

### Enchères à deux

- 2 SA et 3 SA fittés
- Check-back Stayman
- 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> couleurs forcing
- Roudi 3 réponses
- Après 2 ♣ Stayman, chassé-croisé, soutien déclic de chelem
- Sur 2 SA, chassé-croisé, rectification fittée
- Après 2 ♣ fort indéterminé : 2 ♦ quasi-systématique, sauf belle couleur 5<sup>e</sup>
- Après 2 ♦ forcing de manche :
  - ▷ Sans As, 2 ♥ (1- Roi) ou 2 SA (2+ Rois)
  - ▷ Avec 1 As, 2 ♠ (0 Roi), 3 ♣-♠ (1 Roi, ICRM) ou 3 SA (2+ Rois)
  - ▷ Avec 2 As, 4 ♣-4 ♥ (CRM) ou 4 ♠ (1+ Rois)
  - ▷ Avec 3 As, 4 SA
- Après une réponse positive (2 SA et au-delà), nommer les SA au niveau le plus bas est forcing
- Blackwood 5 Clés, 30-41-2. Pa-Co-2 si intervention (aussi après 2 ♣ et 2 ♦)
- Blackwood d'exclusion, question à l'atout à 5 ♥-♠
- Blackwood aux Rois à 5 SA, réponse 0-1-2-3
- Après Passe, 2 ♣ Drury (redemande à 2 ♦ ambigüe), rencontres, Mixed-Raise et 2 SA mini-splinter

### Séquences précisées

- 1 m-2 ♥ : « Bessis », 5 cartes à ♠, 4 à ♥ et 6-9 H
- 1 ♦-1 M-2 ♣-3 ♦ soutien limite
- 1 ♦-2 ♣ : forcing de manche. Redemande à 3 SA avec 15-17 H en 4-4-4-1.
- Rencontres : changements de couleur à saut promettant un fit de 4 cartes
  1. Après un passe initial (double-saut : splinter)
  2. En réponse à une ouverture, contrée à notre droite, quelle que soit la couleur d'ouverture et uniquement avec une mineure comme 2<sup>e</sup> couleur
  3. En réponse à une ouverture suivie d'une intervention à 1 SA
  4. En réponse à une intervention à la couleur : rencontre (double-saut : super-rencontre)
- Mini-cue-bid à 2 SA en réponse à un Contre d'un 2 faible : 8-10 H toute distribution ou 11+ H avec 4 cartes dans l'autre majeure
- Autre cub-bid à 2 SA en réponse à une intervention à 2 ♦ sur 1 SA : soutien dans les deux majeures, l'intervenant précise sa force et sa couleur

### Enchères compétitives

- Plus de 2 SA fitté
- Cachalot avec les développements du *Bridgeur*
- Rodrigue
- 2 SA Truscott et 3 SA Super-Truscott
- Contre ou Surcontre pour effectuer un Drury (mais redemande à 2 ♥-♠ pour indiquer une ouverture faible), on conserve le système de réponse à une ouverture en 3<sup>e</sup> quelle que soit l'intervention
- Interventions SEF sur un 2 faible
- Michaël précisés en intervention. En réveil : non-précisés, et 2 ♣ sur 1 ♣ bicolore rouge
- Défense contre les Michaël : cue-bids montrent l'une ou l'autre des 2 autres couleurs dans un jeu forcing de manche
- Intervention à 1 SA naturelle (16-18H), sauf après un Passe initiale : bicolore 6-4
- Défense après une intervention à 1 SA : Landik (2 ♣ pour les majeures si l'ouverture était mineure, sinon tout en Texas)
- Intervention sur 1 SA :
  - ▷ Contre mineure 5<sup>e</sup> + majeure 4<sup>e</sup> indéterminées
  - ▷ 2 ♣ Landy
  - ▷ 2 ♦ majeure 6<sup>e</sup> indéterminée
  - ▷ 2 ♥-♠ couleur 5<sup>e</sup> + mineure 5<sup>e</sup> indéterminée
  - ▷ 2 SA bicolore 5-5 mineur
- Réveil sur 1 SA : Contre pour les majeures (réponse en Texas), le reste naturel
- Rubenshol

### Signalisation

- Entame à la couleur
  - ▷ En parité dans la couleur du partenaire
  - ▷ Tête de séquence
  - ▷ Parité
- Appel/refus sur l'As, sinon parité en général
- Entame à Sans-Atout
  - ▷ 4<sup>e</sup> meilleure avec un honneur
  - ▷ 2<sup>e</sup> meilleure sans honneur
  - ▷ Dans une couleur 3<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> meilleure avec un honneur et *Top of nothing* sans
- Petit prometteur : uniquement quand l'entameur change de couleur
- Parité en général
- Appel de Smith
- Défausse en parité

### Réponse au Contre sur un 2 majeur faible

2 ♠-3 ♣-♦-♥

Sans saut : 4 cartes, parfois 3, moins de 8 H. Plus fort, transiter par 2 SA ou imposer la manche

3 ♥-♠

Cue-bid. 11 H, sans arrêt dans la majeure adverse ni 4 cartes dans l'autre majeure (si 4 cartes : 2 SA)

