♥ : Nat F1, recherche de fit 4-4  
 2,3,4♠ : Soutien 5+♠

1♣/♦ (1♥) X (p)  
 1♠ (p) ?  
 1SA : ® sans 5♠. Â♥ si FM  
 le reste est non conventionnel

1♣ (1♦) X (p)  
 1SA (p) ?  
 2♣ : Texas pour 2♦ suite comme double 2  
 2♦ : Tx pour 2♥ obligatoire  
 2♥ : Fit♣ F avec 4♥  
 autre : voir système sans intervention

1♣ (1♦) 1♥ (p)  
 1SA (p) ?  
 2♣ : Texas pour 2♦ suite comme double 2  
 2♦ : Tx2♥, rectification si 4 cartes  
 2♥ : Tx pour 2♠ obligatoire  
 2♠ : Fit♣ F avec 4♠  
 autre: voir système sans intervention

*Après un Tx, la seule enchère FM est le CB.*

1♣/♦ (1♥) X (p)  
 1SA (p) ?  
 2♣ : voir système sans intervention  
 2♦ : Demande Â♦  
 2♥ : Tx pour 2♠ obligatoire  
 2♠ : Fit♣/♦ avec 4♠

*Après une redemande à 1SA : 2♣ est systémique, les majeures sont nommées en Tx.*

1♣ (1♦) 1♥ (p)  
 2sa (p) ?  
 3♦ est Tx pour 3♥ obligatoire.

#### 4.11.4 Développements ultérieurs précisés

1♣ (1♦) X (p)  
 1♥ (p) 1♠ (p) Ni 4♠ ni 5♥, F1

1SA : Reg 12 -14H avec 4♠ (avec ou sans Â♦)  
 2♣ : Irr 5+♣ 12-14H court ♦ ou ♠ ou 6♣3♥22  
 2♦ : Reg 18-19H sans Â♦ ou 6+♣, 17+H, court ♦  
 2♥ : 17+H, court ♠ ou 6♣3♥22  
 2♠ : 4♠ 3♥ 5+♣, FM



3♣ : 15-16H 6♣ court ♦ ou ♠ ou 6♣3♥22  
 1♣ (1♦) X (p)  
 1♥ (p) 1SA (p) 4♠, FI  
 ?  
 2♣ : Irr 12-14H  
 2♦ : Reg 18-19H sans Â♦ ou 6+♣, 17+H, court ♦  
 2♥ : 6+♣, 17+H, court ♠  
 2♠ : Fit 12-14H reg ou 11-14-H irr court♦  
 3♣ : Irr 15-17H  
 3♦ :  
 3♠ : Fit 14<sup>+</sup>-16 H  
 4♦ :  
 4♠ :  
 1♣ (1♦) 1♥ (p)  
 1♠ (p) 1SA ® sans 5♠. Â♦ si FM

?

## A développer

1♣ (1♥) X (p)  
 1♠ (p) 1SA (p)  
 ?  
 2♣ : Irr 5+♣ 12-14H  
 2♦ : Nat 17+H court♥ style 3145  
 2♥ : Reg 18-19H sans Â♣ ou 17+H court ♥ style 3136  
 2♠ : 17+H, court♦, style 3316  
 2SA :  
 3♣ : Irr 5+♣ 15-16H

1♣ (1♦) 1♥ (p)  
 1♠ (p) 2♥ (p)  
 ?  
 2♠ : 12-14H sans 4♥  
 3♦ : 18+H sans fit♥ irr  
 3♥ : 12-14H irr (court♦)  
 3♠ : 15-17H irr sans 4♥  
 4♦ : 18+H fit♥  
 4♥ : 15-17H irr (court♦)  
 4♠ : 18-19H reg (sans 4♥, sans Â♦)

1♦ (1♥) X (p)  
 1♠ (p) 1SA (p)  
 ?  
 2♣ : Nat 12-16H court♥ style 3154

Après une redemande à 1SA : 2♣ est systématique, les majeures sont nommées en Tx, la nomination par le répondant de sa majeure montre 4 cartes et un fit FM dans la mineure d'ouverture.

2♦ : *Irr 5+♦ 12-14H*  
 2♥ : *Reg 18-19H sans Â♣ ou 17+H court ♥ style 3136*  
 2♠ : *17+H, court♦, style 3316*

3♣ : *Nat 17+H court♥ style 3154*  
 3♦ : *Irr 5+♦ 15-16H*

1♣/♦ (1♣/♥) 1♠ (p)

?

1sa : Reg 12-14H  
 3sa : Reg 18-19H avec Â.  
 Inversée : Nat, F  
 CB : FM reg 18-19H sans Â ou Uni 17+H  
 2sa : Irr 15-16H avec Â puis 3♣ pour clarifier la distribution.

#### 4.12 Les jumps fittés après une intervention naturelle

Après une intervention, les jumps sont des enchères de rencontres.(5+4+ et 11+DH)

#### 4.13 Enchère de l'ouvreur après une intervention naturelle

Si le joueur à gauche de l'ouvreur intervient par une couleur naturelle et que l'intervention se situe en dessous du soutien au niveau de 3 de la couleur du partenaire, le contre montre trois cartes dans la couleur annoncée par le répondant (sans supplément de force).

#### 4.14 Intervention par contre

Sur l'ouverture d'1♣ :

- le système est le même et ignore le contre

Sur l'ouverture d'1♦

- L'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 1 reste forcing pour un tour, 7+HL
- 1SA : naturelle, 8-10HL
- Les changements de couleur au palier de 2 sont faibles et non forcing.(1♦ X 2♣ : non forcing)
- 2SA : Truscott, 5 cartes et min 11-12DH(9-10H)
- Enchères de soutien : barrage
- Surcontre : au moins 10H
  - avec le fit : soit un problème d'arrêt, soit tentative de chelem
  - sans le fit : soit à vocation punitive, soit sans enchère naturelle
- Les jumps sont fittés : enchère de rencontre

#### 4.15 Intervention par 1SA

1SA

1♣/♦ X : punitif  
 2♣ : bicolore M

#### 4.16 Réponses après une intervention barrage

Contre une intervention au niveau de 2, la structure est « rubensohl »

X= appel main limitée

2x = 5+, compétitif, pas de manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1♣ 2♦ 3♣\* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arrêt dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

## 5. Ouverture de 1♥/1♠ -

### 5.1 2♣ Drury

#### 5.1.1 Les reponses au DRURY :

1♠ - 2♣ -  
?

#### **Si partenaire a passé**

2♦ Ambigue 8 – 22H  
2♥ bicolore 5-4 11 – 15H  
2♠ Au moins 6 cartes 11 – 15H  
2SA Jeu regulier 14 – 17H  
3♣/♦/♥ Bicolore 5 – 5 16H et plus  
3SA Jeu regulier avec arrêts 18 – 19H

#### **Si partenaire n'a pas passé**

2♦ Ambigue 8 – 22H  
2♥ bicolore 5-4 11 – 15H  
2♠ Au moins 6 cartes 11 – 15H  
2SA Jeu regulier 14 – 17H  
3♣/♦/♥ Bicolore 5 – 5 16H et plus  
3SA Jeu regulier avec arrêts 18 – 19H

#### 5.1.2 La redemande du repondant

1♠ - 2♣ -  
2♦ - ?

