

Le trèfle rouge

Hubert Quatreville



TODOLIST

Ce document est une version de travail. Un certain nombre de séquences risquent d'être modifiées.

- ☐ Relecture par au moins deux bridgeurs
 - ☒ Test sur BBO d'au moins 100 donnes
 - ☒ Compatibilité BBOAlert
 - ☐ Test d'au moins 1000 donnes
 - ☐ Simplification des complexités inutiles
 - ☐ Confection d'une couverture attractive
- Version 0.15

Introduction

1 Pourquoi un nouveau système ?

La théorie des enchères avance très vite.

Depuis la parution du best-seller de Pierre Jaïs et Michel Lebel en 1976 intitulé «La majeure cinquième» puis en 1982 «La nouvelle majeure cinquième» sous-titrée pompeusement «Le Bridge standard français», la majeure cinquième occupe une place de plus en plus hégémonique en France. On pourrait croire que ces ouvrages, de grande qualité, en sont la cause. Mais il n'en est rien puisque dans le monde entier, la majeure cinquième est devenue standard.

Et il y a une raison à cela. Avant la majeure cinquième, on jouait le plus souvent un système de type ACOL, nommé «La longue d'abord». Ce système est tombé aux oubliettes car à la fois plus difficile à manipuler et moins performant que la majeure par cinq. Toutefois, on lui doit beaucoup. En effet, conscient du caractère perfectible de ce système, beaucoup de champions ont développés des idées nouvelles. Tout particulièrement, un système nommé «Le Canapé» où, dans certaines situations, on annonce les bicolores en commençant par la couleur la plus courte. Le concept est resté ! Et plus important, le trèfle fort, un système qui consiste à ouvrir les mains fortes de 1♣ ce qui permet de mieux zoner les autres ouvertures et, cerise sur le gâteau, de se débarrasser de l'ouverture de 2♣ forcing de manche. Eric Rodwell, sept fois champion du monde, c'est un record, joue un système de trèfle fort.

De toute cette effervescence, c'est la majeure par cinq qui a émergé. j'ai relu l'ouvrage de Jaïs et Lebel de 1982. Tout est clair. Pas de gadgets. Juste quatre conventions en enchères à deux, le Blackwood, le Stayman, le Texas et la quatrième couleur forcing ; Et deux conventions, le contre d'appel et le contre Spoutnik en enchères à quatre. Et un principe simple : Quand on est fort, on fait un saut ou, à

défaut, on annonce une nouvelle couleur.

Regardons comment a évolué le système français en 42 ans pour donner le SEF 2024. De nombreuses conventions se sont greffées au système.

Commençons par le Roudi. Le Roudi est un gadget, c'est à dire une enchère interrogative avec un système de réponses codifiées permettant à l'instigateur de prendre la bonne décision. Il entre en troisième position après le Blackwood et le Stayman. Ces gadgets sont très populaires. On apprend le système de réponse set on se débrouille. De même que le Stayman ou le Blackwood, le Roudi est un gadget indispensable dans tous les systèmes de majeure par cinq. Sans lui, on a un problème pour zoner les mains. Comme le Stayman, comme le Blackwood, le systèmes de réponses a évolué au fil du temps.

Le Roudi est important dans la théorie des enchères car il met bien en lumière comment un système se construit. On impose les premières enchères. On regarde ce qui se passe. Et quand on voit un trou dans la raquette, on ajoute un gadget. Au final, le joueur de club joue avec 4 ou 5 gadget couvrant les situations les plus fréquentes et le joueur de compétition, plus exigeant, va jouer avec une dizaine de gadget de façon à couvrir des situations moins fréquentes. Mais comme il joue souvent, cela revient grosso modo au même.

Il y a des alternatives au Roudi. Citons le double deux et le ping-pong. Ces deux conventions, à peu près équivalentes au Roudi en terme d'efficacité, sont terriblement impopulaires. Pourquoi? Ce ne sont pas des gadgets! D'ailleurs, en français, il n'y a pas de nom pour qualifier ces techniques. En anglais, on appelle cela des *puppets* car le partenaire agit comme une marionnette. Le répondant commence par dire 2♣, l'ouvreur rectifie à 2♦ (comme une marionnette) et le répondant s'explique. En français, le mot *puppet* est improprement utilisé pour décrire une façon particulière de jouer le Stayman. Bref, cette technique de *puppet* est marginalisée. En effet, on transfère la décision au partenaire. Or comme chacun sait, le partenaire n'est pas digne de confiance ... en général! Bref, les gadgets sont beaucoup moins toxiques pour l'ego des joueurs que les *puppets* et ce n'est pas négligeable.

La deuxième convention que je souhaite examiner ici est le 2SA fitté. C'est à mon sens, la plus grande révolution des enchères en 42 ans. Ce n'est pas un gadget! C'est une enchère de moussaillon. Une enchère de moussaillon est une enchère où on vend sa main en une seule fois. On laisse alors son partenaire se débrouiller et on constate avec délectation que, contrairement à tous les pronostics, le brave bougre prend systématiquement les bonnes décisions. Le SEF 2024 regorge d'enchères de moussaillon, citons les enchères de rencontre ou les splinters.

Ce n'est pas la convention qui est importante mais ce sont ses conséquences. Avant le 2SA fitté, le plus gros cauchemar des bridgeurs était de s'entendre sur la signification *forcing* ou *non forcing* de telle ou telle séquence. En 1984, Michel Perron, champion du monde, a publié un ouvrage de 57 pages intitulé «Que jouons-nous partenaire?». Dans cet ouvrage il y a, entre autre, 32 séquences dont

il faut préciser le caractère *forcing* ou non en accord avec chaque partenaire. Une bonne école, mais fastidieuse. Dans le SEF 2024, il suffit d'une demi-page pour expliquer ce qui est *forcing*. En gros, tout ce qui ressemble à une enchère *forcing* est une enchère *forcing* ! Avec une unique exception, la séquence $1\heartsuit-1\spadesuit-2\heartsuit-3\heartsuit$. Quel confort ! Et le deux sur un forcing de manche va dans le même sens. Moins d'exceptions, plus de confort. Quant à la séquence $1\heartsuit-1\spadesuit-2\heartsuit-3\heartsuit$, on ne peut pas la jouer *forcing* ... sans ajouter un gadget, par exemple en utilisant $2\spadesuit$ de façon conventionnelle ; il n'y a donc pas de gain de simplicité à le faire.

Toujours est-il que les enchères évoluent de deux façons différentes et opposées. Vers une plus grande efficacité grâce à l'adoption de gadgets. Chaque gadget permettant de combler ou d'atténuer un inconvénient du système. Mais ce gain est coûteux. Il faut apprendre le système de réponses de ces gadgets. Et comme ces systèmes évoluent dans le temps, il faut vérifier qu'on a le même que le partenaire. Il y a même des systèmes de réponses qui servent de marqueurs sociaux. Typiquement le Blackwood 41-30 au lieu de 30-41. En région lyonnaise par exemple, jouer le Blackwood 30-41 vous disqualifie aux yeux des joueurs de compétitions car «comme chacun sait, le 41-30 est meilleur!». Et je ne parle pas de la quatrième et de la troisième couleur forcing qui, une fois sur dix, mènent à des situations vraiment difficiles ! Le joueur malin, n'en a cure, quand la situation lui échappe, il propose **3SA**, au pire, il chutera comme les autres.

Les meilleures innovations sont celles qui amènent de la simplicité. Mais ce sont les plus difficiles. Il y a beaucoup plus d'intelligence derrière le **2SA** fitté que derrière le Roudi. Non seulement, les innovations simplificatrices sont difficiles à concevoir, mais pire, il est difficile de convaincre les bridgeurs de leurs intérêts. En effet, les bridgeurs ayant mis des années à maîtriser une méthode complexe ne voient pas l'intérêt de passer à quelque chose de plus simple mais qui les oblige à changer leurs habitudes. Ils préfèrent, et de loin, le dernier gadget à la mode, préconisé par leur gourou local. Et c'est ainsi que le deux sur un forcing de manche a du mal à s'imposer. Et l'ouvrage d'Alain Levy, «Le Système Y» ne va certainement pas améliorer la situation. Ce qu'Alain Levy propose est beaucoup trop avancé. Il propose une méthode de champion du monde ... pour champion du monde. Terriblement efficace et terriblement compliquée. Tous les gains en simplicité du nouveau système sont absorbés par l'ajout de petits gadgets, certes utiles et intelligents, voire fortement optimisés, mais qui rendent difficile l'apprentissage du système dans son ensemble. Pour que les bridgeurs adoptent le deux sur un, il faut leur proposer un système basique, plus simple que le SEF, déjà très avancé, et aussi efficace que celui-ci. Ensuite, dans un deuxième temps, et pour ceux qui veulent, on ajoute les gadgets petit à petit.

En tout cas, aussi bien le **2SA** fitté que le deux sur un forcing de manche font apparaître une vérité. Une loi ! Un peu comme la loi des levées totales. Pour simplifier un système d'enchère, il faut le modifier en amont, pas en aval. En aval, on

ajoute des gadgets. Et chaque gain en efficacité se fait au prix de la complexité. Par contre, une modification en amont peut amener soit de la simplicité à efficacité égale, soit de l'efficacité à complexité égale.

Oui mais comment faire les changements nécessaires?

L'idée fondatrice qui a présidé à l'élaboration du Trèfle Rouge consiste à aligner le système d'enchères sur la stratégie des enchères. Je vais m'expliquer sur ce point car c'est la base de tout.

On trouve sur la toile un site amusant et très connu en France «Bridge Academy». Toute les semaines, le site examine une séquence d'enchère et vend un petit polycopié sur le sujet. A chaque fois, il rappelle la stratégie des enchères. Et il applique cette stratégie à la séquence étudiée pour en déduire la conduite à tenir. Dans la plupart des cas, on va trouver un ou deux gadgets permettant de gérer les situations les plus épineuses. Avec une séquence par semaine, il faut environ 4 ans pour avoir un système à peu près complet. Au bout de ces 4 ans, les enchères ont fait des progrès et on réexamine les séquences. Ce qui garantit des revenus réguliers aux auteurs du site et aide beaucoup de bridgeurs de compétition.

Mais pourquoi attendre la troisième ou la quatrième enchère? Pourquoi ne pas appliquer la stratégie des enchères dès la première enchère?

Si on applique la stratégie des enchères dès la première enchère, on va avoir des séquences d'enchères plus courtes. Une séquence plus courte a trois avantages. Elle est plus simple. Elle en dévoile moins aux adversaires, rendant le flanc plus difficile. Et elle laisse moins de place pour intervenir.

2 La stratégie des enchères

Il y a deux types de séquences d'enchères. Les séquences compétitives et les séquences à deux.

Les séquences compétitives peuvent être symétriques, les deux camps ont entre 18 et 22H ou elles peuvent être dissymétriques avec un camp en attaque et un camp en défense.

Dans les séquences compétitives symétriques, il faut trouver son fit le plus vite possible. Évaluer la palier de «sécurité» distributionnelle et atteindre celui-ci en un minimum d'enchères. Il faut essayer de faire en sorte que ce soit l'adversaire qui prenne la dernière décision. En effet, celui qui prend la dernière décision peut se tromper.

Dans les séquences compétitives dissymétriques, il y a une difficulté supplémentaire. Il faut évaluer si on est en zone de manche, auquel cas, il faut la nommer même au delà du palier de «sécurité».

Dans les séquences à deux, la stratégie est plus compliquée. Il faut gérer à la fois la force et la distribution. Il faut évaluer la force combinée des deux mains

pour savoir si on est en situation de partielle de manche ou de chelem.

En situation de partielle, il faut trouver un fit le plus vite possible, de préférence en majeure. En absence de fit, il faut jouer **1SA** ou en 5-2 au niveau de 2. Jouer **2SA** reste une possibilité fautive de mieux.

En situation de manche, il faut trouver un fit en majeure. A défaut, il faut vérifier que **3SA** est jouable. Pour le savoir, il faut identifier que chaque joueur possède un solide arrêt dans le singleton du partenaire. Sans singleton on joue **3SA**. Si **3SA** est injouable, on tente une manche en mineure, ou à défaut dans un solide (avec beaucoup d'honneurs) semi-fit majeur.

En situation de chelem, il faut trouver son meilleur fit ou à défaut jouer **6SA**.

3 La logique du Trèfle Rouge

En Trèfle Rouge, on annonce toujours les majeures avant les mineures, même lorsque ces dernières sont plus longues.

On a donc besoin de 4 enchères pour décrire les majeures. On ouvre de **1♣** avec 4 cartes à **♥**, on ouvre de **1♦** avec 4 cartes à **♠**, on ouvre de **1♠** avec 5 cartes à **♠** et de **2♥** avec 5 cartes à **♥**. Ainsi, on trouve les fits 4-4 et les fits 5-3 au premier tour d'enchère.

Sans majeure, on ouvre de **1SA**, de **2♣** ou de **2♦** qui sont des enchères naturelles entre 12 et 14H et on ouvre de **1♥** avec les jeux forts.

Ainsi, la logique du trèfle rouge est en accord avec la stratégie des enchères, trouver en priorité un fit majeur.

On ne nommera une mineure longue que pour une des trois raisons suivantes : Pour trouver la meilleure partielle et la mineure sera alors annoncée en Canapé. Pour éviter un mauvais **3SA** à cause d'un singleton non gardé. Et enfin pour jouer éventuellement un chelem.

Lorsqu'on trouve un fit mineur au niveau de 3, l'enchère qui suit est soit **3SA**, soit l'annonce d'un singleton, soit le déclenchement des enchères de chelem.

Voilà, c'est tout.

Juste un dernier détail. On ne dispose plus d'enchère forte à **2♣** ou **2♦**. En conséquence, le trèfle rouge utilise la logique des trèfles forts dans une version plus moderne. Il y a deux groupes d'ouvertures. D'une part les ouvertures limitées **1♠**, **2♣**, **2♦** et **2♥**. L'ouverture **1♠**, plus économique, est limitée à 17H. Les autres, au niveau de 2, sont très précises, elle vont de 12 à 14H. Ici encore, on aligne la logique du système sur la stratégie des enchères : plus une enchère est chère, moins elle doit être fréquente. Et d'autre part, les ouvertures forcing **1♣**, **1♦** et **1♥** qui contiennent en leur sein les mains forcing de manche, respectivement avec des **♥**, avec des **♠** et sans majeures.

Le traitement différent des ♥ et des ♠ peut donner une impression de complexité accrue. En réalité, il en est de même en majeure cinquième. Les ♥ et les ♠ posent des problèmes différents. A ce titre, il suffit de se rappeler de la fameuse séquence 1♥-1♠-2♥.

Un dernier détail. Quand on lit les réponses aux questions d'Alain Levy sur le site «Bridge Academy» ou qu'on écoute les vidéos de Marc Kerlero sur son site «Amour du Bridge», on constate que ces deux auteurs, qui sont des champions pour gérer les différentes zones d'ombre de la majeure cinquième, utilisent une solution récurrente pour gérer les situations délicates. Cette solution universelle, connue de tous, est le Texas ou plus précisément le *Puppet*, c'est à dire un Texas nébuleux suivi d'une clarification. Typiquement ces auteurs proposent de jouer Texas ou *Puppet* les séquences suivantes 1♠-1SA-2♣-2♦ (garantissant 5 cartes à ♥ pour l'un (Texas) et garantissant 5 cartes à ♥ ou 10H pour l'autre (*Puppet*)), 1♣-1♠-2SA-3♥ (pour pouvoir s'arrêter à 3♠ d'une part et quand même pouvoir prospecter un chelem d'autre part). Et ce ne sont que les exemples les plus utiles.

En trèfle rouge, en réponses à l'ouverture, on utilise beaucoup de réponses en Texas. Et – miracle ? – cela permet de nettoyer beaucoup de séquences.