3 SA

11 H, l'arrêt dans la majeure adverse sans 4 cartes dans l'autre majeure (si 4 cartes : 2 SA)

2 SA

Mini-cue-bid avec 8–10 H (toute distribution) ou 11 H avec 4 cartes dans l'autre majeure. Redemande du contreur :

— 3 ♣-♦ : sa meilleure mineure avec 12–15 HL (non-forcing)

— 3 ♠ (ou 3 ♥ sur 2 ♠) : 5 cartes, mais de qualité insuffisante pour une intervention directe

— Cue-bid et au-delà : à partir de 16 HL

### Réponse au 2 ♦ multi en intervention sur 1 SA

2 ♥

Relais avec tous les jeux faibles, mais peut receler un fit ♠, non-forcing

2 ♠

Fit ♥ au moins au niveau de 3, non-forcing

3 ♥

Fit quelle que soit la majeure, mais sans ambition de manche, non-forcing

2 SA

Fit quelle que soit la majeure, au moins un espoir de manche. L'intervenant précise sa force et sa majeure :

— 3 ♣-♦ : main minimum, transfert pour les ♥-les ♠ (l'ouvreur de 1 SA sera à l'entame)

— 3 ♥-♠ : main maximum, chassé-croisé pour les ♠-les ♥ (!) (toujours pour l'entame)

### Défense contre l'ouverture de 2 ♦ multi

#### Interventions immédiatement après l'ouverture :

Passé

Peut cacher un jeu permettant de contrer d'appel la majeure des adversaires

2 ♥-♠-3 ♣-♦

Naturel, 11–17 H, 5 cartes au niveau de 2 et 6 au niveau de 3

Contre

12–14 H réguliers sans les majeures, ou 18+ H toutes distributions. Suite en Rubenshol, le recontre est d'appel

2 SA

Naturel, 15–18 H réguliers, arrêts dans les deux majeures. Suite en Stayman et Texas en ignorant l'ouverture

3 ♥

Bicolore 5-5 ♠ et une mineure indéterminée

3 ♠

Bicolore 5-5 mineur

3 SA

Pour les jouer, jeu non-régulier

4 ♣-♦

Bicolore 5-5 ♥ et la mineure annoncée, forcing

**Interventions et réveils ultérieurs** : retour à une défense contre le 2MF classique, en considérant la dernière enchère du camp adverse comme naturelle (!). Exemple : 2 ♦-Passé-2 ♠-Contre : d'appel pour les ♥. Exceptions :

— 2 ♦-Passé-2 ♥-3 ♥ et 2 ♦-Passé-2 ♠-3 ♠ : Naturel (et non bicolore mineur)

— 2 ♦-Passé-2 ♥-3 ♠ : Bicolore mineur (comme l'intervention directe sur 2 ♦ multi)

### Défense contre l'ouverture de 1 SA faible

Contre

Main sans majeure 5<sup>e</sup> ni mineure 6<sup>e</sup>, au moins le maximum de la zone du SA faible en intervention directe, au moins le minimum de la zone en réveil. Réponses :

— Sans couleur 5<sup>e</sup> : Passe quel que soit le nombre de points !

— Avec une couleur 5<sup>e</sup> : Rubenshol

2 ♣

Landy

2 ♦-♥-♠-3 ♣

Texas (5 cartes en majeure, 6 en mineure)

Réponses au Landy et aux Texas : outre les réponses et rectifications faibles, 2 SA est naturel avec une dizaine de points et tout changement de couleur est forcing.

2 SA

Bicolore mineur

3 ♦

Bicolore majeur forcing de manche

3 ♥-♠

Couleur 7<sup>e</sup>, une quinzaine de points H

## Signalisation à la couleur

### Entame

- Entame en parité dans la couleur du partenaire
- Tête de séquence (2 cartes suffisent)
- Sinon, parité :
  - Avec 4 cartes avec honneur : la 3<sup>e</sup> meilleure
  - Avec 4 cartes sans honneur : la 2<sup>e</sup> meilleure
  - Avec 6 cartes avec honneur : la 5<sup>e</sup> meilleure
  - Avec 6 cartes sans honneur : la 3<sup>e</sup> meilleure

### Carte à fournir sur l'entame

- Sur l'As :
  - Si le mort a la Dame 3<sup>e</sup>, ou 4 cartes : parité
  - Si le mort a 3 petites cartes : appel/refus (avec la Dame)
  - Si le mort a 2 cartes : parité
  - Si le mort est singleton : préférence. De même si un singleton est connu chez l'ouvreur ou le déclarant (!)
  - Exception : en cas d'enchères heurtées, où l'entame peut se faire sans le Roi : appel/refus avec le Roi
- Sur un honneur non-couvert, parité en général. Exception : sur entame du Roi duquée par l'As 3<sup>e</sup> au mort, l'entameur doit savoir si son partenaire a un complément pour continuer sans donner de pli. Appel/refus donc avec le Valet, ou avec un doubleton et des vellétés de coupe.
- De façon générale sinon : parité. Mais, quand l'entame est visiblement singleton, et que l'on ne peut pas couvrir : préférence pour indiquer notre rentrée. Par ailleurs, fournir « inutilement » un petit honneur promet l'honneur inférieur (pas doubleton)

### Lorsque l'on rejoue une couleur

Parité du résidu ; sauf si on va donner une coupe : préférence

### Lorsque l'on attaque une nouvelle couleur

- Par l'As : on attend un appel/refus pour le Roi
- Par le Roi : on attend une parité
- Par une petite carte : on indique sa parité (*pas* petit prometteur ici)

### Lorsque l'on fournit en cours de jeu

Fournir à l'atout : si l'on veut couper : parité inversée ; sinon : préférence.