#### **Apres passe**

2♥ Doubleton ♠ et 5 cartes a ♥ 11H  
2♠ Fitte ♠ par 3 cartes 11 – 12DH  
3♠ Fitte ♠ par 4 cartes 11 – 12DH  
3♣ Misfit, unicolore a Trefle 9 – 11H

#### **Si ouverture 1ere ou 2eme**

2♥ 5 cartes a ♣ et 4 cartes à ♥ F1  
2♠ Fitte ♠ par 3+ cartes 11 – 12DH  
3♠ Fitte ♠ GF avec 5♣+  
3♣ unicolore a Trefle 11-12H

## 5.2 2SA fitté par 3 cartes 12+

- 3♣ = 12-14 avec une courte

3♦<sup>®</sup>

3♥ = court ♣

3♠ = court ♦

3SA = court M'

3M : inv.

- 3♦ = 12-14 sans courtes

3M : inv.

- 3♥ = 15-17, toutes mains

3♠<sup>®</sup>

3SA = sans courtes

4♣ = court ♣

4♦ = court ♦'

4♥ = court M'

- 3♠ = 18+, avec une courte

3SA<sup>®</sup>

4♣ = court ♣

4♦ = court ♦

4♥ = court M'

- 3SA = 18-19 BAL

- 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)  
(4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

### 5.2.1 Intervention après le 2SA fitté

- 1M    passe    2SA    3Y

X : contrôle Y TDC

Passé : main faible souhaitant s'arrêter à 3M en face de 11pts

3M : main forte sans contrôle Y

4M : main faible sans contrôle Y

4Y : Splinter avec une main plutôt faible

3SA : contrôle Y avec une main faible

3/4Z (sans saut) : 5M5Z

- Si l'adversaire contre une enchère artificielle après 2SA

Passé : pas de contrôle de la couleur contrée

Le partenaire surcontrera avec le contrôle et la séquence reprend normalement

Autre enchère: réponse comme s'il n'y avait pas de contre + contrôle dans la couleur contrée

XX : contrôle du premier tour de la couleur contrée (si pas d'enchère naturelle plus intéressante à produire)

Ses principes sont les mêmes après les réponses à 3T (4.3) et 3K (4.4)

### 5.3 3♣ : fitté , 4 atouts, 11+DH

- 3♦ = 12-14 toute mains

3M : inv.

3M'®

3♠ (sur 3♥) = court ♥

3SA = sans courtes

- 4♣ = court ♣

4♦ = court ♦'

4♥(sur 3♠) = court ♠

- 3♥ = 15-17, toutes mains

3♠®

3SA = sans courtes

4♣ = court ♣

4♦ = court ♦

4♥ = court M'

- 3♠ = 18+, avec une courte  
3SA®  
4♣ = court ♣  
4♦ = court ♦  
4♥ = court M'
- 3SA = 18-19 sans courtes
- 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)  
(4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

#### 5.4 3♦ : fitté, 4 atouts, 8-10DH

- 3M/4M = SO
- 1♥ 3♦  
3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte  
4♣ = court ♣  
4♦ = court ♦  
4♥ = court ♠  
  
3SA : force à ♠  
4♣/4♦ : forces
- 1♠ 3♦  
3♥ : force à ♥  
3SA : as-tu une courte ? 4♣ = court ♣  
  
4♦ = court ♦  
4♥ = court ♥  
4♠ : pas de courte

#### 5.5 3M

- Barrage, toujours 4 atouts
- 1♥ 3♥  
3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte  
4♣ = court ♣  
4♦ = court ♦  
4♥ = court ♥

- 1♠ 3♠  
3SA : as-tu une courte ?  
4♣ = court ♣  
4♦ = court ♦  
4♥ = court ♠  
4♠ : pas de courte  
4♣/4♦/4♥ : forces

## 5.6 Les splinters

- Montrent une courte, souvent 4 atouts et 9-11H
- En cas d'intervention, on ne conserve que le splinter dans la couleur adverse (pas en transfert). Tout autre jump est une enchère de rencontre.
- Sur les bicolores, on conserve les deux splinters (pas en transfert) dans les couleurs adverses.

## 5.7 Le fit différé

- 1♥ 1♠/2♣/2♦  
1SA/2♣/2♦/2♥ 3♥ : espoir de chelem  
4M = super mini  
3SA = FORT  
4x (3♠ sur ♥) = cue-bid : main normale
- 1♠ 2♣/2♦  
2♦/2♥/2♠ 3♠ : espoir de chelem
- 4M = super mini  
3SA = FORT  
4x (3♠ sur ♥) = cue-bid : main normale

## 5.8 Enchères d'essais

- La couleur supérieure : Enchère d'essais généralisée
- Une couleur = nat, tendance 4 cartes et soit demande de complément, soit si MAX on va à la manche. Retour dans la majeure = pas encourageant.
- 3M tout de suite : main irrégulière et minimum (barrage)



Ces enchères d'essais sont également de mise sur les séquences : 1m – 1M – 2M

### 5.9 1M – 1X – 2♣ « Gazilli »

#### α) 1♥ - 1♠

- 1SA = BAL 12-15 (2♣ Roudi, Reste Nat)
- 2♣ = ® **Gazilli** : Soit NAT, soit Fort
- 2x = NAT (**Sur la répétition à 2♥, 3♥ est Inv**)
- 2SA = 6♥4x/6♥3♠ 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♥4♦, 3♥ 6♥3♠, 3♠ 6♥4♠, 3SA 6♥4♣
- **3m = 55 4 perdantes**
- **3♥ = 6+♥ sans 3♠, 7 levées**
- **3♠ = 5♥4♠ 18-20 (Ensuite 4♠ ou 4x cue ou 3SA: demande de courte)**
- **3SA = BAL 18-19 sans 3♠**
- 4m = Fit 20+PJS, Splinter
- 4♥ = Sign-off
- 4♠ = Fit distributionnel

#### • 1♥ - 1♠

##### 2♣ GAZILLI

- 2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible, sauf 3M.
- 2♥ = Préférence
- 2♠ = 5♠ court ♥ ou 6+♠
- 2SA = 5♦4♠ court ♥ (ensuite 3m préférence NF).
- 3♣ = Préférence
- 3♦ = 6+♦
- 3♥ = Fit différé
- 3♠ = INV

#### • 1♥ - 1♠

##### 2♣ - 2♦®

- 2♥ = 5♥4♣ 12-16 NF. Ensuite, Passe ou NAT Inv+
- 2♠ = 3♠ (Inversée avec 3♠ ou 6♥3♠ 15-17 ou BAL 15-19 avec 3♠) >2SA® :
  - o 3m = 5♥4m3♠
  - o 3♥ = 6♥3♠ 6 levées
  - o 3♠ = BAL 15-17 avec 3♠
  - o 3SA = BAL 18-19 avec 3♠
- 2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16 sans 3♠
- 3m = 5♥4m 17+ (ou 5♥5m 5 perdantes)
- 3♥ = 6+♥ sans 3♠ 6 levées
- 3♠ = 5+♥4♠ 15-17 (Ensuite 4♠ ou 4x cue ou 3SA: demande de courte)
- 3SA = BAL (54m22 / 5332) 16+-17 sans 3♠