Au final, j'ai essayé de faire en sorte que le système soit le plus simple possible. Je laisse le soin à d'autres, le cas échéant, d'ajouter leurs gadgets pour en améliorer l'efficacité.

4 Les failles de la majeure cinquième

La majeure cinquième est un système efficace et surtout bien rodé par un demi-siècle d'utilisation intensive. Depuis son adoption comme standard français, deux grandes avancées théoriques ont modifié la stratégie des enchères. La première, c'est la loi des levées totales. Cette-ci ne concerne que les enchères compétitives et, en ce sens, a eu peu d'impact sur le cœur du système. La deuxième, c'est la théorie du singleton qui facilite grandement le choix entre une manche à SA et une manche mineure. Le SEF 2024 ne prend en compte que partiellement cette deuxième avancée. Dans certaines situations, on annonce les forces et dans d'autres les singletons.

La première zone d'ombre de la majeure cinquième est son ouverture de 2♣. Je cite un champion : «Mon gars, c'est simple ! Si tu hésites entre ouvrir de 2♣ et autre chose, choisis autre chose.» La messe est dite. En TPP, les ouvertures fortes sont rares donc leur inefficacité n'est pas vraiment coûteuse.

La séquence la plus archaïque et la plus coûteuse de la majeure cinquième est à mon sens 1♠-2♣-2♦-4♠. Même un défenseur médiocre va s'accrocher à sont 10 de carreau quatrième quand son partenaire a le Valet second. La notion même

de soutien différé est un héritage d'une époque ancienne où le changement de couleur était la seule option forçant à disposition. En trèfle rouge, il n'y a pas de soutien différé. A partir de 11DH, on donne le soutien en Texas. Et ensuite, si on est dans la zone du chelem, et seulement dans ce cas, on montre sa longue utile. La séquence devient $1\spadesuit-2\heartsuit(*)-2\spadesuit-4\spadesuit$ ou $1\spadesuit-2\heartsuit(*)-2\text{SA}-3\clubsuit$ à suivre. L'enchère de $2\heartsuit$ est un fit en Texas. L'ouvreur répond $2\spadesuit$ mini (12-14 points) ou 2SA maxi (15-17 points). Notons au passage que la séquence $1\spadesuit-2\heartsuit(*)-2\text{SA}-3\clubsuit$ est plus économique que son équivalent SEF $1\spadesuit-2\clubsuit-2\diamondsuit-3\spadesuit$, ce qui laisse toute la place disponible pour les amateurs de gadgets. De plus, l'ouvreur est déjà zoné, il ne lui reste plus qu'à dire les si les trèfles l'intéressent ou pas.

Exit les soutiens différés. Bienvenu aux fit Texas.

Une autre séquence coûteuse du SEF 2024 est la suivante $1\diamondsuit-1\heartsuit-2\diamondsuit$ —**pas****se**. Cette séquence, en apparence anodine, est médiocre. Sur l'ouverture de $1\diamondsuit$, avec son petit doubleton $\heartsuit$ et 14H, l'adversaire a passé tranquillement en attendant de voir ce qui se passe. Au deuxième tour, il contre vaillamment, laissant le choix à son partenaire entre les $\spadesuit$ et les $\clubsuit$. En trèfle rouge, la séquence est plus rapide $2\diamondsuit$ —**pas****se**, ce qui laisse les adversaires dans une situation bien inconfortable.

Pourquoi la séquence ci-dessus est-elle médiocre? En ouvrant de $1\diamondsuit$, on demande au partenaire de nommer une majeure que de toute façon on ne va pas soutenir. On provoque ainsi une enchère inutile (et toute enchère inutile est nuisible, inutile pour nous, utile pour l'adversaire) à $1\heartsuit$.

Je ne sais pas si j'ai réussi mais ce que j'ai essayé de faire, c'est de nettoyer au maximum le système de toutes ces enchères inutiles.

5 Un peu d'histoire

Pourquoi ce nom, le Trèfle Rouge, et sa version anglaise Red Club. Il y a une raison mnémotechnique, l'ouverture de $1\clubsuit$ promet 4 cartes à $\heartsuit$ qui est une couleur rouge. Et une raison historique, c'est un hommage au Trèfle Bleu, Le Blue Team Club une référence absolue en matière de trèfle fort. On peut télécharger la traduction anglaise de ce système italien sur le site «Clairebridge». Cet excellent système est daté, ne prenant pas en compte le principe de la majeure par cinq. Il a tout de même permis aux italiens de dominer la scène mondiale pendant plus de dix ans.

Les systèmes de trèfle fort ont un avantage compétitif. Ils permettent d'améliorer l'efficacité de toutes les autres ouvertures. Sans trop sacrifier les mains fortes puisque l'ouverture de $1\clubsuit$, économique laisse toute la place nécessaire au développement de la main. En incorporant le principe de la majeure cinquième, les trèfles forts prennent le nom de trèfle de précision et sont toujours en vogue.

Il y a une parade aux systèmes de trèfle fort. Quand vos adversaires ouvrent de

1♣, il n'y a pas de manche à jouer dans votre camp. Vous pouvez donc intervenir de façon totalement anarchique. Cela prive l'ouvreur des paliers nécessaires pour développer son système sans vraiment les renseigner pour le jeu de la carte.

C'est cette parade qui rend impopulaire les systèmes de trèfles forts. En effet, vous passer des heures à apprendre des séquences de relai. Enfin l'ouverture chérie de 1♣ arrive et vous vous apprêtez à montrer à votre adversaire ce qu'est du bon bridge et celui-ci, goguenard, intervient à 1♠ dans le 10 quatrième. Quelle frustration !

Pour parer à cette parade, on a développé deux astuces. Il y a le trèfle polonais. C'est un système proche du trèfle fort mais avec une ouverture de **1SA** fort. De sorte que l'ouverture de 1♣ est soit 12-14H comme d'habitude, soit forte. Comme l'ouverture banale est légèrement plus fréquente que l'ouverture forte, intervenir de façon anarchique devient très risqué. La deuxième idée, c'est le système de Fantoni et Nunes. Toutes les enchères au niveau de un sont forcing et potentiellement forte et les enchères au niveau de deux limitées. De sorte que, fort ou faible, on commence toujours par nommer sa couleur. Le prix à payer, en terme de complexité, de ce dernier système, est élevé. Les ouvertures au palier de deux, faute de place, sont assorties d'un système de relai vraiment complexe.

J'ai un peu mixer ces deux idées. En trèfles rouge, les ouvertures de 1♣ et de 1♦ comportent un peu plus de mains banales que de mains fortes. Quant à l'ouverture de 1♥, quand bien même promet-elle 15H, elle n'exclue pas une manche majeure chez les adversaires. Dans les deux cas, il serait contre productif pour les adversaires d'intervenir de façon anarchique. Et d'autre part, en cas d'intervention, on a déjà commencé à décrire sa main, tout particulièrement en ce qui concerne les majeures.

En résumé, dans mon esprit, le Trèfle Rouge est un descendant du Trèfle Bleu.

Exemples

Voici le résultat du test d'un tournoi de club.

1. Ouverture de 1SA fort

♠ A 7 6	♠ 10 8 5	Ouest	Est
♥ A D V 9	♥ 8 5 3	1♣	1♦
♦ A 10 2	♦ D 5	1SA	
♣ D 10 5	♣ R V 6 4 2		

L'ouverture de 1♣ promet 4 cartes à ♥. Le relai à 1♦ montre de 5 à 11H sans 4 cartes à ♠. Le redemande à 1SA équivaut à une ouverture de 1SA fort.

L'adoption du SA faible n'est pas sans inconvénients. Ici, l'adversaire a eu deux occasions de nommer les piques.

2. Bicolore

♠ A R 10 5 2	♠ V	Ouest	Est
♥ R 8 5	♥ A 4 3 2	1♠	1SA
♦ A V 7 6 5	♦ V 10 9 7	3♣	
♣ 9 8 4 3	♣ 9 8 4 3		

L'ouverture de 1♠ est commune à presque tous les systèmes existants. Avec son singleton, Est va à la pêche au bicolore en utilisant le relai forçant de 1SA. L'enchère de 3♣ indique un bicolore au moins 5-5 dans une ouverture maximum.

Au box-office, les paires jouant 3♣ +1 se sont vues attribuées la note de 90,59%. On a sans doute inhibé un réveil à ♥ en enchérissant ainsi.

3. Misfit

♠ A 10 3	♠ V	Ouest	Nord	Est	Sud
♥ A R V 10 8 2	♥ 5	2♥	2♠	Contre	3♠
♦ 2	♦ A R V 9 6 5 3	Passe	Passe	Passe	
♣ 4 3 2	♣ V 10 8 5				

En ouvrant de 2♥, Ouest a relativement bien vendu sa main. Malgré sa sixième carte à ♥, il paraît prudent d'attendre le deuxième Contre pour annoncer 4♥. Bonne pioche.

Au box-office, 4♥-2 vaut 40,59%. Si la défense s'avise de donner une levée, la note monte à 68,82%. Faire chuter 3♠ ne demande pas un gros effort et rapporte 84,12%.

Sur ouverture de 1♥ et une intervention à 2♠, beaucoup de joueurs en Est se sont sentis des ailes et ont préférés l'enchère forcing de 3♦ au contre d'appel. Après cela, la catastrophe était inévitable. Sur une ouverture de 2♥, limitée à 14H, il est plus facile pour Est de juger correctement sa main.

4. Sans-atout faible

♠ AV1082	♠ D73	Ouest	Est
♥ AD6	♥ R	1SA	2♣
♦ R53	♦ AV84	2♠	4♠
♣ 106	♣ AV972		

L'ouverture de 1SA promet un jeu régulier de 12 à 14H. Cette ouverture peut comporter une majeure cinquième mais pas une majeure quatrième. Le répondant interroge avec un Stayman. Quand il apprend que l'ouvreur possède 5 cartes à ♠, il peut conclure.

Cette séquence est meilleure que la séquence 1♠-2♣-2♠-3♠-4♠ produite à d'autres table. Cela dit, sur cette donne particulière, le flanc peut dormir tranquille.

5. Sans-atout fort

♠ RD9	♠ V72	Ouest	Est
♥ D72	♥ A1094	1♥	1♠
♦ ARV95	♦ D62	1SA	3SA
♣ 74	♣ R102		

Cette séquence est équivalente à la séquence 1SA-2♣-2♦-3SA du SEF. Seuls les adeptes du double Stayman s'en sortent mieux avec la séquence 1SA-2SA-3♣-3♠-3SA qui dévoile un peu moins la main de l'ouvreur.

Les trèfles étaient 6-2 et l'entame trèfle faisait chuter le contrat de deux levées pour un maigre 37,65%. Quelques heureux s'en sortirent avec une de chute.

6. Sans-atout faible

♠ AD93	♠ 4	Ouest	Est
♥ R64	♥ DV75	1♦	1♥
♦ A1095	♦ RV32	1♠	1SA
♣ 75	♣ A864		

Avec 4 cartes à pique, il est interdit d'ouvrir de 1SA. Ou ouvre de 1♦, enchère dont la fonction, justement, est de montrer ces 4 cartes. Le relai à 1♥ montre de 5 à 11H. Pas d'espoir de manche donc. La redemande à 1SA

montrerait une ouverture de 1SA fort. Avec une ouverture de 1SA faible, on les annonce en Texas. L'enchère de 1♠ est Puppet pour 1SA.

Cette séquence est supérieure à la séquence 1♦-1♥-1♠-1SA qui a malheureusement dévoilée les 4 cartes à ♥ du déclarant et, mais ça ne joue que pour l'entame, les 4 carreaux de l'ouvreur.

La feuille de route est très folklorique. Les déclarants font entre 7 et 10 levées quand ils jouent à SA.

7. Sans-atout fort

♠ R1086	♠ V7532	Ouest	Est
♥ RD8	♥ AV95	1♦	2♥
♦ 73	♦ AV10	2SA	4♣
♣ ADV9	♣ 7	4♠	

Ouest ouvre de 1♦ pour montrer ses 4 cartes à ♠. Est le soutien à 2♥ montrant une main au moins limite de manche. Ouest ne peut pas se contenter de rectifier à 2♠ (non forcing) qui montrerait une main faible. Sur 2SA, le splinter est une petite tentative de chelem que l'ouvreur refuse immédiatement avec deux petits honneurs à ♣. De plus, il a déjà montré sa force.

Au final, la main du déclarant a été moins dévoilée qu'après une ouverture de 1SA fort suivi d'un Stayman.

8. Jeu fort à ♥

♠ RD	♠ 9732	Ouest	Est
♥ ADV106	♥ 3	1♣	1♦
♦ D2	♦ A98754	1♥	1♠
♣ AV105	♣ 87	2SA	

A partir de 15H, on ne peut pas ouvrir de 2♥, on ouvre de 1♣. Avec ce bel As, la réponse de 1♠ serait assez pessimiste. Ouest hésite à redemander 2♥, forcing de manche mais il n'a que 5 cartes et il lui manque un point. L'enchère de 1♥ est forcing de toute façon. La redemande à 1♠ tire la sonnette d'alarme. Ouest se contente donc de proposer la manche et Est passe.

Selon son talent, le déclarant peut gagner (62%) ou chuter (25%).

9. Jeu fort indéterminé

♠ AV	♠ 1093	Ouest	Est
♥ 4	♥ ARD9852	1♥	2♦
♦ AD954	♦ 107	2♠	3♥
♣ AR973	♣ V	4♥	

L'ouverture de 1♥ promet 15H sans majeure quatrième. La réponse de 2♦ est un Texas ♥. Sans enchère naturelle, l'ouvreur utilise l'enchère de 2♠ comme Joker pour imposer une manche quelque part. Est propose un chelem à ♥ mais Ouest a déjà bien vendu sa soupe.

10. Bicolore majeure

♠ ADV93 ♥ AR10974 ♦ 84 ♣ 84	♠ 742 ♥ 62 ♦ RD92 ♣ ADV6	<table><tr><th>Ouest</th><th>Est</th></tr><tr><td>1♣</td><td>1♠</td></tr><tr><td>2♥</td><td>2SA</td></tr><tr><td>3♠</td><td>4♥</td></tr></table>	Ouest	Est	1♣	1♠	2♥	2SA	3♠	4♥	<table><tr><th>Ouest</th><th>Est</th></tr><tr><td>1♠</td><td>2SA</td></tr><tr><td>4♠</td><td></td></tr></table>	Ouest	Est	1♠	2SA	4♠	
Ouest	Est																
1♣	1♠																
2♥	2SA																
3♠	4♥																
Ouest	Est																
1♠	2SA																
4♠																	

Normalement, il faudrait 15H pour ouvrir de 1♣ mais Ouest a jugé préférable d'ouvrir de 1♣ car il maîtrise mieux la séquence. Beaucoup de sueur dans cette séquence. Cela dit s'il avait ouvert de 1♠, tout aurait été plus rapide!

Sur ouverture de 1♠, Est fait un signal, soit de faiblesse, soit de platitude, en disant 1♠. Il a une main banale de manche. Ouest montre 5 cartes à ♥. En reparlant, Est impose la manche. Conclure à 3SA serait, hâtif, Ouest pourrait très bien avoir singleton ♠. Cela permet à Ouest de montrer sa distribution exceptionnelle et de récupérer le fit in extremis.

