

NOTES LIMINAIRES

1. Statistiques ouverture « meilleure mineure »

Fréquences	4 cartes	5 cartes	6+ cartes	3 cartes
1♣	38 %	29 %	17 %	16 %
1♦	43 %	34 %	19 %	4 %

Par conséquent on considérera, en première hypothèse, que l'ouverture de 1 en mineure provient d'une couleur au moins quatrième.

2. Position relative de l'ouverture

L'ouverture, juste avant une intervention forte, est en position défavorable. Dans ce cas, en réponse, la vulnérabilité et la répartition sont les critères essentiels.

APRES LA SURENCHERE A LA COULEUR

A - LES REPONSES A LA COULEUR ET A SA

1. Le contexte

Le partenaire a ouvert de 1 à la couleur, l'adversaire intervient **sans saut** à la couleur.

2. Les changements de couleur

2.1 Les changement de couleur sans saut

- Au niveau de 1 : A partir de 6H. Couleur quatrième.

Sauf après intervention à 1♥ : 1♠ avec 5 ♠ et **Contre** avec 4 ♠ (**Contre** négatif).

- 2♣ / 2♦ : A partir de 11H. Couleur cinquième. Forcing.

- 2♥ / 2♠ : Naturel, 6 cartes, 5-9H. **Non forcing**.

2.2 Les changements de couleur à saut au niveau de 3.

- Sur ouverture mineure : Naturel, 6 cartes. Forcing de manche.

- Sur ouverture majeure : **Jump-fit**. Belle couleur **cinquième et soutien de 4 cartes (limite et mieux)**. Idem après **Passe**, même sans saut.

3. Les soutiens directs

3.1 Les soutiens sans saut

Soutiens naturels de 3-4 cartes constructifs (8-10HS).

Soutien « forcé » au niveau de 3 avec seulement 3 cartes.

1♥ 2♠ 3♥ (3 ♥)

3.2 Les soutiens à saut

Soutiens distributionnels. Mains offensives. Loi des levées totales

En majeure, soutien de 4 cartes. En mineure soutien de 5 cartes, ou de 4 cartes avec un **singleton** dans la majeure d'intervention.

1♥ 1♠ 3♥ (4 ♥)
1♣ 1♠ 3♣ (5 ♣ / 4 ♣ et singleton ♠)

4. Cue-bids directs et 2SA

A partir de 11HS (limite et mieux)

4.1. Sur ouverture mineure

- avec un soutien de **4 cartes** : **Cue-bid**

1♣ 1♠ 2♠ (4♣) 1♦ 1♥ 2♥ (4♦)

- avec un soutien de **5 cartes** : **2SA**

1♣ 1♠ 2SA (5♣) 1♦ 1♥ 2SA (5♦)

Le **cue-bid** laisse le maximum d'espace pour rechercher la manche à **3SA**, et permet à l'oureur de toujours recevoir l'entame à **SA**.

4.2. Sur ouverture majeure

- avec un soutien de **3 cartes** : **Cue-bid**

1♥ 1♠ 2♠ (3♥) 1♠ 2♦ 3♦ (3♠)

- avec un soutien de **4 cartes** : **2SA**

1♥ 1♠ 2SA (4♥) 1♠ 2♦ 2SA (4♠)

5. Cue-bid différé (Western cue-bid)

Cue-bid sans saut au niveau de **3** après une **première réponse à la couleur**.

Au moins **3** couleurs ont été nommées. Contrôle anticipé possible (chelem ?).

L'oureur déclare **3SA** avec l'arrêt requis. Deux situations possibles.

5.1. L'adversaire a nommé 1 seule couleur. Un seul cue-bid possible.

1♠ 2♦ 2♥ Passe
3♣ Passe 3♦ (arrêt ♦ ?)

Réponse : **3SA** avec l'arrêt dans la **couleur du cue-bid**.

5.2. L'adversaire a nommé 2 couleurs. Deux cue-bids possibles.

1♦ 1♥ 2♣ 2♠
3♦ Passe 3♥ (arrêt ♠ ?)
3♠ (arrêt ♥ ?)

Réponse : **3SA** avec l'arrêt dans **l'autre** couleur adverse.

6. Les enchères à SA

Mains régulières. Arrêt dans la couleur adverse garanti **sauf** par **1SA** (incertitude).

1SA : 8-10H. / **2SA** : voir 4. / **3SA** : 13- 15H.

B - LE CONTRE NEGATIF

1. Le contexte

Le partenaire a ouvert de **1** à la couleur. Le répondant **Contre** l'intervention **à la couleur** du joueur N°2. Et ce **quel que soit le niveau** de l'intervention.

Dans ces situations, le **Contre** est une déclaration compétitive qui dénie les situations suivantes :

- le soutien dans la majeure d'ouverture.
- la longueur **et** la force pour un changement de couleur naturel.

Force minimale : 6H au **niveau** de **1**, 8/9H au **niveau** de **2**, et 10H au-delà.