#### β) 1♥ - 1SA

- 2♣ = ® **Gazilli** : Soit NAT, soit 17+
- 2♦/♥ = NAT 12-16
- 2♠ = Inversée (2SA modérateur)
- **2SA = 6♥4m 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♥4♦, 3♥ 6♥4♣**
- **3m = 55 4 perdantes**
- **3♥ = 6+♥, 7 levées**
- **3♠ = 65 4 perdantes**
- **3SA = BAL 18-19**
- 4m = 65 sans TDC
- 4♥ = Sign-off

#### • 1♥ - 1SA

##### 2♣

- 2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible.
  - 2♥ = Préférence
  - 2♠ = 5♣4♦
  - 2SA = 5♦4♣ ou 5♣
  - 3♣ = Préférence
  - 3♦ = 6+♦
- 1♥ - 1SA  
2♣ - 2♦®
    - 2♥ = 5♥4♣ 12-16
    - 2♠ = 5♥4♣ Irrégulier 17+. 2SA® :
      - o 3♣ = 5♥4♣
      - o 3♦ = 5♥4♦
      - o 3♥ = 5♥4♣4♦
    - 2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16
    - 3m = 55 5 perdantes
    - 3♥ = 6+♥ 6 levées
    - 3♠ = 6♥5♠ 5 perdantes
    - 3SA = BAL (54m22 / 5322) 16+-17
- χ) 1♠ - 1SA
- 2♣ = ® Gazilli : Soit NAT, soit Fort
  - 2x = NAT
  - 2SA = 6♠4x/6♠3♥, 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♠4♦, 3♥ 6♠4♥, 3♠ 6♠3♥, 3SA 6♠4♣
  - 3x = 55 4 perdantes
  - 3♠ = 6+♠ sans 3♥, 17+
  - 3SA = BAL 18-19 sans 3♥
  - 4x = 65 sans TDC
  - 4♠ = Sign-off
- 1♠ - 1SA  
2♣
    - 2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible.
    - 2♥ = 5♥ court ♠ ou 6+♥
    - 2♠ = Préférence
    - 2SA = 5♦4♥ court ♠ (ensuite 3m préférence NF).
    - 3♣ = Préférence
    - 3♦ = 6+♦
- 1♠ - 1SA  
2♣ - 2♦®
    - 2♥ = 3+♥ (4♥ 17+, Inversée avec 3♥, 6♠3♥ 6 levées ou BAL 15+ avec 3♥) >2♠®
      - o 2SA = BAL 15-17 avec 3♥
      - o 3m = 5♠4m3♥
      - o 3♥ = 5♠4♥
      - o 3♠ = 6♠3♥
      - o 3SA = BAL 18-19 avec 3♥
    - 2♠ = 5♠4♣ Z1 NF
    - 2SA = BAL 15-16 sans 3♥
    - 3m = 54 17+ sans 3♥ ou 55 5 perdantes
    - 3♥ = 55 5 perdantes
    - 3♠ = 6+♠ sans 3♥ 6 levées
    - 3SA = BAL 16+-17 sans 3♥

Après une réponse faible sur un 2♣ GAZILLI, 3x est 5M4x 17+ ou 5M5x 5 perdantes (sauf 3m sur la réponse de 2SA et sur la réponse de 2♠ après 1♥ -1SA), 3M INV, 2SA INV avec réponse NAT et non forcing, 4M clôture

### 5.10 Séquences précisées

- 1♠-3♥ = Rencontre
- 1♠-4♥ = Splinter
- 4♠
  - 1♥ x : punitif (tendance régulier)
  - 4SA : soit les mineures soit une proposition de chelem à ♥ (retour à 5♥ au tour d'enchère suivant)
- 2♣ est double 2 après 1♥ 1♠
  - 1SA

### 5.11 Intervention par contre

- L'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 1 reste forcing pour un tour, 7+HL
- 1SA : naturelle, 8-10HL
- Les changements de couleur au palier de 2 sont faibles et non forcing.
- 2SA : Truscott, 4 cartes et min 11-12DH(9-10H)
- Enchères de soutien : barrage
- Surcontre : au moins 10H
  - avec le fit : soit un problème d'arrêt, soit tentative de chelem
  - sans le fit : soit à vocation punitive, soit sans enchère naturelle
- Les jumps sont fittés : enchère de rencontre

### 5.12

### 5.13 Après une intervention naturelle au palier de 2

- Le cue-bid est fitté 11+ (et donc 2SA est naturel)
- Il n'y a plus de Splinter que dans la couleur d'intervention. Les autres sauts au niveau de 4 sont des enchères de rencontres

### 5.14 Après une intervention bicolore

*Quand les deux couleurs sont connues :*

- Contre est punitif dans au moins une couleur du bicolore, à partir de 9-10H

- Les soutiens sont compétitifs
- 2SA : naturel (si il existe)
- Les changements de couleurs sont naturels et forcing
- Le premier cue bid disponible dans la plus basse est fitté forcing manche ; le second cue bid disponible est limite avec la couleur non citée

• 2SA

1♥

3♣ = fit ♥, GF  
 3♦ = les ♠, limite  
 3♥ = soutien limite  
 3♠ = les ♠, forcing  
 4♣/♦ = Splinter

Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♠

• 2SA

1♠

3♣ = fit ♠, limite  
 3♦ = les ♥, limite  
 3♥ = les ♥, forcing  
 3♠ = soutien fort, forcing  
 4♣/♦ = Splinter

Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♠

### *Quand une seule des deux couleurs est connue :*

- Contre montre la couleur connue et initie un punitif, à partir de 9 H
- 2SA est naturel
- Un changement de couleur est Forcing manche
- Le cue bid dans la couleurs nomée est fitté GF
- Le soutien direct montre une main limite (9-11HCP) ; un soutiens ultérieur montrera donc moins que cela

## 6. Ouverture de 1SA

### 6.1 Réponses et développements

2♣: Stayman 3 réponses, peut être faible (peut contenir 5♠ limite avec ou sans 4♥)  
 2♦: Texas♥. Mini, O peut donner 3♥ avec 4♥. Maxi, il peut donner 2SA avec 3♥ ou 3x avec 4♥.  
 Ensuite, R re-Texas si possible..  
 2♥: Texas♠. Mini, O peut donner 3♠ avec 4♠. Maxi, il peut donner 2SA avec 3♠ ou 3m avec 4♠. Ensuite, le R re-Texas si possible.  
 2♠: Ronba. L'ouvreur donne d'abord 2SA si minimum (sans fit trouvé, 4M du répondant est F1).  
 2sa : Texas♣ faible ou FM ou TDC avec unicolore ♣ ou bicolore m ou 6♣/5M  
 3♣: Texas♦ faible ou FM ou TDC ou 6♦/5M  
 3♦: 5-4 mineur sans courte et doubletons faibles  
 3♥: 5-4 mineur court♥  
 3♠: 5-4 mineur court♠  
 3sa : SO  
 4♣: Unicolore ♥, sans courte et TDC. L'ouvreur donne 4♥ si pas intéressé, cb sinon.  
 4♦: Bicolore Majeur de manche  
 4♥: SO  
 4♠: SO  
 4sa : Quantitatif (16/17H)  
 5m : SO  
 5sa : Quantitatif (20/21H)

Remarque : Avec un unicolore TDC, on commence toujours par un Texas et puis on développe.