11. Contre de l'ouverture forte

♠ A98 ♥ DV2 ♦ RV63 ♣ RV6	♠ 42 ♥ 43 ♦ AD10 9 7 ♣ A10 8 3	<table><tr><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th><th>Sud</th></tr><tr><td>1♥</td><td>Contre</td><td>XX</td><td>1♠</td></tr><tr><td>Passe</td><td>Passe</td><td>2♠</td><td>Passe</td></tr><tr><td>2SA</td><td>Passe</td><td>3SA</td><td></td></tr></table>	Ouest	Nord	Est	Sud	1♥	Contre	XX	1♠	Passe	Passe	2♠	Passe	2SA	Passe	3SA	
Ouest	Nord	Est	Sud															
1♥	Contre	XX	1♠															
Passe	Passe	2♠	Passe															
2SA	Passe	3SA																

12. Grand chelem

♠ A2 ♥ A ♦ R10 ♣ ARD97642	♠ 8654 ♥ R109 ♦ A954 ♣ 108	Ouest Est 1♥1SA 3♣3♦ 4♣4♥ 7SA
---	--	---

Sur ouverture de 1♥, l'enchère de 1SA indique 6-8H. Le saut à 3♣ est forcing de manche. Est ne sait pas très bien où il en est et se contente de montrer qu'il ne craint pas le singleton carreau. Sur 4♣, la situation est plus claire. En matière de chelem mineur, Est-Ouest jouent le Turbo et 4♥ montre le contrôle de la couleur et une carte clef. La conclusion est évidente et vaut 96% au box-office.

13. Une main banale pour finir (le reste des donnes est joué en Nord-Sud)

♠ AV95 ♥ AR1064 ♦ R4 ♣ AD	♠ D106 ♥ V532 ♦ D8 ♣ V974	<table><tr><th>Ouest</th><th>Est</th></tr><tr><td>1♣</td><td>1♠</td></tr><tr><td>2♥</td><td>3♥</td></tr><tr><td>4♥</td><td></td></tr></table>	Ouest	Est	1♣	1♠	2♥	3♥	4♥	
Ouest	Est									
1♣	1♠									
2♥	3♥									
4♥										

L'enchère de 1♠ est une alerte jeu faible. C'est le seul cas où le soutien peut être différé en Trèfle Rouge. Ouest n'a plus les moyens d'imposer la manche et se contente de monter 5 cartes à ♥. Est, finalement, est moins nul qu'on aurait pu le croire et fait un effort. Ouest récompense cet effort.

Les ouvertures

Les unicolores

Attention, les mains 5-3-3-2 sont toujours considérées comme des mains régulières, même avec une majeure cinquième. Les unicolores mineurs 6-3-2-2 de 12 à 14H s'ouvrent de 1SA.

Avec les piques, on ouvre de 1♠ de 11H à 17H et de 1♦ à partir de 18H. L'ouverture de 1♠ est la seule ouverture agressive du système. Avec un bicolore 5-5 à honneurs concentrés, on peut ouvrir avec 10 points d'honneur seulement.

Avec 6 cartes à ♠, on ouvre de 2♠ jusqu'à 10H et de 1♠ à partir de 11H. Il n'y a pas de zone grise où on est trop fort pour ouvrir de 2♠ et trop faible pour ouvrir de 1♠. En fonction de la position et de la vulnérabilité, la limite basse de l'ouverture de 2♠ est élastique.

Avec les cœurs, on ouvre de 2♥ de 12H à 14H et de 1♣ au delà.

Avec les trèfles, on ouvre de 2♣ de 12H à 14H et de 1♥ au delà.

Avec les carreaux, on ouvre de 2♦ de 12H à 14H et de 1♥ au delà.

L'ouverture de 2SA

Les mains régulières de 20 ou 21H s'ouvrent de 2SA. Cette ouverture est prioritaire même avec une majeure 4^e ou 5^e.

Les bicolores majeurs

Dans la première zone de l'ouverture, de 12 à 14H, on annonce toujours les piques avant les cœurs. Donc avec 4 cartes à ♠ et 5 cartes à ♥, on ouvre de 1♦.

Avec un jeu fort, 15H et plus, on annonce la couleur la plus longue en premier. On ouvre donc de 1♣ avec les ♥ et de 1♠ (ou de 1♦ avec les jeux très forts, 18H+, avec les piques.) En cas d'égalité, 5-5, ou 6-6, on nomme les ♠ en premier.

Avec un beau bicolore majeur, sans point perdu, on peut ouvrir à 11H et parfois même à 10H avec un beau bicolore 5-5.

Les bicolores mineurs

Les mains 5-4-2-2 sont systématiquement assimilées à des mains régulières et n'entrent pas dans la cadre de ce paragraphe. A partir de 15H, les bicolores mineurs s'ouvrent de 1♥. De 12 à 14H, dans une main 5-4-3-1 ou 6-5, on ouvre dans la couleur la plus longue au niveau de 2. Avec un bicolore 5-5 ou 6-6, on ouvre de 2♦.

Mixte majeur-mineur

Qu'elle soit quatrième ou cinquième, **on nomme toujours la majeure en premier**. Avec 5 cartes à cœur, une mineure quatrième et deux doubletons incluant des honneurs, dans une main de 12H à 14H, on pourra choisir d'ouvrir la main de 1SA.

Les mains régulières

Les mains 4-4-4-1 suivent la même logique que les mains régulières.

Dans la zone 12-14H, on ouvre de 1SA sans majeure 4^e (mais possiblement avec une majeure 5^e), on ouvre de 1♣ suivi d'une redemande à 1♠ avec 4 cartes à ♥ (et éventuellement 4 cartes à ♠) et on ouvre de 1♦ suivi d'une redemande à 1♠ avec 4 cartes à ♠ sans 4 cartes à ♥.

Dans la zone 15-17H, on ouvre de 1♥ sans majeure 4^e, on ouvre de 1♣ suivi d'une redemande à 1SA avec 4 ou 5 cartes à ♥ et on ouvre de 1♦ suivi d'une redemande à 1SA avec 4 ou 5 cartes à ♠.

Dans la zone 18-19H, on ouvre de 1♣, 1♦ ou 1♥ selon les majeures. La redemande est variable. On redemande 1SA si le répondant a utilisé le signal de faiblesse à 1♠. Sur le relai ordinaire (1♦ sur 1♣ ou 1♥ sur 1♦), on nomme la majeure au niveau de un avant de faire la redemande à 2SA.

Dans la zone 20-21H, on ouvre de 2SA.

Au delà de 22H, on ouvre au niveau de un et on fera une redemande à saut (forcing de manche) sauf sur le signal de faiblesse à 1♠ qui décale la zone forcing de manche à 24HL.

Tableau des ouvertures		
1♣	12H+	4+ cartes à ♥ (♣ ou ♦ possiblement plus long)
1♦	12H+	4+ cartes à ♠ (♣ ♦ ou ♥ possiblement plus long)
1♥	15H+	pas de majeure 4 ^e
1♠	11-17H	5 cartes à ♠
1SA	12-14H	régulier
2♣	12-14H	5+ cartes à ♣
2♦	12-14H	5+ cartes à ♦
2♥	12-14H	5+ cartes à ♥, 0-3 cartes à ♠
2♠	0-10H	6 cartes à ♠
2SA	20-21H	régulier
3♣ à 4♠	5-10H	barrage constructif (sauf vert contre rouge)

L'ouverture de 1♣

L'ouverture de 1♣ indique au moins 4 cartes à ♥ et au moins 12H. L'enchère est forcing et illimitée.

La réponse la plus négative est 1♠, toutes les autres réponses promettent 5H ou un As. Cette réponse de 1♠ couvre deux cas, les mains très faibles et les mains forcing de manche sans autre enchère à disposition.

Il n'y a pas de notion de fit différé (à l'exception des mains très faibles). Si le répondant est fitté à ♥, il doit le dire immédiatement. Avec un jeu banal pour jouer la manche, il répond 2SA et l'ouvreur avisera. Avec une main limite de manche ou une main de chelem, il utilise le Texas à 2♦. Avec un jeu faible, mais constructif, il donne un soutien direct. Avec un jeu vraiment faible, le répondant commence par faire l'enchère très négative de 1♠.

Attention aux splinters. Les splinters en face d'une ouverture de 4 cartes sont plus forts que les splinters en face d'une ouverture de 5 cartes. On n'est pas en sécurité distributionnelle.

Sans fit, et jusqu'à 11H, le répondant répond 1♦ sans 4 cartes à ♠ et 1♥ sinon. A partir de 12H, il nomme sa couleur en Texas ou commence par le relai à 1♠ s'il n'a pas de couleur intéressante. Attention, comme dans tout le reste du système, nommer une majeure quatrième est prioritaire même en présence d'une mineure plus longue.

Les changements de couleur à saut permettent de décrire en une seule enchère des unicolore limite de manche. Très pratique. On vend la main en une seule enchère.

L'ouverture de 1♣ est à la fois la plus fréquente et la plus complexe.

Ouverture 1♣		
1♦	5-11H	Pas de majeure 4 ^e
1♥	5H+	Au moins 4 cartes à ♠
1♠	0-4H 5-7DH 12H+	toute distribution ou 4+ cartes à ♥ ou régulier
1SA	12H+	5 cartes à ♣
2♣	12H+	5 cartes à ♦
2♦	11DH+	4+ cartes à ♥
2♥	8-10DH	4+ cartes à ♥
2♠	9-11H	6+ cartes à ♠
2SA	12-15H	4(5) cartes à ♥
3♣	9-11H	6+ cartes à ♣
3♦	9-11H	6+ cartes à ♦
3♥	7-9H	5 cartes à ♥
3♠	8-11H	splinter chicane indéterminée
3SA	8-11H	splinter singleton ♠
4♣	8-11H	splinter singleton ♣
4♦	8-11H	splinter singleton ♦
4♥		barrage 6 cartes
4♠	0-9H	naturel 7+ cartes
4SA		blackwood brutal



1 ♣ Réponses après intervention



En cas d'intervention, on conserve l'esprit du système. Toutefois, les Texas mineurs perdent leur caractère forcing de manche et peuvent se faire dès 8H avec une belle couleur. Le seul schéma à bien mémoriser, c'est celui du contre d'appel. Comme l'enchère est fréquente, cela devrait se faire assez vite.

Règle : Toute enchère libre, hors barrage, promet 8H et garanti 7H.

La différence entre une promesse et une garantie est simple ; La promesse, c'est l'image de notre jeu que le partenaire doit avoir. Avec une belle distribution, il est parfois opportun de déroger. Une garantie, c'est une autre histoire. Elle permet au partenaire de prendre des initiatives inhabituelles comme un contre punitif ou une manche tendue à 7 atouts. Ne pas respecter une garantie, même si cela tourne bien, amènera le partenaire à prendre toutes une série de mauvaises décisions par la suite. Le coût en est exorbitant au final.

Intervention par contre

Le **surcontre** est une enchère punitive. Il dénie 4 cartes à ♥ et promet 10H et deux couleurs 4^e. Tous les contre subséquents sont punitifs. Alternative-ment, en fonction de la vulnérabilité, on peut préférer annoncer 3**SA** ou faire un relai à 1♠ pour faire jouer les **SA** de la main de l'ouvreur. L'enchère de 1♠ deve-

nant exclusivement forcing de manche.

Avec 4 cartes à ♥ et une main de manche, on conserve la réponse à 2**SA**.

Avec une main unicolore, à partir de 8H, on utilise une enchère Texas 1**SA** ou 2♣. L'enchère Texas de 1♥ promet 5 cartes à ♠ et non plus 4.

Avec une main fittée limite de manche ou ambition de chelem, on passe par le Texas à 2♦. L'enchère de 2♥ garde sa signification fittée 8-10 DH.

L'enchère de 1♦ est artificielle. Elle promet au moins 7-8H et sert d'enchère poubelle. Pas envie de punir, pas envie de laisser jouer, pas de fit 4^e. Une mineure cinquième de mauvaise qualité par exemple ou 4 cartes à pique. Le plus souvent, on va jouer à **SA** mais on laisse la place au déclarant pour déclarer 5 cartes à ♥ le cas échéant. On laisse aussi un peu de place aux adversaires pour s'exprimer, ça sera utile pour le jeu de la carte.

1 ♣ (contre)		
surcontre	10H+	punitif
1♦	7-9H	
1♥	7H+	5+ cartes à ♠
1♠	12H+	
1 SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦

Intervention par 1♦

Lorsque l'adversaire intervient naturellement, on va apporter quelques modifications. D'une part le **contre** remplace l'enchère poubelle de 1♦, à ceci près qu'elle promet 8H. L'enchère Texas de 1♥ n'est pas modifiée ni sa suite. L'enchère de 1♠ devient exclusivement forcing de manche. Les enchères Texas de 1SA et de 2♣ ne promettent plus que 8H. le répondant ne s'engage à reparler que s'il à 12H et plus. Un ouvrier doté de 14H ou plus ne pourra pas se contenter d'une simple rectification. A partir de 2♦, le système est inchangé.

1♣ (1♦)		
contre	7-11H	
1♥	7H+	4+ cartes à ♠
1♠	12H+	
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦

Intervention par 1♥

Que l'enchère soit naturelle ou artificielle, on ne change rien. il est impossible de prévoir ce que les adversaires peuvent inventer. Si l'enchère de 1♥ promet explicitement une longueur à ♠, il est clair que le **contre** est plutôt à la recherche d'une mineure...

le **contre** est d'appel et recherche en priorité un fit à ♠. L'enchère de 1♠ devient exclusivement forcing de manche. Les enchères Texas de 1SA et de 2♣ ne promettent plus que 8H. Les enchères

de 2♦ et de 2♥ sont inchangées, on part du principe que les adversaires se sont trompé.

1♣ (1♥)		
contre	7H+	
1♠	12H+	0-3 cartes à ♠
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦

Intervention par 1♠

Le **contre** promet 8H et n'est plus limité à 11H puisqu'on ne dispose plus de l'enchère de 1♠. Les enchères Texas de 1SA et de 2♣ ne promettent plus que 8H. L'enchère de 2♦ montre une main limite de manche ou à la recherche d'un chelem. Le cue-bid indique un jeu de manche sans, a priori, d'espoir de chelem.

1♣ (1♠)		
contre	7H+	
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦

Intervention par 1SA

Le contre est punitif, à partir de (9)10H. L'enchère nous prive de Texas. Toutes les enchères au niveau de 2 sont naturelles non forcing. Il est possible de rater un fit à ♠. On ne contre punitivement avec 9H qu'après avoir décidé de l'entame! Si l'entame est problématique, mieux vaut s'abstenir.

1♣ (1SA)	
contre	punitif
2♣	naturel faible
2♦	naturel faible
2♥	naturel faible
2♠	naturel faible
2SA	cue-bid fitté

1♣ (1SA) contre (2♣) (Naturel)	
passe	appel
contre	Punitif
2♦	Canapé
2♥	5 cartes 15-17H
2♠	bicolore cher
3♣	cue-bid

La seule difficulté est la suite à donner après un contre. Les adversaires peuvent continuer de façon naturelle ou en Texas. Il convient d'être précis sur le caractère punitif du **contre**. La règle utilisée ici est la suivante : «*Le contre de toute enchère nommée naturellement est punitif*»

Lorsque les adversaires sauvent le contrat, il faut être clair sur les priorités : Avec 5 cartes à ♥, l'ouvreur doit en priorité rechercher un fit 5-3. Avec 4 cartes à ♠, il faut soit punir avec 4 cartes dans leur couleur, soit rechercher le fit ♠. Avec 3 cartes à ♠ et en absence de fit ♥, il arrivera parfois de devoir contrer punitivement en réveil avec seulement 3 atouts. La vulnérabilité a beaucoup d'importance quant à la conduite à tenir ici.

1♣ (1SA) contre (2♣) (Texas)	
passe	faible ou punitif
contre	appel
2♦	cue-bid
2♥	5 cartes 15-17H
2♠	bicolore cher
3♣	Canapé

Intervention à 2♣ ou 2♦

A partir de 2♣, on oublie les Texas. Le **contre** est Spoutnik et promet 4 cartes à ♠. L'enchère de 2♦ devient naturelle, forcing un tour, de même que l'enchère de 2♠. Et l'enchère de 3♥ indique un soutien limite de manche.