Pas de limite supérieure, il donc **forcing**, mais à haut niveau il devient **optionnel**.

2. Les distributions

3.1 Les couleurs non nommées sont les majeures.

Le **Contre** promet au moins 1 majeure quatrième.

Il promet les 2 majeures dans un seul cas :

1♣ 1♦ X (**Contre** qui garantit 4♥ et 4♠).

3.2 Une seule majeure a été nommée.

Le **Contre** promet l'autre majeure quatrième, mais n'indique rien sur l'autre mineure

3.3 Les couleurs non nommées sont les mineures.

Le **Contre** promet un 4-4 mineur (à convenir).

3. Redemandes de l'ouvreur

Les redemandes de l'ouvreur sont naturelles.

4.1 Répétition de la couleur d'ouverture.

On ne répète la couleur d'ouverture cinquième que par défaut.

4.2 Redemandes à **SA**.

Arrêt dans la couleur adverse. Niveau selon contexte. Saut à **2SA** avec 18-19H.

4.3 Redemandes fortes

- Saut en dessous de la manche : proposition de manche.
- Saut direct à la manche : soutien distributionnel,
- **Cue-bid** : forcing de manche, toutes distributions.

4. Ré-ouverture par Contre

Privilégier la ré-ouverture par **Contre** avec soit un singleton soit un doubleton dans la couleur d'intervention. Moins de 3 cartes (**Contre** d'appel) et pas chicane pour le « **Passe de pénalité** » du partenaire.

APRES L'INTERVENTION PAR 1SA FORT (Main régulière 16-18H)

1. Le Contre punitif

Obligatoire à partir de 9H, quelle que soit la distribution.

2. Réponses compétitives

Le soutien immédiat en mineure ne pourrait qu'aider l'adversaire à trouver son probable fit majeur.

Les réponses 2♣ et 2♦ sont donc artificielles et consacrées à la recherche d'un fit majeur.

Après ouverture majeure on soutient ou on cherche le fit dans l'autre majeure.

2.1 Après ouverture mineure

1♣ / 1♦	1SA	2♣ (bicolore 5-4 / 4-5 majeur)
1♣ / 1♦	1SA	2♦ (une majeure sixième)
1♣ / 1♦	1SA	2♥ / 2♠ (5♥ / ♠ <u>et</u> 4 cartes dans l'autre mineure)

2.2 Après ouverture majeure

1♥ / 1♠	1SA	2♣ (5♣ et l'autre majeure quatrième)
1♥ / 1♠	1SA	2♦ (5♦ et l'autre majeure quatrième)
1♥ / 1♠	1SA	2♥ / 2♠ (soutien faible)

APRES LES INTERVENTIONS BICOLORES

1. Le Contre

Tendance punitive, à partir de 10H. Tout **Contre** ultérieur est punitif.

2. Les cue-bids

Enchères n'imposant pas le **niveau de 4**.

2.1 Bicolore dont **une seule couleur** est certaine. Un seul cue-bid.

Cue-bid : Fit de **8 cartes** garanti, **limite et mieux**.

1♥ **2♥** (5 ♠ et 5 ♣/♦) **2♠** (3 ♥).

2.2 Bicolore dont les **deux couleurs** sont certaines. Deux cue-bids possibles.

Cue-bid «économique», le **premier** disponible dans la séquence.

Proposition de manche dans la couleur restante, au moins cinquième.

1♦ **2♦** (5 ♥ et 5 ♠) **2♥** (5+ ♣).

Cue-bid «cher», le **second** disponible dans la séquence.

Fit de **8 cartes** garanti (voir note liminaire), **limite et mieux** (idem 2.1).

1♦ **2♦** (5 ♥ et 5 ♠) **2♠** (4 ♦).

Quatrième couleur.

Naturel, couleur au moins cinquième, de 7 à 10 H. **Non forcing**.

3. Les soutiens.

Soutien compétitif au niveau de **3**, avec 7-10HS. A la manche en majeure au-delà.

APRES L'INTERVENTION EN CONTRE

1. A partir de 10H.

- Soutiens Flip-flop : **2SA** (Truscott) en majeure / **direct à saut** en mineure.
- **Surcontre**. Soutien possible (**3** cartes en majeure, **4** cartes en mineure).

2. Les soutiens

2.1 Sur ouverture majeure :

- Le soutien simple ignore le **Contre**, jusqu'à 7HS. Avec 8-9HS soutien différé après **Passe**.
- **2SA** (Truscott): soutien de **4** cartes, limite et mieux.
- **Surcontre**. Puis soutien différé avec **3** cartes.
- A saut au niveau de **3** ou de **4** : barrages faibles.

2.2 Sur ouverture mineure.

- Le soutien simple ignore le **Contre**, jusqu'à 7HS. Avec 8-9HS soutien différé après **Passe**.
- **2SA** : soutien de **5** cartes jusqu'à 7H.
- A saut : soutien de **5** cartes, sans majeure quatrième, limite et mieux.