### Développements après un Texas Mineur

Remarque : il n'y a jamais de rectification, l'enchère de O est forcée car R peut être faible.

#### **Mains avec lesquelles on doit faire un Texas mineur :**

- 1 Mains faibles avec une mineure 6ème. Ensuite R passe
- 2 Mains de manche avec une courte. Ensuite R annonce sa courte :  
 3♥ court♥  
 3♠ court♠  
 3sa court dans l'autre mineure  
 O choisira le contrat final en connaissance de cause.
- 3 Mains de chelem sans courte  
 1sa – 2sa  
 3♣ – 4sa  
 Enchère quantitative montrant 14-15 et une couleur 6ème à ♣. O acceptera d'autant plus volontiers la proposition de chelem qu'il détient un complément utile à ♣.  
 1sa – 2sa  
 3♣ – 4♣  
 Enchère forcing montrant une main de chelem sans courte encore plus forte que la précédente.

- 4 Unicolore mineur de chelem avec une courte dans l'autre mineure  
 1sa- 2sa  
 3♣ – 4♦  
 Une main trop forte pour  
 1sa – 2sa  
 3♣ – 3sa qui n'est pas forcing.
- 5 Les bicolores mineurs de manche ou de chelem  
 1sa – 2sa  
 3♣ – 3♦ (forcing)
- 6 Les bicolores 6-5-1-1 mineur-majeur TDC  
 1sa – 3♣  
 3♦ – 4♠  
 avec : ♠ RD 643  
 ♥ 7  
 ♦ AD7542  
 ♣ 5  
 O choisira le contrat final en connaissance de cause.

**Mains avec lesquelles on ne doit pas faire un Texas mineur :**

- 1 Les mains de manche avec une majeure (utiliser le Stayman)
- 2 Les mains de manche sans courte (on plante 3sa)
- 3 Les mains de manche avec un gros H sec (on plante 3sa)

**Tableaux :**

1sa	2sa	
3♣	?	
	pas	faible
	3♦	Bicolore mineur 5-5, manche ou plus
	3♥	Court♥, manche ou plus
	3♠	Court♠, manche ou plus
	3sa	Court♦, manche
	4♣	TDC sans courte (plus fort que 4sa)
	4♦	TDC court♦
	4♥	6♣-5♥-1-1 non forcing
	4♠	6♣-5♠-1-1 non forcing
	4sa	TDC sans courte 14-15 H
	5♣	SO

1sa	3♣	
3♦	?	
	3♥	faible
	3♥	Court♥, manche ou plus
	3♠	Court♠, manche ou plus
	3sa	Court♣, manche
	4♣	TDC court♣
	4♦	TDC sans courte (plus fort que 4sa)
	4♥	6♦-5♥-1-1 non forcing
	4♠	6♦-5♠-1-1 non forcing
	4sa	TDC sans courte 14-15 H
	5♣	Pour jouer 5♣ ou 5♦. Pas fort mais très distribué
	5♦	SO

### Exemples

♠ A4  
♥ 96  
♦ RV965  
♣ 742

1sa – 3sa pas de Texas avec une main de manche sans courte

♠ 3  
♥ 1075  
♦ R64  
♣ AD10732

1sa – 2sa puis 3♠ dans la courte

♠ A  
♥ D106  
♦ 1083  
♣ R109632

1sa – 3sa pas de Texas avec un gros H sec

♠ 3  
♥ 4  
♦ RD1075432  
♣ D109

1sa – 5♦ directement pour les jouer, un bon contrat ou une bonne défense

♠ A96  
♥ 2  
♦ RD9763  
♣ V107

1sa – 3♣

3♦ – 3♥ pour monter la courte

♠ 76

♥ 5

♦ RV432

♣ AR1065

1sa – 2sa

3♣ – 3♦

4♦ – 4♥

R a montré un bicolore mineur et O est fitté♦, il cherche un chelem éventuel. Il faut monter le contrôle ♥ puis contrôler les As s'il indique un contrôle ♠.

♠ 5

♥ D104

♦ R82

♣ A109653

1sa – 2sa

3♣ – 3♠

4♥ - passe

R accepte la proposition de jouer en fit4/3. Il y a sans doute un problème à ♠ pour jouer 3sa.

♠ 32

♥ -

♦ AV96542

♣ D1083

1sa – 3♣

3♦ - 5♦

Il est préférable qu' O reçoive l'entame.

♠ R43

♥ D62

♦ 7

♣ RV9542

1sa – 2sa

3♣ – 3sa

4♣ – 5♣

Il y a probablement un problème à ♦ pour jouer 3sa et on est très loin du chelem.

♠ DV10

♥ D54

♦ 6

♣ AD10753

1sa – 2sa

3♣ – 3sa

4♣ – 4♦

Pas de contrôle en majeure mais le chelem est possible.

♠ AD10



♥ V108  
♦ 2  
♣ RV9653

1sa – 2sa  
3♣- 3sa  
4♣ - 4♠

Pas de contrôle ♥, mais le chelem est possible.

♠ R2  
♥ D5  
♦ AR108653  
♣ R7

1sa – 3♣  
3♦ – 4♦  
4♠ - 5♦

Il n'y a pas de contrôle ♥. Arrêt immédiat.

♠ D8  
♥ R74  
♦ D2  
♣ AR7532

1sa – 2sa  
3♣ – 4sa  
5♣ – passe

R a montré sa main et respecte la décision de O.

♠ A4  
♥ DV  
♦ V95  
♣ AR9873

1sa – 2sa  
3♣ – 4sa  
6♦ – passe

R respecte la décision de O. Il a sans doute 5 ou 6 cartes à ♦ et le chelem à ♦ est sans doute le seul bon contrat

1sa	2♣	
2♦	?	
	pas	Faible avec 5+♦
	2♥	Faible avec 4+♥4+♠
	2♠	Limite avec 5♠
2sa		Limite (avec 1 ou 2M 4ème)
	3♣	NAT FM (avec aussi 4M)
	3♦	NAT FM (avec aussi 4M)
	3♥	5♠4♥, FM. Ensuite 4♠ Forcing sur 3SA
	3♠	5♥4♠, FM. Ensuite 4♥ Forcing sur 3SA
	3sa	SO
	4♣	Bicolore M, TDC, court ♣
	4♦	Bicolore M, TDC, court ♦
	4♥	SO
	4♠	SO
	4sa	Quantitatif

1sa	2♣	
2♥	?	
	pas	Faible avec 4+♥
	2♠	Limite avec 5♠
2sa		Limite avec 4♠
	3♣	NAT FM (avec aussi 4♠)
	3♦	NAT FM (avec aussi 4♠)
	3♥	Limite
	3♠	Fit♥ CB♠
	3sa	SO
	4♣	Fit♥ CB♣
	4♦	Fit♥ CB♦
	4♥	SO
	4sa	Quantitatif

1sa	2♣	
2♠	?	

	pas	Faible avec 4+♠
	2sa	Limite avec 4♥
	3♣	NAT FM (avec aussi 4♥)
	3♦	NAT FM (avec aussi 4♥)
	3♥	Fit♠ court ♥
	3♠	Limite
	3sa	SO
	4♣	Fit♠ CB♣
	4♦	Fit♠ CB♦
	4♥	Fit♠ CB♥ Honneur
	4sa	Quantitatif

1SA - 2♦  
2♥ - ?