1♣ (2♣)		
contre	8H+	4+ cartes à ♠
2♦		naturel forcing
2		naturel
2♠		naturel forcing
3		limite de manche

1♣ (2♦)		
contre	8H+	4+ cartes à ♠
2♠		naturel forcing
3♣		naturel forcing
3		limite de manche

Si l'enchère est naturelle

barrages

Lorsque les adversaires barrent à 3♣ ou 3♦, le contre d'appel aura presque toujours 4 cartes à pique. Toutefois, sans 4 cartes à ♠ et sans arrêt dans la couleur de l'intervention, l'ouvreur fait face à un dilemme. Toute l'astuce ici consiste à utiliser 3♥ comme enchère poubelle.

En effet, avec 15H et 5 cartes à ♥, l'ouvreur n'a que faire de ces simagrées et nommera la manche à 4♥.

1♣ (3♣) contre (passe)	
3♦	naturel
3♥	wait and see
3\$	4 cartes
3SA	arrêt ♣

1♣ (3♦) contre (passe)	
3♥	wait and see
3\$	4 cartes
3SA	arrêt ♣

Intervention bicolore

Les enchères naturelles sont non forcing. Les cue-bids sont forcing de manche. le cue-bid économique est fitté et le deuxième cue-bid indique 5+ cartes dans la quatrième couleur.

Réveil de l'ouvreur

Court dans la couleur adverse, le **contre** vient bien. Avec un Canapé, on le nomme.



1♣ – 1♦



Le répondant a montré un jeu de 5 à 11H. Les enchères à saut (sauf 2SA) sont forcing de manche.

La redemande de 1SA indique une main de 15-17H. Avec une main régulière de 12 à 14H ou de 22H+, on redemande 1♠, enchère Texas pour 1SA. Cette façon de faire permet, le plus souvent de faire jouer la main du même côté que le champ, aussi bien sur l'ouverture de 1♣ que sur celle de 1♦.

Par ailleurs, la redemande à 1♠ permet aussi d'annoncer les jeux forts non forcing de manche.

Avec un jeu régulier de 15-17H et 5 cartes à ♥, il y a débat. Faut-il répondre 1♥ ou 1SA? Dans l'état actuel du système, on répond 1SA de sorte que 1♥ montre un jeu excentré ou de 18H+

1♣ – 1♦		
1♥	15H+	5+ cartes à ♥
1♠	12H-14H	régulier ou
	15H+	exactement 4 cartes à ♥
2♣	12-14H	Canapé
2♦	12-14H	Canapé
2♥	20H+	5+ cartes à ♥ forcing de manche
2♠	20H+	4 cartes à ♥ forcing de manche
2SA	18-19H	Régulier 4 cartes à ♥
3♣	20H+	Naturel forcing de manche
3♦	20H+	Naturel forcing de manche
3♥	20H+	6+ cartes à ♥ forcing de manche
3♠	18H+	6-5 forcing de manche

♣	1♣-1♦-1♥	♣
---	----------	---

La redemande de 1♥ indique au moins 5 cartes et va de 15 à 19H. La réponse de 1♦ a fortement limité les possibilités de chelem. Et la manche reste incertaine. L'enchère est forcing un tour.

Avec un jeu faible, le répondant fait la redemande habituelle à 1♠. Il faut la même enchère à partir de 9H sans enchère naturelle.

Avec 3 cartes à ♥, donner le fit est obligatoire (sauf 5-6H). Le répondant redemande alors 2♥, 3♥ ou 4♥ en fonction de sa force. Au delà de 2♥, la situation étant forcing de manche, c'est l'enchère de 3♥ la plus forte.

1♣-1♦-1♥		
1♠	5-6 ou 9+	faible ou régulier
1SA	7-8H	Régulier
2♣	7-8H	6 cartes
2♦	7-8H	6 cartes
2♥	7-8DH	3 cartes
3♥	11DH+	3 cartes
4♥	9-10DH	3 cartes

Sur 1♠, l'ouvreur peut nommer les **SA**, il peut faire un Canapé. Il peut même annoncer 2♠ avec un 6-5 faible.

Sur 1SA, l'ouvreur doit faire un saut s'il veut imposer la manche.



1♣-1♦-1♠



L'enchère de 1♠ est un Puppet pour 1SA. Mais le répondant peut refuser de rectifier. Il y a deux situations où il va refuser. Avec 11H, il rectifie à 2SA au lieu de 1SA pour ne pas rater la manche en face de 14H.

Avec une mineure longue, il la nomme. (La main ne peut pas être forte, sinon, il l'aurait nommé au tour précédent)

Le plus souvent, le répondant se contente de rectifier à 1SA. Maintenant, en reparlant, l'ouvreur peut montrer un jeu fort. Tout est naturel.

1♣-1♦-1♠		
1SA	5-10H	Régulier
2♣	5-10H	(5)6 cartes
2♦	5-10H	(5)6 cartes
2♥	5-9H	Bicolore mineur
2♠	10-11H	Bicolore mineur
2SA	11H	Régulier
3♣	5-8H	7 cartes
3♦	5-8H	7 cartes

1♣-1♦-1♠-1SA		
2♣	15-17H	Canapé
2♦	15-17H	Canapé
2♥	18+H	4-4-4-1
->	2♠	relai quasi-obligatoire
->->		2SA singleton ♠
->->		3♣ singleton ♣
->->		3♦ singleton ♦
2♠		Bicolore 6-5
2SA	22H+	Régulier
3♣	18-19H	Canapé
3♦	18-19H	Canapé

Sans enchère naturelle, l'ouvreur peut passer par 2♥. La main est 4-4-4-1 mais assez mal zonée. Le singleton peut être à pique ou en mineure. Le répondant interroge le singleton par un relai à 2♠.



1♣-1♦-1SA



On se retrouve avec l'équivalent d'une ouverture de 1SA fort. A ceci près que le problème des fits majeurs est déjà résolu. Il n'y en a pas.

De plus, avec un répondant limité à 11H, on ne voit pas bien ce qu'on irait faire en mineure !

Le répondant peut passer, proposer la manche en disant 2SA (ou 2♥ avec 3 cartes) ou conclure à 3SA.

Avec une belle mineure longue, le répondant l'aurait nommée au tour précédent. Les enchères de 2♣ et 2♦ sont donc logiquement non forcing. Avec les deux mineures et 9-11H, on peut utiliser l'enchère de 2♠.

Comme toujours, les enchères au niveau de 3 sont des singletons, à l'exception bien sûr de l'enchère de politesse à 3♥, l'ouvreur peut en avoir 5. Avec 9H et

un singleton, on annonce 3SA, ça passe ou ça casse. La manche mineure est invraisemblable à ce stade. On annonce d'abord le singleton au niveau de 3 et la mineure ensuite.

1♣-1♦-1SA		
2♣		naturel non forcing
2♦		naturel non forcing
2♥	8H	3 cartes à ♥
2♠	10-11H	bicolore mineur
2SA	8H	
3♣	10-11H	singleton ♣
3♦	10-11H	singleton ♦
3♥	9-11H	3 cartes à ♥
3♠	10-11H	singleton ♠
3SA	9-11H	



1♣-1♦-2SA



Sur toute redemande de l'ouvreur à **2SA**, 3♣ est un check-back Stayman (inutile dans cette séquence particulière

car aucun fit majeur n'est possible mais on ne veut pas créer d'exception).

Les autres enchères au niveau de 3 montrent un singleton (3♥ dans la majeur de l'ouvreur pour le singleton ♣)

1♣-1♦-2SA	
3♣	checkback inutile
-> 3SA	rectification obligatoire
3♦	singleton ♦
3♥	singleton ♣
3♠	singleton ♠

♣	1♣ – 1♥	♣
---	---------	---

Le répondant a montré 4 cartes à ♠.

L'enchère de 1♥ dévore un peu d'espace. Cela a deux conséquences. Le relai à 1♠ devient moins précis. Il montrera le plus souvent une main régulière de 12-14H non fitté à ♠, mais il peut cacher un fit ♠ forcing de manche ainsi que tout un tas de mains fortes. D'autre part, la réponse de 1SA peut masquer 5 cartes à ♥.

1♣ – 1♥		
1♠	12H+	Relai
1SA	15-17H	Régulier
2♣	12-14H	Canapé
2♦	12-14H	Canapé
2♥	15-17H	5 cartes à ♥, irrégulier
2♠	12-14H	4 cartes à ♠
2SA	18-19H	Régulier
3♣	(18)19H+	Naturel forcing de manche
3♦	(18)19H+	Naturel forcing de manche
3♥	19H+	6 cartes à ♥ forcing de manche
3♠	17-19DH	4 cartes à ♠



1♣-1♥-1♠



C'est la séquence la plus ambiguë.

Le fit ♥ et le fit ♠ sont encore possibles. Avec 5 cartes à ♠, le répondant réitère son Texas.

La difficulté de la séquence est la nécessité de disposer d'une enchère forte pour le répondant pour les cas où il aurait plus de 16 points d'honneur.

Il y a trois candidats : 2♣ qui pose un problème de mémorisation, 2♠ qui pose un problème de mémorisation et 3♣ semi-naturel qui permet de retomber sur ses pieds. J'ai choisi (provisoirement) 2♠ qui est a priori la plus facile à manier. De plus, les enchères à pique sont presque toutes artificielles dans le système.

1♣-1♥-1♠		
1SA	5-10H	4 cartes à ♠
2♣	5-10H	5+ cartes à ♣
2♦	5-10H	5+ cartes à ♦
2♥	5H +	5+ cartes à ♠
2♠	16H+	artificiel
2SA	11H	Fourre-tout
3♣	12H+	5+ cartes à ♣
3♦	12H+	5+ cartes à ♦
3♥	13-15H+	3 cards in !H
3♠	15H+	6 belles cartes à ♠
3SA	13-15H	Régulier



1♣-1♥-1♠-1SA



Le plus souvent, avec une main banale de 12-14H, l'ouvreur va passer. Toutefois, il peut avoir tout un panel de mains fortes, voire très fortes. Le principe est le suivant : toute enchère à saut est forcing de manche, soit dans une optique de chelem, soit dans une optique de recherche de la meilleure manche. Toute enchère sans saut indique la zone

au dessus que la même enchère non précédée de 1♠.

1♣-1♥-1♠-1SA		
2♣	15-17H(18)	5 cartes à ♣
2♦	15-17H(18)	5 cartes à ♦
2♥	18-19H	5 cartes à ♥
2♠	18-19H	4 cartes à ♠
2SA	22-23H	Régulier



1♣-1♥-1SA



L'ouvreur possède 15-17H régulier avec 4 ou 5 cartes à ♥. Et le répondant possède au moins 4 cartes à ♠. Un fit reste donc possible dans chaque majeure.

De plus, la main du répondant est illimitée.

Une chose est sûre, l'enchère de 2♥ est une réitération du Texas avec au moins 5 cartes à pique et l'enchère de 2SA est une proposition de manche

La nomination d'une mineure est canapé et dénie 5 cartes à pique.

Si le répondant hésite à jouer 3SA, il montre son singleton au niveau de 3.

Le redemande artificiel à 2♠ est moins utile qu'après une réponse à 1♠

(4SA quantitatif fonctionnerait) mais elle est maintenue ici par souci d'homogénéité du système.

1♣-1♥-1SA		
2♣	5-7H	5 cartes faible
2♦	5-7H	5 cartes faible
2♥	5H+	5 cartes à ♠
2♠	16H+	artificiel
2SA	8H	naturel
3♣	9H+	singleton ♣
3♦	9H+	singleton ♦
3♥	9H+	3 cartes à ♥
3♠	16H+	6 cartes à ♠
3SA		Conclusion



1♣-1♥-2SA



Sur toute redemande de l'ouvreur à 2SA, 3♣ est un check-back Stayman à la recherche d'un soutien de 3 cartes à ♠. L'enchère de 3♠ montre 6 cartes et des ambitions.

Les autres enchères au niveau de 3 montrent un singleton (3♥ dans la majeure de l'ouvreur pour le singleton ♣)

1♣-1♥-2SA		
3♣	checkback Stayman	
-> 3♠	3 cartes à ♠	
-> 3SA	2 cartes à ♠	
3♦	singleton ♦	
3♥	singleton ♣	
3♠	chelem ♠	



1♣ – 1♠



La réponse de 1♠ est un signal d'alarme. La main peut être très faible. Et même si elle est forte, il ne faudra pas en attendre plus qu'un tas de points H. L'ouvreur considère dans un premier temps que l'enchère est faible et avisera le cas échéant.

L'enchère de 2♠ montre l'équivalent d'un deux fort indéterminé.

Les sauts sont forcing de manche à la recherche du meilleur contrat, jouable en face d'une main nulle.

1♣ – 1♠		
1SA	12H-19H	Régulier
2♣	12-21H	Canapé
2♦	12-21H	Canapé
2♥	15-21H	5 cartes à ♥, irrégulier
2♠	22-23H	Tout type de main
->	2SA	relai obligatoire
->->	3♣	Naturel non forcing
->->	3♦	Naturel non forcing
->	3♥	Naturel non forcing
2SA	22-23H	Régulier
3♣		Naturel forcing de manche
3♦		Naturel forcing de manche
3♥		6 cartes à ♥ forcing de manche
3♠		Bicolore 6-5 Forcing de manche



1♣-1♠-1SA



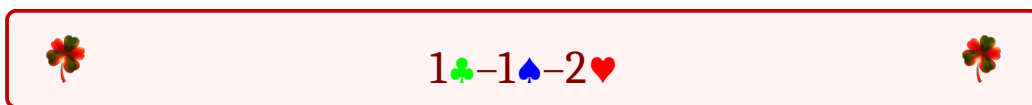
1♣-1♠-1SA		
2♣	0-4H	(5)6 cartes
2♦	0-4H	(5)6 cartes
2♥	0-7DH	4 cartes à ♥
2♠	0-4H	5+ cartes à ♠
2SA	14H+	Quantitatif
->	3♣	12-13H
->	3♦	14-15H
->	3♥	16-17H
->	3♠	18-19H



Avec un jeu faible, le répondant passe ou rectifie à 2♥. Toute autre enchère est forcing de manche.

Le répondant a deux problèmes à résoudre. Connaître la force de l'ouvreur et connaître son singleton.

Le cas le plus courant, 12-13H avec les arrêts ♦ et ♠, permet de conclure à 3**SA**.



Cette séquence comporte un petit piège. Avec 4 cartes à ♥ un jeu de 6-8DH, le répondant doit faire un petit effort à 3♥ où, de toute façon il est en sécurité distributionnelle. L'ouvreur ne doit pas croire à une main de chelem. La réponse de 1♠ ayant exclu cette ambition. Si chelem, il y a, l'initiative viendra de l'ouvreur.

Avec un jeu fort (12H) et plat, le répondant peut utiliser l'enchère impossible de 2♠ ou l'enchère naturelle de 2SA. Il n'a que l'embarras du choix.

	1♣-1♠-2SA	
---	------------------	---

Sur toute redemande de l'ouvreur à 2SA, 3♣ est un check-back Stayman. On utilise les réponses standards.

1♣-1♠-2SA-3♣	
3♦	5 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠
3♥	5 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠
3♠	4 cartes à ♥ et 2 cartes à ♠
3SA	4 cartes à ♥ et 2 cartes à ♠

Les autres enchères au niveau de 3 montrent un singleton (3♥ dans la mejeur de l'ouvreur pour le singleton ♣)

**1♣ – 1SA**

L'enchère de 1SA est forcing de manche avec une vraie couleur ♣. Par ailleurs, l'enchère dénie 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠.