3. Les changements de couleur

Au niveau de **1**. Sans limite supérieure. Forcing.

Au niveau de **2** sans saut. Sans soutien **majeur**. Non forcing. Moins de 10H.

A saut : Barrage, jusqu'à 6H. (Pas de **Jump-fit**).

4. 1SA

Constructif : 8-9H.

APRES L'INTERVENTION DU JOUEUR N°4

1. Le principe de l'enchère libre (Rappel)

Le principe de l'enchère libre stipule que lorsqu'on enchérit à **nouveau** autrement qu'en **réveil** ou en **soutien**, on exprime une main encourageante (meilleure que l'ordinaire).

Sinon, avec une main banale et rien de spécial à dire on **Passe**.

2. Le Contre de soutien (Rodwell)

Le partenaire répond **1** en majeure, après ou sans intervention du joueur N°2.

Le joueur N°4 **Contre**, ou intervient à **la couleur**^(*) en dessous de **2** dans la majeure répondue.

Le **Surcontre** ou le **Contre** de l'ouvreur indique, 5 cartes dans la couleur d'ouverture, un Honneur troisième dans la majeure du répondant, et l'absence de points perdus dans la couleur d'intervention.

1♦ P 1♥ 2♣
X (3♥)
1♣ 1♦ 1♥ 2♦
X (3♥)

1♣ P 1♠ X
XX (3♠)
1♣ P 1♠ 2♥
P (moins de 3♠)

(*) La convention s'applique sur l'intervention à **1SA** en sandwich, lorsqu'elle indique un bicolore dans les deux couleurs restantes (à *convenir*).

3. Le lebensohl de l'ouvreur (Good-bad 2NT).

Le partenaire a répondu, **sauf** en **soutien** (direct ou en **Cue-bid**).

Le joueur N°4 surenchérit au **niveau de 2** en situation compétitive.

Cette convention de type **lebensohl** dédouble les développements via **2SA**.

Redemande **directe** au **niveau de 3 à la couleur**. Naturel. Proposition de manche.

1♥ P 1SA 2♠
3♣ / 3♦ / 3♥

1♥ 1♠ X 2♠
3♣ / 3♦ / 3♥

Redemande à **2SA** (Forcing) :

1♥ P 1SA 2♠
2SA

1♥ 1♠ X 2♠
2SA

Le répondant rectifie en principe à **3♣** (semi-naturel). Rebids de l'ouvreur :

- « **Passe** ou corrige » (Bad **2SA**). Rebids compétitifs pour jouer une **partielle**.

1♥ P 1SA 2♠
2SA P 3♣ P
P / 3♦ / 3♥

1♥ 1♠ X 2♠
2SA P 3♣ P
P / 3♦ / 3♥

- **3SA** / **Cue-bid** (qualité arrêt adverse) : Régulier 18-20H (Good **2SA**). Rare.

1♥ P 1SA 2♠
2SA P 3♣ P
3SA (solide arrêt ♠)

1♥ P 1SA 2♠
2SA P 3♣ P
3♠ (demi-arrêt ♠)

SITUATIONS PASSE FORCING

Le **Passe** devient **Forcing** dans certaines situations bien identifiées dont il faut avoir convenu.

1. Pour le camp de l'ouvreur

La situation se présente après que le répondant a exprimé un soutien forcing dans la couleur du partenaire et que l'ouvreur estime qu'il n'est pas question que l'adversaire puisse emporter les enchères sans être **Contré**.

Il transfère ainsi au répondant, le soin de décider (Surenchère ou **Contre**).

1.1. Le soutien oblige au moins le **niveau de 4**

- Après un **Cue-bid** de la couleur adverse montrant un soutien « neutre ».

1♥ 2♠ 3♠ 4♠

P (Forcing)

- Après un **Jump-Fit** ou un **Splinter** (soutiens « offensifs ») lorsque le camp est à **vulnérabilité défavorable**

1♦ 1♠ 3♥ 4♠ 1♥ 1♠ 3♠ 4♠

P (Forcing ou pas selon vulnérabilité)

1.2. Les adversaires ont enchéri au niveau de 5.

- Après tous les soutiens « **limite et mieux** »

1♠ 2♣ 3♦ 5♣

P (Forcing)

2. Pour les 2 camps

2.1 Après tout nouveau **cue-bid** adverse imposant au moins le **niveau de 4**.

1♠ 2SA 3♠ 4♣

1♦ 1♥ 1♠ 2♥

4♦ **P (Forcing)**

2♠ 3♠ **P (Forcing)**

2.2 Après une nouvelle couleur adverse au niveau de 4 lorsque le camp est à **vulnérabilité défavorable**.

1♥ 1♠ 2♠ 3♠

1♦ 1♥ 1♠ 2SA

4♦ **P (Forcing)**

3♠ 4♣ **P (Forcing)**