2♠ = 5♥4♠ limite.

2SA = 5♥ limite.

3m = 5+♥4m FM ou TDC

3♦ = Â pour 3sa sans fit

3♥ = Fit ♥ enchère d'attente, suite en CB ou problème à ♠ sur 3♦

3♠ = Sans fit et problème dans m' pour dire 3sa

3SA = Sans intérêt avec arrêts annexes

4m = Double fit

4♥ = Fit ♥, sans intérêt.

3♥ = Limite

3♠/4m = Court (unicolore TDC)

3SA = 5♥332 ou 5♥4m22 SO

4♥ = SO

1SA - 2♥  
2♠ - ?

2sa = unicolore ♠ TDC

3m = 5+♠4m FM ou TDC (voir ci-dessus)

3♥ = 5♠5♥ limite

3♠ = limite

3SA = 5♠332 ou 5♠4m22 SO

4m/4♥ = Court (unicolore TDC)

4♠ = SO

1SA - 2♠

2SA=min

3x= max avec couleur inversée ♥=♦ ♣=♠

3SA= max 4333

Par la suite, enchère au niveau de 3 montre couleur inversée au niveau de 4 montre la couleur ;naturel ou CB suivant la séquence.

## 6.2 Sur Interventions

### 6.2.1 Interventions par le 2<sup>ième</sup>

- Intervention naturelle au niveau de 2

x = appel main limitée

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1SA 2♦ 3♣\* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arrêt dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

- Intervention bicolore au niveau de 2 par une couleur contenue dans le bicolore (DONT, brozel, 2♥/2♠ « muiderberg »)

x = punitif ;

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1SA 2♦ 3♣\* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arrêt dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

- Intervention au niveau de 2 par une couleur artificielle (2♣ Landy, 2♦ multi, etc)

x = montre la couleur enchérie

Par la suite les contres (répondant et ouvreure) seront d'appel ;

2x sera naturel avec 5 cartes non forcing

2SA à 3♥ transfert si l'échère revient en dessous de 2SA aussinon Nat.

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

3♠ = arrêt dans la couleur(es) d'intervention connues+ 4 cartes dans les majeures non annoncées

Passe suivi de contre : punitif

Intervention par contre artificiel (promettant des unicolores ou des bicolores quelconques)

même approche que paragraphe précédent :

xx = Volonté d'initier un punitif

Par la suite les contres seront à tendance punitive ;

2x sera naturel avec 5 cartes non forcing

2SA à 3♥ transfert.

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

3♠ = arrêt dans la couleur(es) d'intervention connues+ 4 cartes dans les majeures non annoncées

Passé suivi de contre : appel

- Intervention par contre punitif<sup>2</sup>

XX = positif

passé = demande de sauver

2X = sauvetage avec 5+X

3X = couleur 6<sup>ième</sup> et INV

## 6.2.2 3.4.1 Interventions par le 4<sup>ième</sup>

1SA      Passe  
             2♣  
 X (1)  
 Intervention par 2♦, 2♥ ou 2♠ (2)

(1)



Passé = pas d'arrêt le répondant surcontrera pour obtenir la réponse au stayman



XX = propose de jouer

- 2♦ : faible propose de jouer là (4cartes) avec les 2 majeures 4<sup>ème</sup>
- 2♥ : faible avec les 2majeures
- 3T : re stayman GF et court T
- 3K : 5K GF
- 3M : smolen



2♦ = pas de MAJ et +arrêt (comme si pas d'intervention)



2♥/♠ = 4♥/♠ + arrêt (comme si pas d'intervention)

(2)

1. 2♦

Passe = pas d'arrêt , ensuite X = appel

X = propose de jouer avec au moins 3 cartes

2♥/♠ = 4♥/♠ + arrêt

2. 2♥

Passe = pas d'arrêt, ensuite X = appel

X = propose de jouer avec au moins 3 cartes

2♠ = 4♠ + arrêt

3. 2♠

Passe = pas d'arrêt, ensuite X = appel

X = propose de jouer avec au moins 3 cartes

1SA      Passe  
            2♦ / 2♥

X (3)

Intervention par 2♥ ou 2♠ (4)

(3)

Passe : pas le fit

Rectification du texas : fit de 3 cartes

XX : propose de jouer avec 4 solides cartes

Autres enchères : fit de 4 cartes comme si pas de contre

(4)

Passe : pas le fit

X : fit

## 7. Ouverture de 2♣ -

- Unicolore GF
- BAL 24+
- GF avec un bicolore M
- Faible (8-10) unicolore ♦ de 6 cartes avec 2GH (où 3 des 5H)

### Principe :

Il s'agit ici de rajouter une partie faible dans les ouverture Albarran afin de protéger les ouvertures fortes d'intervention perturbatrices avant une première description partielle de la main.

En effet, l'adversaire se comportera après l'ouverture de 2♣ en supposant que l'ouvreur est faible à ♦ demandant une petite ouverture pour intervenir ; si l'ouverture ne comporte que des variantes fortes un adversaire compétent interviendra rapidement et très agressivement dès qu'il a un peu de distribution et que la main de l'ouvreur n'est pas décrite.

Par contre, l'ouverture de 2♣ avec la main faible laisse beaucoup de temps à l'adversaire pour s'organiser ; elle « barre » très peu et doit donc être produite avec des mains constructives.