Sans rien de particulier à dire, l'ouvreur se contente de rectifier à 2♣ pour voir. Avec 5 cartes à ♥, il les nomme en disant 2♥. Les enchères de 2♦ et 2♠ sont naturelles et promettent 5 cartes.

1♣–1SA		
2♣	12-14H	Fitté ou pas
2♦	12-14H	5 cartes
2♥	15H+	5 cartes
2♠	12H+	Bicolore 6-5
2SA	15H+	4 cartes à ♥
3♣	15H+	beau fit
3♦	15H+	naturel

Sur le redemande à 3♣, le répondant nomme son singleton, y compris à ♥. Sans singleton, il propose 3SA. Avec un jeu exceptionnel sans singleton, il a le choix entre l'enchère de 4♣ qui démarre directement les négociations de chelem et l'enchère quantitative de 4SA.

Sur la redemande à 3♦, les enchères de 3♥ et de 3♠ sont aussi des singletons, le fit ♦ étant implicite. Non fitté, le répondant propose 3SA (ou 4SA quantitatif) ou insiste dans sa couleur.

	1♣-2♦	
---	-------	---

L'enchère de 2♦ annonce de fit ♥ et une main au moins limite de manche.

Les mains de manche passant par 2♦ auront toujours un petit quelque chose en plus. Une couleur cinquième secondaire productrice de levées (d'autres systèmes feraient un soutien différé) ou 4 atouts et un singleton. Les mains banales de manche passent par 2SA pour éviter de donner de faus-espoirs à l'ouvreur.

Avec une main faible, 12-13H, l'ouvreur se contente de rectifier à 2♥. Avec une main banale de manche, il annonce symétriquement 2SA, enchère sur laquelle le répondant conclueera à 4♥ le plus souvent.

Avec une main distribuée, l'ouvreur montre sa deuxième couleur au niveau de 3 ou fait un splinter. Avec une bombe, il annonce 3♥ qui est l'enchère la plus forte possible dans ce contexte.

1♣-2♦		
2♥	12-13H	
2♠	16-18H	naturel
2SA	14-18H	wait and see
3♣	14H+	5 cartes
3♦	14H+	5 cartes
3♥	19H+	chelem
3♠	15-17H	splinter
3SA	14-16H	régulier
4♣	15-17H	splinter
4♦	15-17H	splinter

Remarque : les zones des splinters sont donnés à titre indicatif. Il faudra ajuster avec la pratique.



1♣-2♥



Les enchères suivent les mêmes principes que sur la réponse à 2♦ avec une différence de taille. L'ouvreur conclura à 4♥ au lieu de transiter par 2SA.

1♣-2♥		
2♠	19H+	naturel
2SA	15-16H	limite de manche
3♣	19H+	5 cartes excentré
3♦	19H+	5 cartes excentré
3♥	22H+	chelem
3♠	20-22H	splinter
3SA	17-20	régulier
4♣	20-22H	splinter
4♦	20-22H	splinter



1♣-2SA



En annonçant 2**SA**, le répondant annonce une main banale de manche sans ambition de chelems. le plus souvent, l'ouvreur conclut à 4♥.

Cependant, il n'a pas limité sa main. Toute autre enchère que 4♥ est une tentative de chelem. L'enchère la plus forte est 3♥ qui déclenche immédiatement la procédure de contrôles. Les enchères de 3♣ et 3♦ sont naturelles et demande au partenaire de juger sa main. Les enchères de 3♠, 4♣ et de 4♦ sont des splinters, pour que le partenaire juge sa main. *Avec un bicolore majeur 6-5, rien de spécial n'est prévu, hors peut-être, le Blackwood d'exclusion à 5♣ et 5♦ pour les experts.*

1♣-2SA		
3♣	14H+	5 cartes excentré
3♦	14H+	5 cartes excentré
3♥	19H+	chelem
3♠	14-16H	splinter
3 SA	17-20	régulier
4♣	14-16H	splinter
4♦	14-16H	splinter

L'ouverture de 1♦

L'ouverture de 1♦ promet 4 cartes à pique.

Elle ne peut pas comporter exactement 4 cartes à ♥ (on ouvrirait de 1♣).

Dans la zone 12-14H, la main peut avoir des cœurs longs qui seront annoncés en Canapé au tour suivant.

La main peut posséder cinq cartes à pique soit avec une main 5-3-3-2 de 15-17H, soit toute distribution à partir de 18H.

Le répondant dispose de deux relais, le relai à 1♥ avec des mains de 5 à 11H, toute distributions et le relai à 1♠, soit avec des mains très faibles (moins de 5H) ou faible (jusqu'à 7DH) et fittées à ♠, soit avec des mains plates non fittées et forcing de manche.

Les enchères de 1SA, 2♣ et 2♦ sont des Texas forcing de manche. l'enchère de 2♥ est Texas aussi, elle indique un fir limite de manche.

Ouverture de 1♦

1♥	5-11H	Pas 4 cartes à ♠
1♠	0-4H 5-7DH 12H+	toute distribution ou 4+ cartes à ♠ ou 0-3 cartes à ♠
1SA	12H+	5 cartes à ♣
2♣	12H+	5 cartes à ♦
2♦	12H+	5 cartes à ♥
2♥	11DH+	4 cartes à ♠
2♠	8-10DH	4 cartes à ♠
2SA	12-15H	4(5) cartes à ♠ sans singleton
3♣	9-11H	6+ cartes à ♣
3♦	9-11H	6 cartes à ♦
3♥	9-11H	6+ cartes à ♥
3♠	7-9H	5 cartes à ♠
3SA	8-11H	chicane indéterminée
4♣	8-11H	singleton ♣
4♦	8-11H	singleton ♦
4♥	8-11H	singleton ♥
4♠	0-10H	Barrage 6 cartes
4SA		Blackwood brutal



1♦-1♥



Le répondant a au plus une main limite de manche. De plus il n'a pas 4 cartes à ♠.

Le plus souvent, on va jouer 1SA. La procédure est la même que sur l'ouverture de 1♣. La redemande de l'ouvreur à 1SA indique une main régulière de 15 à 17H. Avec un jeu régulier de 12-14H, il utilise l'enchère Texas de 1♠ de sorte que la main sera jouée du même côté que le champ.

Les enchères sans saut sont naturelles et non forcing. A défaut d'avoir trouvé un fit à pique, on cherche un fit dans la vraie couleur.

Mise à part 2SA, les enchères à saut sont naturelles et forcing de manche. Toutes les mains fortes non forcing de manche passent par l'enchère de 1♠. Dans la plupart des cas, le répondant annoncera 1SA et l'ouvreur poursuivra de façon naturelle non forcing.

Ce chapitre est moins détaillé que le chapitre sur l'ouverture de 1♣ car, en réalité, tout ce qui est nécessaire pour développer l'ouverture de 1♦ n'est qu'un sous-ensemble de ce qui est nécessaire pour développer l'ouverture de 1♣. Se pose quand même le problème des fit ♥ quand le répondant est dans la zone 5-11H.

Avec 5 cartes à ♠, l'ouvreur doit annoncer 1SA dans la zone 15-17H. Avec

un jeu plat de 18H, il peut répondre 2SA. Sinon, la réponse de 1♦ étant positive, il impose la manche par l'enchère de 2♠.

1♦-1♥		
1♠	12-14H	régulier
	22H+	régulier
	15H+	toute distribution
1SA	15-17H	régulier
2♣	12-14H	5 cartes à ♣
2♦	12-14H	5 cartes à ♦
2♥	12-14H	5 cartes à ♥
2♠	18H+	5+ ♠, forcing de manche
->	2SA	relai
->->	3♣	naturel
->->	3♦	naturel
->->	3♥	naturel
->->	3♠	6 cartes
->->	3SA	5-3-3-2
->	3♣	naturel
->	3♦	naturel
->	3♥	naturel
->	3♠	3 cartes
2SA	18-19H	régulier
3♣		canapé forcing de manche
3♦		canapé forcing de manche
3♥		5-5 forcing de manche



Réponses après intervention



Les Texas mineurs perdent leurs caractères forcing de manche et commencent à 8H.

Intervention par contre

Le **surcontre** est une enchère punitive. Il dénie 4 cartes à ♥ et promet 10H et deux couleurs 4^e. Tous les contre subséquents sont punitifs.

Avec un fit ♠, on donne le fit à 2♠ ou on fait un Texas, le tout en ignorant de **contre**. L'intervention donne une troisième façon de donner le fit, l'enchère de 1♠ avec un jeu de manche plat sans ambition de chelem. Attention, cette façon de faire fait jouer le coup de l'autre main.

1♦ (contre)		
surcontre	10H+	punitif
1♥	7-9H	
1♠	12H+	
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦

jeu. Une main non fittée, avec ou sans l'arrêt ♥ (dans tous les cas, on préfère faire jouer l'ouvreur). Le **Contre** est plutôt compétitif, en tout cas limité à 11H alors que l'enchère de 1♠ est forcing de manche.

L'enchère de 2SA. Comme on joue en Texas, le cue-bid s'exprime par l'enchère de 2♦ pour exprimer les mains de manche. Avec une main limite de manche ou de chelem, il est préférable de passer par le soutien Texas à 2♥.

1♦ (1♥)		
contre	8-11H	
1♠	12H+	
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦
2♦		manche à ♠
2♥	11DH+	4++ cartes à ♠
2♠	8-10DH	4 cartes à ♠
3♣	9-11H	6+ cartes à ♣
3♦	9-11H	6 cartes à ♦
3♥	9-10DH	5 cartes à ♠
3♠	6-8DH	5 cartes à ♠

Intervention par 1♥

Le **contre** et l'enchère de 1♠ montrent à peu près le même type de

Remarque : La majorité des enchères compétitives difficiles est une bataille entre les ♥ et les ♠. Aussi, cette séquence a bénéficié d'une attention toute particulière. C'est le seul cas où 3♠ est un bar-

rage. Sur les intervention mineure, faute de place, 3♠ garde sa signification de mixed raise (8(-0DH)).

Intervention par 1♠

Même si l'ouverture de 1♦ promet 4 cartes à ♠, l'intervention naturelle à 1♠ reste possible. On pourrait penser à punir dans cette situation. A priori, c'est une mauvaise idée. Les adversaires ne sont pas des idiots et même si ça tourne mal à ♠, ils auront une porte de sortie ailleurs. En conséquence, le système ne se préoccupe pas de cette possibilité.

L'enchère de 2♥ garde sa signification de 4 cartes à ♠. Évidemment, c'est absurde. Sauf que ! Pour certains adversaires 1♠ ne sera pas une enchère naturelle. Et on ne va pas changer le système en fonction des différentes situations. D'autre part, certains adversaires n'auront aucune convention de prévue dans cette situation et l'enchère pourra être naturelle pour l'un et artificielle pour l'autre. Donc nous, on s'en fout, on retombe sur nos pattes quoi qu'il arrive. Si on commence à perdre du temps, ils vont pouvoir exprimer leur bicolore ou je ne sais quoi. On donnant le fit immédiatement, on respecte la stratégie générale des enchères compétitives.

Règle : En enchères compétitives, tout fit doit être exprimée immédiatement et arrivé au plus vite au palier de la sécurité distributionnelle.

Dans cette situation, un contre Spoutnik n'aurait aucun sens. En effet, si l'ouvreur possède 4 cartes à ♥,

il aura obligatoirement 5 cartes à ♠ et donc 18H ! Autant dire que les adversaires vont prendre cher.

Le contre indique donc du jeu, à partir de 8H, sans couleur énonçable naturellement.

1♦ (1♠)		
contre	8H+	régulier
1SA	8H+	5 cartes à ♣
2♣	8H+	5 cartes à ♦
2♦	8H+	5 cartes à ♥
2♥	11DH+	4+ cartes à ♠
2♠	8-10H	4+ cartes à ♠
3♣	9-11H	6+ cartes à ♣
3♦	9-11H	6 cartes à ♦
3♥	9-11H	6+ cartes à ♥

Interventions à 2♣

Les interventions au palier de 2 détruisent nos Texas. Le soutien à 3♠ devient limite de manche.

Cette situation nous est bien plus favorable qu'après une ouverture de 1♣. En effet le **contre** Spoutnik ne sert pas à montrer 4 cartes à ♥ (l'ouvreur ne peut pas les avoir sauf à avoir 18H et 5 cartes à ♠ et, outre que c'est invraisemblable dans le contexte, on le saura en temps utile) mais à gérer les mains limites de manche avec un jeu régulier ou avec l'autre mineure. De sorte que les changements de couleur 2♦ après l'intervention à 2♣ ou 3♣ après une intervention à ♦ peuvent être considérés comme quasiment forcing de manche (sauf gros misfit).

En réponse au contre d'appel, l'ouvreur a besoin d'une enchère poubelle quand il n'a pas l'arrêt de la couleur adverse. Cette enchère poubelle est 2♠.

1♦ (2♣)		
contre	8H+	
->	2♠	wait and see
2♦	(11)12H+	5+ cartes à ♦
2♥	(11)12H+	5+ cartes à ♥
2♠	8-10DH	4+ cartes à ♠
2SA	11H	naturel
3♣	12DH	manche à ♠
3♦	9-11H	6 cartes à ♦
3♥	9-11H	6 cartes à ♥
3♠	11DH	limite à ♠

1♦ (2♦)		
contre	8H+	
->	2♠	wait and see
2♥	(11)12H+	5+ cartes à ♥
2♠	8-10DH	4+ cartes à ♠
2SA	11H	naturel
3♣	12H+	5+ cartes à ♣
3♦	12DH	manche à ♠
3♥	9-11H	6 cartes à ♥
3♠	11DH	limite à ♠

Gestion des barrages

Le **contre** Spoutnik permet de gérer au mieux la plupart des problèmes. En réponse à ce contre, la nomination des ♠ au palier le plus bas sert d'enchère poubelle à un ouvreure en panne d'enchère. Avec 18H et 5 cartes, il fait un saut à 4♠, qui n'est pas nécessairement une conclusion. Avec une bombe, il dispose du cue-bid, qui suggère 5 cartes à pique mais ne les garanti pas.



1♦-1♥-1♠



Dans cette séquence, le répondant considère, dans un premier temps que l'ouvreur possède 12-14H. Retrouver les fit ♥ est important.

Dans cette séquence, le répondant n'a pas le droit de dépasser 2SA pour laisser à l'ouvreur la possibilité de développer une main forte.

1♦-1♥-1♠		
1SA	5-10H	Régulier
2♣	5-10H	(5)6 cartes
2♦	5-10H	(5)6 cartes
2♥	5-10H	5+ cartes à ♥
2♠	10-11H	5 cartes à ♥
2SA	11H	Régulier



1♦-1♥-1SA



1♦-1♥-1SA		
2♣	5-10H	(5)6 cartes
2♦	5-10H	(5)6 cartes
2♥	5-7H	5+ cartes à ♥
2♠	8-11H	5 cartes à ♥
2SA	8H	Régulier
3♣	9-11H	Singleton ♣
3♦	9-11H	Singleton ♦
3♥	9-11H	Singleton ♥
3♠	9-11H	3 cartes à ♠



1♦-1♥-2SA



1♦-1♥-2SA		
3♣		Check-back
->	3♦	3 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠
->	3♥	3 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠
->	3♠	2 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠
->	3SA	2 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠
3♦		Singleton ♦
3♥		Singleton ♥
3♠		Singleton ♣



1♦-1♠



1♦-1♠		
1SA	12-19H	Régulier
2♣	12-21H	Canapé
2♦	12-21H	Canapé
2♥	12-21H	Canapé
2♠	18-21H	5+ cartes à ♠
2SA	22-23H	Régulier
3♣		Canapé forcing de manche
3♦		Canapé forcing de manche
3♥		5-4+ forcing de manche
3♠		Naturel forcing de manche



1♦-1♠-1SA



1♦-1♠-1SA		
2♣	0-4H	(5)6 cartes
2♦	0-4H	(5)6 cartes
2♥	0-4H	5+ cartes à ♥
2♠	0-7DH	4 cartes à ♠
2SA	14H+	Quantitatif
->	3♣	12-13H
->	3♦	14-15H
->	3♥	16-17H
->	3♠	18-19H



1♦-1♠-2SA



1♦-1♠-2SA		
3♣	Check-back	
-> 3♦	3 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠	
-> 3♥	3 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠	
-> 3♠	2 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠	
-> 3SA	2 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠	
3♦	Singleton ♦	
3♥	Singleton ♥	
3♠	Singleton ♣	

	1♦-2♥	
---	-------	---

L'enchère de 2♥ annonce de fit ♠ et une main au moins limite de manche.