Fournir dans les autres couleurs : parité, mais seulement si couleur « amorphe ». S'abstenir en cas de fourchettes.

Une fois transmis le renseignement de parité, on peut transmettre un signal de préférence. Avec 3 honneurs équivalents :

- Dame, puis As, puis Roi : ordre normal, RAS
- As, puis Roi, puis Dame : préférence pour la plus forte
- Dame, puis Roi, puis As : préférence pour la plus faible

### Lorsque l'on défausse

- Ne pas donner de plis (de longueur ou d'honneur)
- Ne pas aider le déclarant (dans une couleur où le déclarant est à la devine, défausser trahit une absence d'intérêt)
- Le plus souvent : indiquer sa parité (si possible, la 2<sup>e</sup> meilleure dans une couleur de 4 cartes)
- Mais lorsque la parité n'est manifestement pas ce qui va aider le partenaire : appel direct

Les cas de défausses en préférentielle :

- L'entameur défausse dans sa couleur d'entame (à Sans-Atout)
- Le joueur défausse dans une couleur dont la teneur est entièrement connue
- Le joueur fait plusieurs défausses successives dans la même couleur

Défausse d'un honneur : dénie la carte supérieure, promet la carte inférieure. Donc souvent un appel. Réfléchir si c'est « absurde »

# Signalisation à Sans-Atout

## Le premier tour de cartes

Principes :

- Entame en parité dans la couleur du partenaire, sauf si l'on y est singleton
- Sur une entame pour l'entameur : parité. Sur une entame neutre ou pour le partenaire : appel/refus.

Les cartes d'entames et ce que fournit le partenaire :

- As : normalement avec As Roi 3è, parfois 4è. Le partenaire : appel/refus.
- Roi : avec 3 honneurs et 5 cartes, ou 4 cartes sans petite carte ( $\geq 9$ ). Le partenaire : déblocage (sauf singleton au mort : appel/refus), sinon parité
- Dame : soit tête de séquence, soit couleur avec Roi Dame pas assez belle pour une entame du Roi. Le partenaire : appel/refus, sauf si la position des honneurs sera claire après le premier tour : parité
- Valet et 10 : tête de séquence, avec une carte d'appui en-dessous ou au-dessus (R V 10 7). Le partenaire : parité

Sinon, entame d'une petite carte :

- Dans une couleur 4è ou + avec un honneur : 4è meilleure
- Dans une couleur 4è ou + sans honneur : 2è meilleure
- Dans une couleur 3è avec un honneur : 2è meilleure
- Dans une couleur 3è sans honneur : Top of nothing

Le partenaire :

- Sur une grande petite : appel/refus (sauf qu'en pratique, il faudra souvent monter en 3è)
- Sur une petite petite : parité (en particulier quand ne pas monter ne coûte pas de pli)

## Lorsque l'on rejoue une couleur

La règle : parité du résidu

Exception n° 1 : partenaire de l'entameur rejoue et le mort était singleton : petit prometteur (!)

Exception n° 2 : partenaire de l'entameur avait 5 cartes (!) : rejoue petit, comme s'il en avait 4 au départ.

## Lorsque l'on attaque une nouvelle couleur

Quand le partenaire de l'entameur attaque une nouvelle couleur : mêmes règles qu'à l'entame. Raison : si la couleur de l'entameur est sans espoir, ou si son partenaire n'en a plus, l'objectif n'est pas seulement d'encaisser ses levées maîtresses dans la 2è couleur, mais d'y affranchir plusieurs plis.

De même lorsque l'entameur change de couleur après une entame (« ratée ») pour son partenaire : comme à l'entame

Mais quand l'entameur change de couleur après une entame « pour lui » : petit prometteur (enfin !)

## Lorsque l'on fournit en cours de jeu

La règle : parité à la première opportunité

Exception n° 1 : l'entameur montre sa 5è carte dans sa couleur d'entame au tour suivant. Par ailleurs, il peut y fournir la plus grosse au 2è tour pour montrer que le déclarant tient encore la couleur

Exception n° 2 : appel/refus sur un As tiré par le partenaire

Exception n° 3 : appel de Smith. Si la parité n'est visiblement pas critique (couleur 4-4 chez le déclarant ou rentrées suffisantes du côté long), et si les cartes jouées à l'entame laissent un doute sur la teneur de la couleur, alors une carte anormalement élevée signifie :

- de la part du partenaire de l'entameur : j'ai un complément
- de la part de l'entameur : j'ai une autre couleur