### 7.1 Réponses

- 2♦ = SO en face de la main faible
- 2♥ = NAT F1
  - 2♠ = Max et arrêt ♠
  - 2SA = Maxi beau ♦ pas d'arrêt extérieur
  - 3♣ = Maxi et arrêt ♣
  - 3♦ = mini sans fit
  - 3♥ = fitté
  - 3♠ = FM ♠
  - 3SA = FM 24+
  - 4m = FM m
- 2♠ = NAT F1
  - 2SA = Maxi beau ♦ pas d'arrêt extérieur
  - 3♣ = Maxi et arrêt ♣
  - 3♦ = mini sans fit
  - 3♥ = Maxi et arrêt ♥
  - 3♠ = fitté sans courte
  - 3SA = 26+
  - 4m = FM m
  - 4♥ = FM ♥
- 2SA = Relais F 14+
- 3♦ = Barrage

- 3♣ = NAT F1
  - 3♦ = mini, non fitté
  - 3M = Maxi et arrêt M
  - 3SA = Maxi et pas d'arrêt
  - 4♣ = 4 cartes+ tendance régulier 24+
  - 4x = GF
- 3SA = Pour jouer
- 4♦ = Barrage
- 5♦ = Barrage

## 7.2 2♣-2♦

• Passe = faible ♦

• 2♥ = GF ♥

- 2♠ = 5 cartes+ avec au moins un GH
- 2SA = 8+ et Max 2 cartes à ♥ sans GH
- 3♣ = 5 cartes+ avec au moins un GH
- 3♦ = 5 cartes+ avec au moins un GH
- 3♥ = fitté sans courte
- 3♠/4m = fitté, courte ♣/♦
- 3SA = SO
- 4♥ = fitté faible

• 2♠/3m = Nat GF

• 2SA = 22-23

• 3♥ = GF 5♥/4♠

• 3♠ = GF 5♠/4♥

• 3SA = 26+ (dev : ???)

• 4m = GF, 5-5 M, court m

• 4♥ = GF 6♥/5♠

• 4♠ = GF 6♠/5♥

## 7.3 2♣-2SA

- 3♣ = ♦, max, force
- 3♦ = ♦, min



- 3M = ♦, max, force
- 3SA = ♦, belle couleur
- 4m/4M = nat FM
- 4SA = 22-23, Forcing Chelem
- 5m/5M = nat F Chelem

## 7.4 Sur interventions

- Par contre
  - Passe = supporte de jouer 2♣ contré
  - XX = demande au partenaire de préciser sa main.
  - 2♦ = Autorise le partenaire à surenchérir au niveau de 3.
  - 2M = Naturel, F
  - 2SA = relais comme sans intervention
  - 3x = NAT, GF
  - 3♦ = Barrage
- En couleur ou SA
  - X = punitif
  - 2♠(sur 2♥) = NAT, NF
  - 2SA/3SA = NAT
  - 3x = NAT, Forcing
  - 3♦ = Barrage ; compétitif

## 8. Ouverture de 2♦

Faible à ♥ ou unicolore fort à ♣, ♦ ou ♠ ou Bal 22-23H.

2♦ - ?

- 2♥ : poc le reste suppose la version faible
- 2♠ : ® demande de courte 13+ H
- 2sa : demande de fit à ♠ 13+ H
- 3♣ : Nat, FM
- 3♦ : Nat, FM
- 3♥ : barrage
- 3♠ : Inv ♠ 11-13H (tendance barrage)
- 3sa : SO
- 4♣ : spl♣ TDC 14+ H
- 4♦ : Spl♦ TDC 14+ H
- 4♥ : SO
- 4♠ : SO

2♦ - 2♠  
?

2sa : un SGL et mini puis : 3♣® : 3♦ SGL♣, 3♥ SGL♦, 3♠ SGL♠  
3♦ : demande le retour à 3♥ si SGL♠  
3♥ : SO

3♣ : un SGL mineur et max puis : 3♦® : 3♥ SGL♣, 3♠ SGL♦  
3♥ : stop si SGL♦

3♦ : SGL♠ et max  
3♥ : mini sans SGL  
3♠ : max sans SGL  
3sa : bal 22-23H  
4♣ : 4 cartes dont au moins 1 GH, plutôt max  
4♦ : 4 cartes dont au moins 1 GH, plutôt max

autre : mains fortes

2♦ - 2♠ } ⇒ passe  
3♦ }  
3♥ }  
3♠ }  
3♥ : INV mais  
décourageant  
3♠ : CB♠, fixe l'atout ♥  
3sa : SO

2♦ - 2sa  
?

- 3♣ : 2 cartes à ♠
- 3♦ : 1 cartes à ♠
- 3♥ : 3 cartes à ♠ et mini
- 3♠ : 3 cartes à ♠ et max

2♦	-	2sa
3♣	-	?
3♦	:	® FM fixe l'atout ♠ puis :
3♥	:	mini, 3♠ : max avec 1 GH ♠ , 3sa : max sans GH ♠
3♥	:	SO
3♠	:	INV
3sa	:	SO
4♣	:	CB♣, fixe l'atout ♥
4♦	:	CB♦, fixe l'atout ♥
2♦	-	2sa
3♦	-	?
3♥	:	SO
3♠	:	INV
3sa	:	SO
4♣	:	fixe l'atout ♥
4♦	:	fixe l'atout ♠
2♦	-	2sa
3♥	-	?
3♠	:	SO
3sa	:	SO
4♣	:	fixe l'atout ♥
4♦	:	fixe l'atout ♠
2♦	-	2sa
3♠	-	?
3sa	:	SO
4♣	:	fixe l'atout ♥
4♦	:	fixe l'atout ♠

## 8.1 Sur interventions

- Par contre
  - Passe = supporte de jouer 2♦ contré
  - XX = demande au partenaire de préciser sa main.
  - 2♥ = Autorise le partenaire à surenchérir au niveau de 3.
  - 2♠ = Naturel, F
  - 2SA = relais comme sans intervention
  - 3x = NAT, GF
  - 3♥ = Barrage
- En couleur ou SA
  - X = punitif
  - 2♠ = NAT, NF
  - 2SA/3SA = NAT
  - 3x = NAT, Forcing
  - 3♥ = Barrage ; compétitif

## 9. Ouverture de 2♠

Faible à ♠, 6 cartes 5-10H, 2GH vul, sans 4 cartes à ♥.

2♠ - ?

- 2sa : ® demande de courte 13+ H
- 3♣ : demande de fit à ♥ 13+ H
- 3♦ : Nat, FM
- 3♥ : 5+♣, FM
- 3♠ : barrage
- 3sa : SO
- 4♣ : spl♣ TDC 14+ H
- 4♦ : Spl♦ TDC 14+ H
- 4♥ : SO
- 4♠ : SO

2♠ - 2sa

?

- 3♣ : un SGL et mini, puis 3♦® : 3♥ SGL♣, 3♥ SGL♦, 3sa SGL♥  
3♥ : demande le retour à 3♠ si SGL♥  
3♠ : SO
- 3♦ : un SGL mineur et max puis : 3♥® : 3♠ SGL♣, 3sa SGL♦  
3♠ : stop si SGL♦
- 3♥ : SGL♥ et max
- 3♠ : mini sans SGL
- 3sa : max sans SGL
- 4♣ : 4 cartes dont au moins 1 GH, plutôt max
- 4♦ : 4 cartes dont au moins 1 GH, plutôt max

2♠ - 2sa

3♥

3♠

3sa

} ⇒

- 3♠ : INV mais  
décourageant
- 3sa : SO
- 4♣ : CB♣, fixe l'atout ♠
- 4♦ : CB♦, fixe l'atout ♠

2♠ - 3♣

?