Les mains de manche passant par 2♥ auront toujours un petit quelque chose en plus. Une couleur cinquième secondaire productrice de levées (d'autres systèmes feraient un soutien différé) ou 4 atouts et un singleton. Les mains banales de manche passent par 2SA pour éviter de donner de faus-espoirs à l'ouvreur.

Avec une main faible, 12-13H, l'ouvreur se contente de rectifier à 2♠. Avec une main banale de manche, il annonce symétriquement 2SA, enchère sur laquelle le répondant conclueera à 4♠ le plus souvent.

Avec une main distribuée, l'ouvreur montre sa deuxième couleur au niveau de 3 ou fait un splinter. Avec une bombe, il annonce 3♠ qui est l'enchère la plus forte possible dans ce contexte.

1♦-2♥		
2♠	12-13H	
2SA	14-18H	wait and see
3♣	14H+	5 cartes
3♦	14H+	5 cartes
3♥	14H+	5 cartes
3♠	19H+	chelem
3SA	14-16H	régulier
4♣	15-17H	splinter
4♦	15-17H	splinter
4♥	15-17H	splinter

Remarque : les zones des splinters sont donnés à titre indicatif. Il faudra ajuster avec la pratique.



1♦-2♠



Les enchères suivent les mêmes principes que sur la réponse à 2♥ avec une différence de taille. L'ouvreur conclura à 4♠ au lieu de transiter par 2SA.

1♦-2♠		
2SA	15-16H	limite de manche
3♣	19H+	5 cartes excentré
3♦	19H+	5 cartes excentré
3♥	19H+	5 cartes excentré
3♠	22H+	chelem
3SA	17-20	régulier
4♣	20-22H	splinter
4♦	20-22H	splinter
4♥	20-22H	splinter



1♦-2SA



En annonçant **2SA**, le répondant annonce une main banale de manche sans ambition de chelems. le plus souvent, l'ouvreur conclu à 4♠.

Cependant, il n'a pas limité sa main. Toute autre enchère que 4♠ est une tentative de chelem. L'enchère la plus forte est 3♠ qui déclenche immédiatement la procédure de contrôles. Les enchères de 3♣, 3♦ et 3♥ sont naturelles et demande au partenaire de juger sa main. Les enchères de 4♣, 4♦ et 4♥ sont des splinters, pour que le partenaire juge sa main.

1♦-2SA		
3♣	14H+	5 cartes excentré
3♦	14H+	5 cartes excentré
3♥	14H+	5 cartes excentré
3♠	19H+	chelem
3SA	17-20	régulier
4♣	14-16H	splinter
4♦	14-16H	splinter
4♥	14-16H	splinter

L'ouverture de 1♥

L'ouverture de 1♥ indique une main d'au moins 15H sans majeure quatrième.

Expliquons la réponse de 1♠. C'est une réponse qui dénie 5 cartes à ♠. C'est important pour la suite des enchères. Après cette enchère de 1♠, toute enchère à pique devient artificielle et permet d'annoncer toutes les mains qui ne rentrent pas dans les cases. On répond 1♠ avec toutes les mains faibles de 0 à 5 H (sans 5 cartes à ♠ bien sûr). Et répond aussi 1♠ à partir de 9H ce qui dans le contexte est forcing de manche. Avec 5 cartes à ♥, dans cette zone faible, on répond aussi 1♠.

La logique de la réponse de 1♠ est donc à peu près la même que sur ouverture de 1♣ ou de 1♦, à ceci près qu'elle dénie 5 cartes à pique.

Avec 5 cartes à ♠ et un jeu faible, il répond 2♣ non forcing. A partir de 6H, il répond 2♦, forcing, il annoncera les ♥ éventuels plus tard si nécessaire.

Ouverture de 1♥		
1♠	0-5H ou 9H+	Pas 5 cartes à ♠
1SA	6-8H	Pas de majeure cinquième
2♣	0-5H	5 cartes à ♠
2♦	6H+	5 cartes à ♥
2♥	6H+	5 cartes à ♠
2♠	3-8H	6 belles cartes à ♠
2SA	9H+	6 belles cartes à ♣
3♣	9H+	6 belles cartes à ♦

	1♥-1♠	
---	-------	---

L'ouvreur fait une enchère en face d'une main potentiellement ultra-faible. Si le répondant est fort, il reparlera et l'ouvreur avisera.

Comme dans tous le système, les enchères à saut de l'ouvreur (sauf 2SA 22-23H) sont forcing de manche. Avec une vingtaine de points seulement, l'ouvreur utilise artificiellement les enchères de 2♥ et 2♠.

Les valeurs en point H sont indicative. Il faut plutôt compter en levées de jeu.

1♥-1♠		
1SA	15-19H	régulier
2♣	15-19H	naturel
2♦	15-19H	naturel
2♥	19H+	bicolore mineur
2♠	19-22H	unicolore mineur
2SA	22-23H	régulier
3♣	22H+	naturel forcing de manche
3♦	22H+	naturel forcing de manche
3SA		pour les jouer



1♥-1♠-1SA



Comme dans toutes les séquences 1x-1♠-1SA, les enchères au niveau de 2 indiquent une misère, l'enchère de 2SA est quantitative et les enchères au niveau de 3 montrent un singleton.

1♥-1♠-1SA		
2♣		conclusion
2♦		conclusion
2♥		conclusion
2♠	9H+	bicolore mineur
2SA	14H+	quantitatif
->	3♣	15H
->	3♦	16H
->	3♥	17H
->	3♠	18H
->	3SA	19H
3♣		singleton ♣
3♦		singleton ♦
3♥		singleton ♥
3♠		singleton ♠
3SA	9-13H	conclusion



1♥-1♠-2SA



Comme sur toute redemande à 2SA, 3♣ est un checkback Stayman, à la recherche d'un fit ♥ (le fit ♠ étant exclu par la réponse de 1♠); Les autres enchères annoncent un singleton.

Il n'est hélas pas possible d'annoncer un singleton ♣ sans dépasser 3SA. Avec un tel singleton, il est toujours possible d'annoncer 4♦ en cas d'espoir de chelem. Sinon 3SA fera l'affaire.

1♥-1♠-2SA		
3♣		checkback Stayman
->	3♦	impossible
->	3♥	3 cartes à ♥
->	3♠	impossible
->	3SA	2 cartes à ♥
3♦		singleton ♦
3♥		singleton ♥
3♠		singleton ♠
3SA		conclusion
4♣		chelem ♣
->	4SA	refus
4♦		chelem ♦
->	4SA	refus

Remarque : Les esprits tordus peuvent modifier le check-back pour y inclure la possibilité du singleton ♣. L'effort de mémoire à fournir rend la chose scabreuse.



1♥-2♦



Le répondant montre 5 cartes à ♥ dans un jeu pas complètement nul. Avec une main banale et 2 ou 3 cartes à ♥, jusqu'à 17H, l'ouvreur se contente de rectifier à 2♥. Tous les sauts sont forcing de manche. Avec un jeu fort sans enchère naturelle, on utilise le Joker à 2♠.

1♥-2♦		
2♥	15-17H	2 ou 3 cartes à ♥
2♠	18H+	non fitté, forcing manche
2SA	18-19H	régulier
3♣	15-17H	naturel
3♦	15-17H	naturel
3♥	18H+	fit forcing de manche

L'ouverture de 1♠

Pour les habitués de la majeure cinquième, l'ouverture de 1♠ proposée ici est fort différente.

La première différence est la limitation à 17H. La seconde différence est l'exclusion des mains 5-3-3-2 du système. Le système de réponses proposé ici obéit au cahier des charges suivants : rester le plus naturel et le plus simple possible, rester le plus cohérent avec le reste du système.

En conséquence, comme pour les autres ouvertures au niveau de 1, les changements de couleur à saut à 3♣, 3♦ et 3♥ sont des propositions naturelles non forcing et sur les enchères Texas de 2♣, 2♦ et 2♥, l'ouvreur rectifie le Texas avec une main banale ou dévoile ses batteries avec une main forte.

Le répondant, avec une main de 0 à 7H, doit en premier lieu songer à passer. Il faut passer, particulièrement avec deux ou trois atouts. Bien sur, les adversaires vont réveiller. Mais les réveils après une ouverture de 1♠ sont inconfortables. Les laisser se dépêtrer peut conduire à de bonnes surprises.

Avec 4 atouts, il est moins astucieux de passer mais on n'a pas vraiment le choix sauf à faire un barrage à 4♠ en fonction de la vulnérabilité.

Les seules mains faibles où il est habile de continuer le dialogue sont les mains avec un singleton pique. Dans ce cas, le relai à 1SA a de bonnes chances d'améliorer la partielle.

A partir de 8H ou 9DH, le répondant peut montrer son soutien à pique de 4 manières. Avec 5 atouts, il peut faire un splinter ou un barrage. Avec 4 atouts, il peut faire un mixed raise à 3♠. S'il est certain de jouer la manche sans ambition de chelem, il donne le soutien par l'intermédiaire de l'enchère de 2SA et l'ouvreur conclue à 4♠.

Dans tous les autres cas, il donne le soutien en Texas à 2♥. Cette façon de faire en Texas laisse suffisamment d'espace pour développer toutes les mains limite de manche ou de chelem. La seule chose importante à retenir : *Ne jamais faire de*

soutien différé! Toute autre enchère que 2♥ dénie un fit à pique.

Avec 5 cartes à ♥ (et 8H, cela va sans dire), le répondant fera un Texas à 2♦. Ici encore, la main n'est pas zonée mais la souplesse du Texas permet de poursuivre le dialogue sans difficultés.

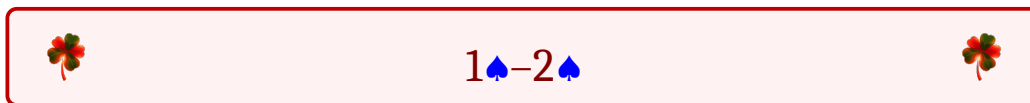
A partir de 13H, sans 3 cartes à pique et sans 4 cartes à ♥, on fera un relai à 2♣. Utiliser l'enchère de 2♣ comme relai poubelle forcing de manche n'est pas une idée nouvelle! Le répondant peut être unicolore ♣, unicolore ♦, ou même bicolore mineur. Sur ce relai à 2♣, la redemande poubelle est 2♦ (et non pas 2♠) comme si 2♣ était un Texas. C'est un puppet. Cette façon de faire est économique et cohérente, ainsi on répond de la même façon aux enchères de 2♣, 2♦ et 2♥.

Il reste donc 3 enchères pour les mains de 8 à 12H sans 5 cartes à ♥ et sans 3 cartes à ♠.

Avec 8-9H, exactement 2 cartes à ♠, et sans 4 cartes à ♥, on répond 2♠. C'est une préférence anticipée. Avec ces mains, on aurait rectifié à 2♣. Autant le faire tout de suite. De temps en temps, on ratera un fit neuvième en mineur au profit d'un fit septième en majeure. C'est le prix à payer. Et lorsque les adversaires gagnent 3♥, c'est tout bénéfice. Trouver notre fit mineur les aurait aider à trouver le leur.

L'enchère la plus souple est la réponse à 1SA. Elle peut être faible, pas nulle quand même, avec un singleton ♠. Avec 4 cartes à ♥, elle commence à 8H et n'a pas de limite supérieure. Avec deux cartes à ♠ et sans 4 cartes à ♥, elle va de 10 à 12H.

1♠		
1SA	5H+	0-2 cartes à ♠, forcing, illimité si 4 cartes à ♥
2♣	12H+	forcing de manche, pas de fit, pas 4 cartes à ♥
2♦	8H+	5 cartes à ♥
2♥	9DH+	3+ cartes à ♠
2♠	8-9H	2 cartes à ♠, préférence anticipée
2SA	12-15H	pour jouer 4♠
3♣	9-11H	6 belles cartes
3♦	9-11H	6 belles cartes
3♥	9-11H	6 belles cartes
3♠	9-10DH	4 cartes
3SA	7-11H	chicane indéterminée et 5 atouts
4♣	7-11H	splinter 5 atouts
4♦	7-11H	splinter 5 atouts
4♥	7-11H	splinter 5 atouts
4♠	0-10H	barrage 5 atouts



Danger : l'enchère promet deux cartes et non pas trois.

Le répondant possède 8-9H. L'ouvreur passe le plus souvent. Il peut conclure à 4♠ avec 6 cartes ou à 3SA avec 16-17H.

Il peut montrer sa deuxième couleur à la recherche d'un arrêt dans son singleton s'il veut jouer 3SA. Mais il faut une grosse distribution pour procéder ainsi. En points d'honneur, la manche mineure est vraiment lointaine.

S'il hésite, il peut toujours proposer 2SA ou 3♠.



1♠-2♥



La réponse de 2♥ annonce un fit, à partir de 8H mais peut provenir d'une main très forte. Le répondant a besoin de connaître la force de l'ouverture soit en vue de la manche, soit pour jouer un chelem. L'ouvreur n'a que deux réponses possibles et c'est le répondant qui poursuit le dialogue en fonction de ses ambitions. La réponse de 2SA est de facto forcing de manche. L'ouvreur se méfiera des mains de 15H avec un honneur sec.

1♠-2♥	
2♠	11-15H
2SA	15-17H

Les redemandes du répondant au niveau de 3 sont naturelles et demandent un complément pour jouer le chelem. 3SA est une demande de contrôle brutale. Les splinters différés sont très fort et demandent à l'ouvreur d'aller au chelem sauf points perdus dans la couleur.

Il faut bien comprendre que la séquences 1♠-2♥-2♠-3♣ et 1♠-2♥-2SA-3♣ remplacent les soutiens différés des systèmes classiques 1♠-2♣-2x-3♠. Toutefois, la séquence est à la fois plus naturelle (les trèfles sont toujours réels), plus économique et plus précise.

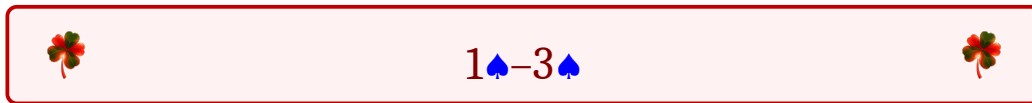
La redemande à 2SA est quantitative de manche et la redemande à 3♠ est quantitative de chelem.

Sur la proposition de manche à

2SA, l'ouvreur peut revenir à 3♠, nommer la manche ou, s'il hésite, dire 3♣ qui ne veut rien dire d'autre que : «Partenaire, nomme la manche avec 12 (ou 10) et revient à 3♠ avec 11 (ou 9)». Dans ce contexte, inutile de raconter sa vie.