- 3♦ : 2 cartes à ♥
- 3♥ : 1 carte à ♥
- 3♠ : 3 cartes à ♥, mini
- 3sa : 3 cartes à ♥, maxi

2♠ - 3♣  
 3♦ - ?  
 3♥ : INV  
 3♠ : SO  
 3sa : SO  
 4♣ : fixe l'atout ♥  
 4♦ : fixe l'atout ♠

2♠ - 3♣  
 3♥ - ?  
 passe  
 3♠ : INV  
 3sa : SO  
 4♣ : fixe l'atout ♥  
 4♦ : fixe l'atout ♠

2♠ - 3♣  
 3♠ - ?  
 passe  
 3sa : SO  
 4♣ : fixe l'atout ♥  
 4♦ : fixe l'atout ♠

2♠ - 3♣  
 3sa - ?  
 passe  
 4♣ : fixe l'atout ♥  
 4♦ : fixe l'atout ♠

## 9.1 Sur interventions

- Par contre
  - Passe = pour jouer
  - XX = fort initie un punitif.
  - 2SA = relais comme sans intervention
  - 3x = naturel, NF
- En couleur ou SA
  - X = punitif
  - 3SA = NAT
  - 3x = NAT, Forcing

## 10. Ouverture de 2SA

3♣<sup>3</sup>: Puppet (4+HCP)

- 3♦ : 1 ou 2M
- 3♥ : rien
- 3♠ : 5♠
- 3sa : 5♥

3♦ : transfert avec 5+♥ (0+HCP)

3♥ : transfert avec 5+♠ (0+HCP)

3♠ : les 2 mineures (5+HCP). Si min, au moins 5-4.

3sa : SO

4♣ : 6+♥ TDC

4♦ : 6+♠ TDC

4♥ : 6+♣ TDC

4♠ : 6+♦ TDC

4sa : quantitatif.

2sa - 3♣ - 3♦

2sa - 3♣

3♦ - 3♥ = 4♠

- 3♠ = 4♠
  - 3sa := proposition avec 4♠
  - 4♣, 4♦, 4♥ = cue-bid TDC
- 3sa := 4♥ sans 4♠
  - 4♣ = nat 4♣ TDC
  - 4♦ = nat 4♦ TDC
  - 4♥ = 5♣ TDC
  - 4♠ = 5♦ TDC

3♠ = 4♥

- 3sa := 4♠ sans 4♥
  - 4♣ = nat 4♣ TDC
  - 4♦ = nat 4♦ TDC
  - 4♥ = 5♣ TDC
  - 4♠ = 5♦ TDC
- 4♣ := cue-bid fit ♥ max
- 4♦ := cue-bid fit ♥ max
- 4♥ := fit ♥ min

3sa = SO

4♣ = 4♠ et 4♥ TDC

- 4♦ = min
- 4♥ = pour jouer



Le seul cas où c'est le répondant

<sup>3</sup> : recherche de M 4ème ou 5ème, 5♠ et 4♥ voire 6♠ et 4♥ manche ou +, 5♠ et 5♥ manche ou +, JAMAIS avec un bicolore mineur.



qui joue

- 4♠ = pour jouer 4 en M mais avec réserve de points.

Pour faire jouer le chelem de la main forte, R déclarera 6/7 dans une mineure pour forcer O à annoncer sa propre couleur.

- 4♥ = 4♥ max
- 4♠ = 4♠ max

4♦ = 4♠ et 4♥ manche

4♥ = 5♣ TDC

4♠ = 5♦ TDC

4sa : = quantitatif avec 4 – 4 dans les mineures → passe / 6x.

2sa – 3♣ – 3♥

2sa - 3♣

3♥ - 3♠ = 5♠ et 4♥ manche ou plus

3sa = SO

4♣ = Stayman pour les mineures

- 4♦ = une mineure 5ème
- 4♥ = 4♣, 4♦ doubleton ♥
- 4♠ = 4♣, 4♦ doubleton ♠
- 4sa = 4333

4♦ = 5♠ et 5♥ de manche

4♥ = 5♣ TDC

4♠ = 5♦ TDC

2sa – 3♣ – 3♠

- 3sa = SO
- 4♣ = 5♣ TDC
- 4♦ = 5♦ TDC
- 4♥ = fit ♠ TDC, N'est PAS un cue-bid.
- 4♠ = SO

2sa – 3♣ – 3sa

2sa - 3♣

3sa - passe

4♣ = 5♣ TDC

4♦ = transfert ♥

4♥ = 5♦ TDC



2sa – 3♦

2sa - 3♦

3♥ = min ou max avec 2 ou 3 ♥

- 3♠ = 5+♥ et 4♠ manche ou plus
- 3sa = pour jouer 3sa ou 4♥

- 4♣ = 5+♥ et 4+♣ TDC
- 4♦ = 5+♥ et 4+♦ TDC
- 4♥ = SO
- 4sa = quantitatif, 11-12 HCP 5332

3♠ = 5♠ et 2♥

3sa = fit ♥ 4ème

$2sa - 3♥$

2sa - 3♥

3♠ = min ou max avec 2 ou 3 ♠

- 3sa = pour jouer 3sa ou 4♠
- 4♣ = 5+♠ et 4+♣ TDC
- 4♦ = 5+♠ et 4+♦ TDC
- 4♠ = SO
- 4sa = quantitatif, 11-12 HCP 5332

3sa = 5♥ et 2♠

4♣ = cue-bid, fit ♠ 4ème

4♦ = cue-bid, fit ♠ 4ème

$2sa - 3♠$

2sa - 3♠

3sa = pour jouer

- 4♣ = 5+♣ et 4♦ TDC
- 4♦ = 5+♦ et 4♣ TDC
- 4♥ = 5+♦ et 5+♣ TDC, court ♥
- 4♠ = 5+♦ et 5+♣ TDC, court ♠
- 4sa = quantitatif, 5-4 mineures
- 5♣ = pour jouer
- 5♦ = pour jouer

4♣ = 4+♣, positif si TDC

4♦ = 4+♦, positif si TDC

4♥ = 5♥, proposition d'atout ♥

4♠ = 5♠, proposition d'atout ♠

4sa = 4♦ et 4♣

$2sa - 4♣$

2sa - 4♣

4♦ = fit ♥

4♥ = 2♥

$2sa - 4♦$

2sa - 4♦

4♥ = fit ♠

4♠ = 2♠

2sa - 4♥

$2sa - 4♥$

4♠ = fit 3♣

4sa = 2♥

5♣ = fit 4♣

$2sa - 4♠$

2sa - 4♠

4sa = 2♦

5♣ = fit 3♦

5♦ = fit 4♦

## 11. Interventions adverses

### 11.1 11.1 Interventions à saut

- Intervention à 2♦

Contre = 8+ spoutnik

2M = Nat, forcing

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦ = Stayman+ demande d'arrêt

3♦ = texas ♥

3♥ = texas ♠

3♠ = 4♠4♥ +arrêt ♦Forcing

3SA = Nat

- Intervention à 2♥

Contre = 8+ spoutnik

2♠ = Nat, forcing

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦

3♦ = Texas ♥ = demande d'arrêt

3♥ = Texas ♠

3♠ = 4♠+arrêt ♥

3SA = Nat

- Intervention à 2♠

Contre = 8+ spoutnik

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦

3♦ = Texas ♥

3♥ = demande d'arrêt

3♠ = arrêt+4♥ (si pas d'ouverture d'1♥)