1♠-2♥-2♠		
pas	9-10 DH	
2SA	11-12 DH	
3♣		5 cartes, chelem
3♦		5 cartes, chelem
3♥		5 cartes, chelem
3♠	19-20DH	quantitatif
3SA	21DH+	contrôles
4♣		splinter fort
4♦		splinter fort
4♥		splinter fort
4♠	13-20 DH	

1♠-2♥-2SA		
3♣		5 cartes, chelem
3♦		5 cartes, chelem
3♥		5 cartes, chelem
3♠	15-16DH	quantitatif
3SA		contrôles
4♣		splinter fort
4♦		splinter fort
4♥		splinter fort
4♠	9-16 DH	



Le soutien n'est pas un pur barrage, c'est un mixed raise, 4 atouts et 9-10 DH. Ces mixed raise ont remplacé petit à petit les barrages faibles. C'est plus efficace et plus précis.

A priori pas de chelem en vue mais, si besoin était, du genre bicolore 6-6, avec des adversaires endormis l'ouvreur peut toujours déclencher les contrôles à 3**SA** ou annoncer sa deuxième couleur.



1♠ – 1SA



Le relai à **1SA** est forçant un tour et invite l'ouvreur à décrire son jeu. Cette description se fait de façon économique sauf avec une main distribuée dans la zone 16-17H.

Attention, l'ouvreur est limité à 17H. Donc avec les mains de 0 à 7H, il faut en priorité songer à passer. Avec un singleton ou une chicane pique et un jeu pas trop nul (avec une main nulle, les adversaires vont faire au moins une tentative de manche), le relai à **1SA** permettra le plus souvent de trouver une meilleure partielle.

Le plus souvent, l'enchère de **1SA** provient d'un jeu de 8 à 12H sans 4 cartes à pique.

Toutefois, l'enchère de **1SA** peut aussi provenir d'une main avec exactement 4 cartes à ♥ (ou 5 cartes moches dans un jeu faible). Dans ce cas, il n'y a pas de limite supérieure.

1♠–1SA		
2♣	11-17H	4+ cartes à ♣
2♦	11-17H	4+ cartes à ♦
2♥	11-17H	4+ cartes à ♥
2♠	11-17H	6 cartes à ♠
2SA	16-17H	6 cartes à ♠ et une mineure 4 ^e
3♣	16-17H	5 cartes à ♣
3♦	16-17H	5 cartes à ♦
3♥	16-17H	5 cartes à ♥
3♠	16-17H	7 cartes à ♠ ou 6 très belles



1♠-1SA-2♣



L'ouvreur possède 5 cartes à pique et 4 cartes à ♣.

Si le répondant a un jeu faible, il passe ou redemande 2♦ dans sa longueur.

Avec 8-10H, il fait une enchère de préférence, 2♠ avec deux cartes à ♠ ou 3♣ avec 4 cartes à ♣ et singleton ♠.

Avec 11-12H, le répondant redemande 2SA.

Avec 13H+, s'il ne souhaite pas conclure à 3SA le répondant commence par dire 2♥ montrant 4 cartes dans une belle main. Une enchère subséquente à ♦ de sa part doit être comprise comme naturelle, Canapé, avec des intentions de chelem. De même, une enchère à ♣ indiquera un fit forcing de manche.

Le plus souvent, c'est l'arrêt carreau qui manque pour jouer à SA. De temps à autre, il y a un chelem à jouer.

Cette séquence 1♠-1SA-2♦ est similaire. La différence, c'est qu'une longueur à ♣ dans un jeu faible sera exprimée au niveau de 3.



1♠-1SA-2♥



Cette séquence est une plaie dans tous les systèmes. La main de l'ouvreur va jusque 17H. Le répondant se sent dans l'obligation de parler à partir de 8H. Mais l'ouvreur, ne sachant pas s'il en a 8 ou 10 doit tenter le coup à pile ou face. Avec le deux sur un forcing de manche, la situation est encore pire puisque la main du répondant va jusque 11H.

En trèfle rouge, la main du répondant est illimité mais ... on a une solution. L'enchère de 2♠ dans cette séquence est artificielle! Elle promet un fit ♥ d'au moins 10H.

1♠-1SA-2♥		
Passe	0-7H	3+ cartes à ♥
2♠	10H+	4 cartes à ♥
2SA	10-12H	régulier
3♣	7-8H	naturel
3♦	7-8H	naturel
3♥	8-9H	4 cartes à ♥

1♠-1SA-2♥-2♠		
2SA	15-17H	belle main
3♥	11-12H	
4♥	13-14H	

	1♠-2♣	
---	-------	---

La réponse à 2♣ impose la manche. La possibilité d'un fit ♠ existe si l'ouvreur possède 6 cartes. La possibilité d'un fit ♥ existe si l'ouvreur possède 5 cartes. En aucune façon, l'ouvreur ne nomme des cœurs 4^e.

1♠-2♣		
2♦	11-17H	wait and see
2♥	11-17H	5+ cartes à ♥
2♠	11-17H	6+ cartes à ♠
2SA	16-17H	6 cartes à ♠ et une mineure 4 ^e
3♣	16-17H	5 cartes à ♣
3♦	16-17H	5 cartes à ♦
3♥	16-17H	5 cartes à ♥
3♠	16-17H	7 cartes à ♠ ou 6 très belles

La deuxième enchère du répondant est naturelle. Toutefois, il faut comprendre que le répondant a dénié 4 cartes à ♥. Toute enchère à ♥ de sa part doit être considérée comme artificielle sans enchère naturelle. L'enchère remplace une 4^e forcing.

L'ouverture de 1SA

L'ouverture de 1NT provient d'une main de 12-14H sans majeure quatrième mais éventuellement avec une majeure cinquième. Beaucoup de mains 5-4-2-2 ou 6-3-2-2 sont éligibles à l'ouverture de 1SA. Notamment, les mains de 12-13H avec 5 cartes à cœur, une mineure quatrième et deux doubletons gardés. A partir de 14H, on utilisera plutôt une ouverture au niveau de 2 avec ce genre de main semi-régulière.

Avec un fit 5-3 en majeure, une main régulière en face d'une main régulière, il n'est pas prioritaire de jouer en majeure. Par contre, rater un fit 4-4 en majeure dans cette zone est à la fois grave et hors champ. En tournoi par paires, c'est un zéro garanti. C'est sans doute le plus grand frein à l'adoption du SA faible. Pour contourner cet écueil, on n'ouvre jamais de 1SA avec une majeure quatrième. Cela diminue fortement la fréquence d'utilisation de l'enchère. Mais comme la zone 12-14 est beaucoup plus fréquente que la zone 15-17, on est à l'équilibre.

Évidemment, il n'y a pas de Stayman ! La réponse de 2♣ est une demande de majeure cinquième. On peut la qualifier de *Puppet Stayman*. On l'utilisera avec presque toutes les mains limites de manche. Reparler après un Texas est presque toujours forcing de manche et l'enchère de 2SA, bicolore mineur est forcing de manche. Avec une courte à ♣ et un jeu faible ou moyen, il est possible d'utiliser 2♣ avec l'intention de passer sur toute réponse.

Avec un bicolore majeur 5-5, le répondant utilise la séquence 1SA-2♦-2♥-2♠ avec un jeu limite de manche. C'est la seule exception à la règle, toute enchère est forcing de manche après un Texas. Avec un jeu de manche, il passe par la réponse directe à 4♦. Et avec un jeu de chelem, il utilise la séquence 1SA-2♥-2♠-3C.

Ouverture de 1SA		
2♣	0H+	puppet stayman
->	2♦	pas de majeure cinquième
->	2♥	5 cartes à ♥
->	2♠	5 cartes à ♠
2♦	0H+	texas ♥
2♥	0H+	texas ♠
2♠	0H+	texas ♣
2SA	12H+	bicolore mineur
3♣	0H+	texas ♦
3♦	16+	texas ♥ de chelem
3♥	16H+	texas ♠ de chelem
3SA	12H+	pour les jouer
4♦	12H+	5-5 majeur



1SA– 2♣– 2♦



L'ouvreur n'a pas de majeure cinquième. Le répondant va maintenant expliquer ses intentions. Avec un singleton, il l'annonce. Si l'ouvreur ne peut pas conclure à 3SA, il sera toujours temps de trouver un contrat de substitution.

1SA– 2♣– 2♦		
2♥	10-11H	5 cartes à ♥
2♠	10-11H	5 cartes à ♠
2SA	11HL	limite
3♣	12H+	singleton ♣
3♦	12H+	singleton ♦
3♥	12H+	singleton ♥
3♠	12H+	singleton ♠



1SA- 2♦- 2♥



Le répondant possède au moins 5 cartes à ♥. Il n'a pas 5 cartes à ♠. S'il possède 6 cartes à ♥, il n'a pas d'ambitions de chelem.

En dehors des conclusions à 3SA et 4♥, le répondant a deux façon de procéder. Il peut annoncer un bicolore au moins 5-5. Les enchères naturelles de 3♣ et 3♦ sont utiles à cet effet.

Avec un singleton dans une main 5-4-3-1 (ou plus rarement 5-4-4-0), le répondant annonce son singleton et l'ouvreur avisera. Pour annoncer le singleton, le répondant commence par dire 2SA, l'ouvreur fait un relai à 3♣ et le répondant annonce la couleur de son singleton (3♥ = singleton ♣).

1SA- 2♦- 2♥	
2♠	5-5 limite
-> 2SA	relai
->->	3♣ 5 cartes limite
->->	3♦ 5 cartes limite
->->	3♥ 5-5 majeur limite
2SA	J'ai un singleton
-> 3♣	relai
->->	3♦ singleton ♦
->->	3♥ singleton ♣
->->	3♠ singleton ♠
3♣	5 cartes
3♦	5 cartes
3♥	6 cartes
3SA	choix de manche
4♥	pour les jouer



1SA-2♥-2♠



Le répondant possède au moins 5 cartes à ♠. S'il possède 6 cartes à ♠, il n'a pas d'ambitions de chelem. S'il possède 5 cartes à ♥, il aura des ambitions de chelem.

D'autre part, il ne possède pas une main limite de manche (2♣ serait obligatoire dans ce cas). Donc toutes les enchères sont forcing de manche.

En dehors des conclusions à 3SA et 4♠, le répondant a deux façon de procéder. Il peut annoncer un bicolore au moins 5-5. Les enchères naturelles de 3♣ et 3♦ sont utiles à cet effet.

Avec un singleton dans une main 5-4-3-1 (ou plus rarement 5-4-4-0), le répondant annonce son singleton et l'ouvreur avisera. Pour annoncer le singleton, le répondant commence par dire 2SA, l'ouvreur fait un relai à 3♣ et le répondant annonce la couleur de son singleton (3♠ = singleton ♣).

1SA-2♥-2♠	
2SA	singleton indéterminé
-> 3♣ >	3♦ singleton ♦
-> 3♣ >	3♥ singleton ♥
-> 3♣ >	3♠ singleton ♣
3♣	5 cartes
3♦	5 cartes
3♥	5-5 de chelem
3SA	choix de manche
4♠	Fin

	1SA – 2♠	
---	-----------------	---

Le répondant possède 6 cartes à ♣ ou 5 cartes et une volonté de chelem (19-20H).

L'ouvreur peut utiliser l'enchère de **2SA** avec deux gros honneurs troisièmes. Sinon il rectifie à 3♣. Le répondant nomme alors éventuellement son singleton.

1 SA-2♠		
2SA	14H	deux gros honneurs
3♣		wait and see
->	3♦	singleton ♦
->	3♥	singleton ♥
->	3♠	singleton ♠
->	3SA	tentative de chelem



1SA– 2SA



L'enchère de **2SA** indique un bicolore mineur. Sans majeure cinquième, l'ouvreur peut fixer l'atout en disant 3♣ ou 3♦. Le répondant annonce alors son singleton à 3♥ ou 3♠, ce qui laisse l'occasion à l'ouvreur de freiner avec des points perdus.

Avec une majeure cinquième, l'ouvreur nomme sa majeure.

1SA– 2SA	
3♣	beau fit
3♦	beau fit
3♥	5 cartes
3♠	5 cartes
3SA	décourageant

	1SA – 3♣	
---	-----------------	---

Le répondant possède 6 cartes à ♦ ou 5 cartes et une volonté de chelem (19-20H).

L'ouvreur rectifie et le répondant annonce son singleton. 3SA avec un singleton ♣ sans volonté de chelem.

1SA – 3♣		
3♦		obligatoire
-> 3♦		singleton ♦
-> 3♥		singleton ♥
-> 3SA		singleton ♣
-> 4♣		singleton ♣ chelem
-> 4SA		quantitatif

L'ouverture de 2♣

L'ouverture de 2♣ indique au moins 5 cartes à trèfle et entre 12 et 14H. Pas de majeure 4^e. Attention, dans cette zone, les mains 5-3-3-2 s'ouvrent systématiquement de 1SA. Les bicolores mineurs 5-4-2-2 de 12-13H s'ouvrent systématiquement de 1SA de même que les unicolores 6-3-2-2. De sorte que l'ouverture de 2♣ garanti 14H ou sept cartes ou un singleton.

Avec une majeure 5^e et une main au moins limite de manche, le répondant utilise un relai à 2♦.

Avec une solide majeure 6^e dans une main limite, le répondant propose de jouer 3 ou 4 dans sa majeure en la nommant au niveau de 3. Le contrat de 3SA est exclu. Un retour dans la mineure est exclu sauf cas d'espèce.

La logique du système est la suivante : dès qu'un fit mineur est connu au palier de 3, si l'ouvreur reparle, soit parce que la situation est forcing, soit parce qu'il est maximum dans une situation limite de manche, l'ouvreur nomme son singleton. On nomme toujours la couleur du singleton mais, il ar-

rive que, faute de place, un des singletons soit nommé indirectement.

Cette ouverture est censé être un point fort du système. Il quelques petits détails à mémoriser mais leur oubli ne sera pas forcément dramatique.

Ouverture de 2♣		
2♦	10H+	relai
2♥	3-8H	6 belles cartes à ♥
2♠	3-8H	6 cartes cartes à ♠
2SA	11H	limite
3♣	5-9H	au moins 3 cartes
3♦	12H+	naturel
3♥	9-11H	belle couleur 6 ^e
3♠	9-11H	belle couleur 6 ^e
3SA		conclusion
4♣		chelem

Le relai à 2♦

L'enchère de 2♦ relai est une sorte de troisième couleur forcing. Toutes les mains limites de manches fittées

à trèfle ou possédant une majeure 5^e passe par ce relai. Avec 14H, l'ouvreur sait que la manche sera atteinte d'une façon ou d'une autre.

2♣-2♦		
2♥	12-14H	3 cartes à ♥
2♠	12-14H	3 cartes à ♠ (0-2 ♥)
2SA	12-13H	6-4 médiocre
3♣	12-14H	7 cartes à ♣
->	3♦	gadget
->->	3♥	singleton ♥
->->	3♠	singleton ♠
->->	3SA	7-2-2-2
->->	4♣	singleton ♦ (8♣)
3♦	12-14H	bicolore 6-5
3♥	14H	6-4 singleton ♥
3♠	14H	6-4 singleton ♠
3SA	14H	2-2-4-5 ou 2-2-3-6

La séquence 2♣-2♦-2♥

La redemande de l'ouvreur à 2♥ promet 3 cartes à ♥. Il peut aussi avoir 3 cartes à pique.

Si le répondant était intéressé par les piques, il les annonce. la redemande à 2♠ est forcing un tour.

L'enchère de 3♠ est une convention 2012, elle fixe l'atout ♠ dans l'optique d'un chelem.

Il y a deux façons d'annoncer un fit limite, 2SA et 3♣. Cela permet d'orienter les SA, on l'espère, de la meilleure main.

2♣-2♦-2♥		
2♠		5 cartes à ♠
2SA		fit ♣ limite
3♣	10-11H	fit ♣ limite
3♦	12H+	fit ♣ forcing manche
3♥	10-11H	naturel limite
3♠		chelem à ♥

La séquence 2♣-2♦-2♥-2♠

S'il est fitté l'ouvreur répond 3♦. Ce qui laisse la place au répondant de proposer la manche en disant 3♠ ou d'explorer le chelem à 3♥. Non fitté, l'ouvreur utilise l'enchère de 2SA avec 4 cartes à ♦ (un chelem est encore possible dans cette couleur) ou revient à 3♣ dans 6 cartes.