3SA = Nat

## 12. Défenses et compétitives

### 12.1 Sur le SA Fort

#### 12.1.1 En 2° position

- Contre : ♣ ou les majeures
- 2♣ = ♦  
2♦ = unicolore majeur. Le répondant utilise 2SA pour connaître la force et la majeur.
- 2M = 5M et une main irrégulière (donc par inférence une m/4)
- 2SA = bicolore mineur
- 3X = Barrage (Rouge vs Vert : 7 à 7,5 LDJ)

#### 12.1.2 En 4° position

Comme en 2eme position

### 12.2 Sur le SA Faible

- Contre = plus de PH que l'ouvreur
- 2♣ = Landy

### 12.3 Sur ouverture de 1

- Les sauts montrent une main faible
- Après une intervention sans saut au niveau de 2, si le numéro 3 ne parle pas, tout changement de couleur est F1
- En situation compétitive, et de façon subsidiaire l'enchère de 2SA lorsqu'elle est artificielle est plus forte que les enchères de fit au niveau de 3 (« good bad »)
- Le cue bid au niveau de 2 montre 5 cartes à ♣ et 5 cartes à ♠ (♥ sur l'ouverture d'1♠)  
2SA montre les 2 plus basses couleurs non nommées 3♣ montre les 2 couleurs les plus chères non nommées *exception* : sur l'ouverture d'1m  

2♦ : ♠+♥	2SA : ♥+m'	3♣ : ♠+m'
----------	------------	-----------

- Après une intervention à 1SA suivi de contre  
1SA  
1x                    X  
    : passe : accepte de jouer 1SAX (main 4333 ou 4432 avec une piece dans le doubleton)  
    XX :SOS  
    2y : 5cartes non forcing

## 12.4 Sur le 2♣ : multi : faible avec les deux majeurs ou fort

### 12.4.1 En 2° position

- X = Régulier 12-14 ou très fort (reparlera jusqu'au niveau de 5)
- Passe puis X sur 2M = appel
- 2♦ = Nat
- 2M = 16-18 BAL avec force M et pas d'arrêt M'
  - 3m : naturel et F1
  - 2/3M' montre un arrêt ou un complément d'arrêt
  - 3M Bicolore mineures
- 2SA = 16-18 BAL avec les 2 arrêts
  - 3m : naturel F1
  - 3M bicolore mineures court M
- 3m/M = Nat, 16-18, 7 à 8 levées
- 3SA = SO

## 12.5 Sur le 2♦ : multi : faible avec une majeur ou fort

### 12.5.1 En 2° position

- X = régulier 12-14 ou main très forte (reparlera même si la séquence est au niveau de 5)
- 2♥ = nat
- 2♠ = nat
- 2SA = 16-19 BAL. Développement comme 2SA d'ouverture.

- 3♣ = nat
- 3♦ = nat
- 3M = Bel unicolore 18-22PH
- Passe suivi de contre = appel

## 12.6 Sur le 2♥ : Ekren

♣ X = punitif avec 15-19PH régulier (tolère 2♠X)

♣ 2♠ = contre d'appel

2SA = 16-19PH régulier avec une main ne permettant pas de contrer une des deux majeures

♣

ensuite :

3♣/♦ : 5+♣/♦ F1

3♥ : arrêt ♥

3♠ : arrêt ♠

3SA : pièce seconde dans une majeure et arrêt dans l'autre.

4♣/♦ : fit avec au moins 4 belles cartes

3♥/♠ : arrêt dans la couleur avec 4+ dans chaque mineures<sup>4</sup>

3SA : to play,

♣ 3m NAT non forcing ?

## 12.7 Sur 2M faible (ou assimilé)

- *Sur un 2 faible, une enchère est naturel, 2SA est 17-20 (13-16 en réouverture), le cue-bid montre un bicolore m (laissant encore la possibilité de jouer 3SA !!), 4m montre un bicolore M' et m et le contre est d'appel.*

Sur le contre d'appel, les changements de couleur sans saut montre au moins 7PH, 2SA montre une main de moins de 7PH le contreur dira 3♣ avec une main faible et au moins 2 cartes à ♣ aussi sinon 3♦ toute autre enchère est GF. Sur 2♥, 3♠ immédiat montre 5 cartes et 8-11 2SA puis 3♠ montre 4 cartes

## 12.8 Sur ouverture au niveau de 3

<sup>4</sup> Sans 4 cartes dans chaque mineure, dire 3SA même avec un arrêt manquant

## 12.9 Sur le 1♣ fort

### 12.9.1 En 2<sup>o</sup> position

- X = intervention à ♥
- 1♦ = intervention à ♠
- 1♥ = 4♥+m. Ensuite 1SA = relais
- 1♠ = 4♠+m. Ensuite 1SA = relais
- 1SA = Bicolore m (5+4+). 2SA relais pour la courte.
- 2x = Nat, faible.

### 12.9.2 En 4<sup>o</sup> position après 1♣ passe 1♦

- X = intervention à ♥
- 1♥ = intervention à ♠
- 1♠ = 4♠+m. Ensuite 1SA = relais
- 1SA = 4♥+m. Ensuite 2SA = relais
- 2♣ = Bicolore m (5+4+).
- 2x = Nat, faible.
- 2SA = 6+♣, faible



## 13. Enchères de chelem

- Blackwood aux clefs 41/30 ; pas de blackwood sans fit.
- Après le Blackwood,
  - toute enchère dans l'atout convenu est SO
  - La première enchères disponible qui n'est pas un retour à l'atout demande la dame
  - Le premier retour à l'atout disponible nie la dame d'atout
  - toute autre enchère montre la dame d'atout et le roi de la couleurannoncée<sup>5</sup>
  - 5SA : la dame d'atout et pas de roi annonçable
  - toute autre enchère promet la dame d'atout (ou une longueur suffisante) et promet le roi de la couleur annoncée<sup>6</sup>
- Blackwood d'exclusion : saut au niveau de 5 après que le fit ait été univoquement établi : demande au déclarant de répondre par palier ses clefs (41/30) en décomptant l'as de la couleur nommée (normalement chicane en face).
- Dans les séquences où l'adversaire a nommé une couleur, un saut au niveau de 5 à l'atout demande au partenaire de passer sans contrôle dans la couleur de l'adversaire et d'enchérir dans le cas contraire.

---

<sup>5</sup> Ou la dame quand le roi de la couleur a déjà été annoncé/infirmé dans la séquence et que la dame semble être utile

<sup>6</sup> Même remarque

## 14. Jeu de la carte

- Entame pair impair à la couleur.
- 4eme meilleure à SA
- Défausse Lavinthal.
- Entame de l'as et de la dame demande un appel par les petites (ou lavinthal si le mort a un GH dans la couleur).
- Entame du Roi
  - à SA demande le déblocage
  - à la couleur demande le compte strict (3eme, 5eme)
- Switch petit prometteur
- Confirmation d'entame par les petites.