Facultatif : Avec 14H, l'ouvreur utilise les enchères de 3♥ et de 3♠ comme des échos des enchères de 2SA et de 3♣.

Comme d'habitude l'enchère de 3SA montre une main 2-3-3-6 et donc de 14H.

2♣-2♦-2♥-2♠		
2SA	12-13H	1♠-3♥-4♦-5♣
3♣	12-13H	1♠-3♥-3♦-6♣
3♦	12-14H	3♠-3♥-1♦-6♣
->	3♥	chelem à ♠
->	3♠	naturel limite
3♥	14H	1♠-3♥-4♦-5♣
3♠	14H	1♠-3♥-3♦-6♣
3SA	14H	2♠-3♥-3♦-6♣

La séquence 2♣-2♦-2♥-3♣

En disant 3♣, le répondant montre qu'il n'était pas intéressé par les majeures mais veut juste explorer la manche. Il n'a pas dit 2SA, l'ouvreur doit donc se méfier. Avec 14H sans singleton, il peut conclure. Sinon, avec 14H toujours, il annonce son singleton, 3♦ avec un singleton ♦ et 3♠ avec un singleton ♠.

2♣-2♦-2♥-3♣		
3♦	14H	singleton ♦
3♠	14H	singleton ♠
3SA	14H	pour les jouer

La séquence 2♣-2♦-2♥-3♦

Dans cette situation, l'ouvreur annonce toujours son singleton. 3♥ avec un singleton ♦ (faute de place), 3♠ avec un singleton ♠ et 3SA sans singleton.

2♣-2♦-2♥-3♦	
3♥	singleton ♦
3♠	singleton ♠
3SA	régulier

La séquence 2♣-2♦-2♠

La redemande de l'ouvreur à 2♠ promet annonce 3 cartes à ♠ et dénie 3 cartes à ♥, le répondant dispose de trois enchères propositionnelle 2SA, 3♣ et 3♠.

On ne dispose plus de l'enchère forçant à 2SA donc 3♦ sert de fourre-tout pour les chelems nébuleux.

La séquence 2♣-2♦-2♠

2SA	11H	proposition
3♣	10-11H	fit ♣ limite
3♦	12H+	fit ♣ forcing
3♥		chelem à ♠
3♠	11H	proposition

La séquence 2♣-2♦-2♠-3♦

Dans cette situation, l'ouvreur annonce toujours son singleton. 3♥ avec un singleton ♥, 3♠ avec un singleton ♦ (faute de place) et 3SA sans singleton.

2♣-2♦-2♠-3♦	
3♥	singleton ♥
3♠	singleton ♦
3SA	régulier

La séquence 2♣-2♦-2SA

L'ouvreur annonce son bicolore mineur. Il est toujours temps de conclure à 4♥ ou 4♠ avec une couleur jouable seul et des ambitions de chelem qui tombent à l'eau.

Le répondant peut maintenant produire les enchères non forçant de 3♣ ou de 3♦.

Il peut démarrer les enchères de chelem en fixant l'atout à 4♣ ou 4♦.

Les enchères de 3♥ et de 3♠ sont des essais sans conviction vers 3SA. La couleur annoncée est bien gardée et l'ouvreur avise. On peut imaginer un chelem si miracle (chicane dans l'autre majeure par exemple).

La séquence 2♣-2♦-3♣

L'ouvreur annonce 7 cartes à ♣.

On dispose d'un gadget facultatif à 3♦ pour connaître le singleton.

La séquence 2♣-2♦-3♣-3♦

3♥ et 3♠ annoncent un singleton.

3SA annonce une main 2-2-2-7 (le contrat sera bien joué de la bonne main le plus souvent)

4♣ montre une huitième carte et donc un singleton ♦

La séquence 2♣-2♦-3♦

En cas de misfit grave, le répondant peut proposer le contrat de 4♣. Toute autre enchère est forcing de manche. S'il veut jouer un chelem à carreau, le répondant fixe l'atout immédiatement en disant 4♦. Sinon, on part du principe que l'atout est trèfle.

L'ouverture de 2♦

L'ouverture de 2♦ indique au moins 5 cartes à carreau et entre 12 et 14H. Pas de majeure 4^e. Attention, dans cette zone, les mains 5-3-3-2 s'ouvrent systématiquement de 1SA. Les bicolores mineurs 5-4-2-2 de 12-13H s'ouvrent systématiquement de 1SA de même que les unicolores 6-3-2-2. De sorte que l'ouverture de 2♦ garanti 14H ou sept cartes ou un singleton.

Ouverture de 2♦		
2♥	10H+	relai ambiguë
2♠	3-8H	6 belles cartes à ♠
2SA	11H	proposition
3♣	12H+	naturel
3♦	5-9H	au moins 3 cartes
3♥	9-11H	naturel, belle couleur 6 ^e
3♠	9-11H	naturel, belle couleur 6 ^e

Le problème des carreaux se pose ici. On perd la possibilité de s'arrêter à 2♥ qui devient relai. De même après la réponse à 2♠ sur le relai à 2♥, on perd l'enchère naturelle de 2SA qui devient un relai pour retrouver les ♥.

2♦-2♥-		
2♠	12-14H	3 cartes à ♠
2SA	12-14H	3 cartes à ♥ (pas à ♠)
3♣	12-14H	4-5 cartes
3♦	12-14H	7 cartes
3♥	14H	5-5 singleton ♥
3♠	14H	5-5 singleton ♠
3SA	14H	2-2-4-5 ou 2-2-3-6

A part cela, la logique de l'ouverture de 2♦, ainsi que les petites astuces, est la même que celle de l'ouverture de 2♣.

La séquence 2♦-2♥-2♠

Quand l'ouvreur annonce 3 cartes à ♠, il peut encore avoir à cartes à ♥. Pour

le savoir, le répondant doit faire un relai à **2SA**.

S'il est fitté, l'ouvreur redemande 3♦, ce qui laisse la place au répondant de proposer la manche à 3♥ ou d'engager un chelem à ♥ en disant 3♠.

2♦-2♥-2♠		
2SA		5 cartes à ♥
->	3♣	singleton ♥
->	3♦	3 cartes à ♥
->	3SA	3-2-6-2 (14H)
->	4♦	7+ cartes à ♦
3♣		Fit ♦ forcing
3♦		Fit ♦ limite
3♥		proposition
3♠		chelem à ♥

La séquence 2♦-2♥-2♠-2SA

3♣ : non fitté, 3-1-5-4 ou 3-1-6-3
Faute de place, l'ambiguïté ne peut pas être levée. Le répondant peut faire une enchère non forcing à 3♦. Il peut même passer. Au delà, toutes les enchères sont forcing de manche.

3♦ : 3 cartes à ♥, l'enchère de 3♥ devient propositionnelle et celle de 3♠ est une enchère de chelem.

La séquence 2♦-2♥-2♠-3♣

3♦ = 7 cartes, 3SA improbable

3♥ = singleton ♥

3♠ = singleton ♠

3SA = 3-2-6-3 et 14H

La séquence 2♦-2♥-2SA

L'ouvreur possède 3 cartes à ♥.

L'enchère de 3♣ indique un fit ♦ forcing de manche (on cherchait les ♠)

L'enchère de 3♦ est non forcing.

L'enchère de 3♥ est une proposition de manche.

L'enchère de 3♠ explore le chelem, convention 2012.

On a perdu la possibilité de s'arrêter à **2SA**. Le contrat de 3♦ reste un bon compromis en cas de misfit.

La séquence 2♦-2♥-3♣

L'enchère est ambiguë, le plus souvent, il s'agit d'un bicolore 6-4 mais avec un 5-5 moche, on ne peut pas imposer la manche. Il y a toujours 10 cartes en mineure.

On peut explorer le chelem en fixant l'atout au niveau de 4.

On peut passer ou donner une préférence à ♦.

Les enchères de 3♥ et de 3♠ cherchent à récupérer un contrat à **SA**.

l'ouverture de 2♥

L'ouverture de 2♥ est très précise, elle va de 12 à 14H. L'enchère promet 5 cartes à ♥ et dénie 4 cartes à ♠. Mis à part en troisième position, il n'est pas recommandé d'ouvrir les mains de 11H. Comme toute enchère faite au niveau de deux, la performance est dans la précision.

Avec une main 5-3-3-2, on ouvre systématiquement de 1SA. Avec une main 5-4-2-2, on ouvrira parfois de 1SA. Dans une main de 12-13H, dès qu'il y a un honneur autre que l'As dans chaque doubleton, on ouvre de 1SA. Avec une main de 14H, il est possible d'ouvrir de 1SA avec une main particulièrement laide, typiquement avec RD et Rx comme doubletons par exemple.

Le plus souvent, la main sera donc 5-4-3-1 ou 6-3-2-2. Mais elle peut comporter une mineure 5^e ou 6^e et les cœurs peuvent très longs.

Toutes les réponses de 2SA à 3♠ sont naturelle et limite de manches (y

compris le soutien à 3♥ qui n'est pas un barrage). Les enchères de 3SA et 4♥ sont conclusives. Les réponses de 4♣ et de 4♦ n'existent pas. *On peut convenir que ce sont des splinters.*

Un relai forcing de manche à 2♠ existe dont l'utilité principale est de retrouver un fit à pique mais qui peut aussi démarrer des séquences de chelem.

Ouverture de 2♥		
2♠	12H+	interrogative à ♠
2SA	11HL	naturel
3♣	9-11H	6 belles cartes
3♦	9-11H	6 belles cartes
3♥	11DH	propositionnel
3♠	9-11H	6 belles cartes
3SA		conclusion
4♥		conclusion
4♠		conclusion
4SA		blackwood brutal



2♥-2♠



Le répondant peut relayer à 2♠ pour plusieurs raisons. Il peut chercher à localiser le singleton pour éviter un mauvais contrat à **SA**. Avec 5 cartes à ♠, il peut aussi rechercher un fit. Plus rarement, il souhaite jouer un chelem.

L'ouvreur dévoile en premier son nombre de cartes à ♠.

Sur toute autre redemande que 2**SA**, le répondant connaît la distribution de l'ouvreur à une carte près. Sur la redemande à 2**SA**, il reste une incertitude sur la présence ou non d'un singleton mineur ou d'une mineur 4^e.

Quoi qu'il en soit, la situation est forcing de manche, des enchères na-

turelles permettront de trouver la meilleure manche lorsque 3**SA** est inacceptable.

2♥-2♠	
2SA	5 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠
3♣	4 cartes à ♣ et 0-2 cartes à ♠
3♦	4 cartes à ♦ et 0-2 cartes à ♠
3♥	6 cartes à ♥ et 0-2 à ♠
3♠	6 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠
3SA	(n'existe pas)
4♣	6 cartes
4♦	6 cartes
4♥	8 cartes



2♥-2♠-2SA



L'ouvreur vient d'annoncer qu'il a 3 cartes à ♠. Le plus souvent, le répondant aura 5 cartes lui-même et sera en mesure de conclure.

Les enchères de 3SA et de 4♠ sont des conclusions, de même que l'enchère bizarre de 4♥ (le répondant cherchait sans doute un chelem miracle).

Comme la situation est forcing de manche, les enchères de 3♥ et de 3♠ fixent l'atout pour explorer le chelem.

Les enchères de 3♣ et de 3♦ sont les plus difficiles. Elles sont naturelles bien sûr mais peuvent provenir de mains très différentes. Le répondant peut craindre une entame dans l'autre mineure où l'ouvreur pourrait avoir un singleton. Il peut lui-même avoir un singleton pique et souhaite vérifier que les 3 cartes en face sont solides. Plus rarement, il peut avoir envie de

jouer un chelem dans sa mineure. Quoi qu'il en soit, l'ouvreur nomme 3SA s'il garde correctement les deux couleurs restantes. Avec une seule couleur gardée, il la nomme (sur 3♦, il dit 3♥ quand il garde les ♣ à cause du classique problème des carreaux). S'il est faible dans les deux couleurs restantes, le contrat de 3SA est exclu, l'ouvreur se contentera de soutenir la mineure.

Attention. Aucune main n'a annoncé un jeu régulier. Les enchères au niveau de 3 sont donc naturelles. On annonce les singletons uniquement en face d'un jeu régulier.

2♥-2♠-2SA

3♣	naturel
3♦	naturel
3♥	chelem ♥
3♠	chelem ♠



2♥-2♠-3♣



Rares sont les cas où le répondant ne peut pas conclure. Il peut montrer 6 cartes à ♠ en situation forcing en disant 3♠ mais comme cette enchère ne fixe pas l'atout, ce n'est pas une tentative de chelem. Par contre, les enchères de 3♥ et 4♣ fixent l'atout et déclenche l'exploration de chelem.

La redemande à 3♦ est naturelle et il

est temps pour l'ouvreur de se rappeler que rien n'a été promis à ♠, une conclusion à 3SA ne peut se faire qu'avec l'arrêt pique. S'il ne sait pas quoi dire, l'enchère de 3♠ devient une quatrième forcing.

La séquence 2♥-2♠-3♦ est similaire.



Pas beaucoup de place pour explorer. Toutefois, le répondant a tous les éléments pour conclure. Attention, les redemandes à 4♣ et 4♦ ne sont pas des contrôles mais des enchères naturelles!

S'il veut jouer un chelem à ♥, le répondant fera un Blackwood brutal. S'il veut jouer à ♠, il commencera par les exprimer au niveau de 3.



2♥-2♠-3♠



Dans cette séquence, les redemandes à 4♣ et 4♦ sont naturelles et dévient un intérêt pour les piques.

La redemande de 3SA est naturelle. Il n'y a plus de place pour explorer

le chelem. S'il veut jouer un chelem, le plus simple consiste à fixer l'atout au niveau de 5 par l'enchère de 5♥ ou de 5♠. L'ouvreur ne devrait pas avoir du mal à juger de la valeur de sa main.



2♥-2SA



Avec 12-13H et une distribution raisonnable, l'ouvreur passe. Avec 14H, l'ouvreur peut annoncer 3♠ dans 3 cartes car le répondant pourrait y avoir 5 cartes. De même, il peut annoncer sa 6^e carte à ♥ Sinon, il peut conclure à

3SA. Dans cette zone, on n'a pas les moyens de s'enquérir des arrêts.

Les enchères de 3♣ et de 3♦, encourageantes mais non forcing, montrent des distributions vraiment irrégulières disqualifiant le contrat de 3SA.

Ouvertures de 2SA et au delà

Ouverture de 2SA

L'ouverture habituelle de 20-21H convient parfaitement. On peut y greffer n'importe quel système. Ce qui est proposé dans le SEF 2024 est déjà suffisamment efficace. L'ouverture peut comporter une majeure cinquième mais le Puppet Stayman, dans sa version standard est fortement déconseillé, il crée plus de problèmes qu'il n'en règle.

On trouve quelques Staymans performants à droite et à gauche comme le Muppet, le Romex ou l'Advanced Stayman. Tout ces systèmes performants demandent un gros investissement en temps de mémorisation.

Ouverture de barrage

Les ouvertures de barrage sont indépendantes de tout système. Jouez comme bon vous semble. Pour ma part, je reste convaincu, que les barrages constructifs sont plus efficaces que les barrages anarchiques, mais pas de beaucoup. Sauf Vert contre Rouge où il faut y aller franco.

Les barrages en Texas ou en double Texas sont des aberrations qui ne font qu'aider les adversaires à se défendre correctement. Mais si ça vous amuse, c'est marrant à jouer. Et c'est le plus important.