

Sommaire

1.	Décompte des points.....	2
2.	Jeu de la Défense.....	4
3.	Ouverture de 2 Majeur faible.....	5
4.	Réponse au 2 Trèfle Fort Indéterminé (20 à 23 pts H ou DH).....	6
5.	Réponse au 2 K Forcing Manche (24 et + points H OU HD).....	6
6.	Réponses sur 2 C ou 2 P faible.....	7
7.	L'entame.....	10
8.	Compléments d'informations après l'ouverture d' 1 SA.....	12
9.	Enchères d'essai.....	16
10.	Règles générales pour envisager le chelem.....	18
11.	Le Contre d'Appel.....	21
12.	Les Interventions.....	23
13.	Les Bicolores.....	27
14.	Le 2 Trèfle ROUDI.....	30
15.	Le Contre SPOUTNIK.....	32
16.	Les Interventions Bicolores.....	33
17.	Les Réveils.....	36
18.	La 3 ^o couleur forcing du répondant.....	39
19.	La 4 ^o couleur forcing du répondant.....	42
20.	Les Ouvertures Faibles en 3 ^o OU 4 ^o Position "DRURY".....	43

1. Décompte des points

A : POINTS DE BASE

POUR LES MAJEURES	Chaque levée compte	30 points
POUR LES MINEURES :	Chaque levée compte	20 points
POUR LES SANS-ATOUT	La première levée compte	40 points, les suivantes 30 points

B : POINTS DE MANCHE

MANCHE NON VUNERABLE : 300 points

MANCHE VULNERABLE : 500 points

Pour compter le résultat de chaque donne, on ajoute les points de base aux points de manche.

Exemples_: 4 coeurs non vulnérables: $4 \times 30 = 120 + 300 = 420$ points
5 carreaux vulnérables : $5 \times 20 = 100 + 500 = 600$ points

Pour une manche partielle, c'est à dire non demandée, on ajoute 50 aux points de base.

Exemples : 3 piques : $3 \times 30 = 90 + 50 = 140$ points
4 trèfles +1 : $5 \times 20 = 100 + 50 = 150$ points

C : POINTS DE CHUTE

Chaque levée de chute de l'équipe **non vulnérable** rapporte 50 points à l'équipe adverse.
Chaque levée de chute de l'équipe **vulnérable** rapporte 100 points à l'équipe adverse.

D : LE CONTRAT EST CONTRE

1) Le contrat est réussi :

On double les points de base auxquels on ajoute 50, et les points de manche.

Exemples : 4 piques contrés non vulnérables : $120 + 120 + 50 + 300 = 590$ points
4 piques contrés vulnérables : $120 + 120 + 50 + 500 = 790$ points

2) Le contrat est chuté :

a) Non vulnérable :

La première levée de chute rapporte 100 à l'équipe adverse, la 2^e et les suivantes 200 à l'équipe adverse par levée chutée

Exemples :

1 levée de chute : $= 100$ points
2 levées de chute : $100 + 200 = 300$ points
3 levées de chute : $100 + 200 + 200 = 500$ points

b) vulnérable :

La première levée de chute $= 200$ points
La deuxième et les suivantes $= 300$ points

Exemples :

1 levée de chute $= 200$ points
2 levées de chute $200 + 300 = 500$ points
3 levées de chute $200 + 300 + 300 = 800$ points

2. Jeu de la Défense

A : APPEL-REFUS

Si mon partenaire entame d'un As, en principe, il possède le Roi derrière, ou petit (As-x), on entame l'As et on joue le petit.

Si je veux que mon partenaire continue dans cette couleur, je lui fais un appel en jouant une grosse carte (9 ou 10), si je ne veux pas qu'il continue dans cette couleur, je fais un refus en jouant une petite carte (2-4).

B : DEFAUSSE A L'ITALIENNE

Cette 1° défausse se fait au niveau de la défense Elle consiste à jouer une carte d'une couleur différente de celle demandée lorsqu'on ne peut plus fournir.

Seule cette 1° défausse est importante pour communiquer des renseignements à son partenaire .

C : QUELLE CARTE DEFAUSSER ?

- Une carte impaire : je veux cette couleur.
- Une carte paire : je ne veux pas de cette couleur, mais :
- Si je fournis une petite carte : je veux la plus petite des couleurs restantes
- Si je fournis une grosse carte : je veux la plus chère des couleurs restantes.

Exemple:

- Atout cœur : je n'ai plus de cœur je dois défausser, si je défausse :
- 5 de Carreau : je veux du Carreau
- 2 de Carreau : je veux la plus petite des couleurs restantes, à savoir : Trèfle
- 8 de Carreau : je veux la plus grosse des couleurs restantes, à savoir : Pique:
- Remarque : On essaie toujours de faire cette défausse, mais quelquefois on est dans l'impossibilité de le faire.

3. Ouverture de 2 Majeur faible

2 CONDITIONS POUR OUVRIR D'UN 2 MAJEUR FAIBLE

2 C ou 2 P : Un Unicolore 6° robuste.
Ne pas avoir les points d'ouverture
Pas 2 AS

Exemple : **C** : 9.7.3
 P : R.D.10.9.8.5
 K : V.10.3.
 T : 6

Si on utilise le 2 majeur faible, il faut utiliser les ouvertures au niveau de 2 suivantes :

2 T : 20 - 23 DH Forcing pour un tour (fort indéterminé)
2 K : 24 - DH FORCING MANCHE
2 C : 6 - 10 Robuste unicolore 6°
2 P : 6 - 10 dito
2 SA : 20 ou 21 distribution régulière

Remarque : si on décide avec ses partenaires de jouer le **2 Majeur Faible**, on utilisera uniquement les ouvertures au niveau de 2 décrites ci-dessus.

4. Réponse au 2 Trèfle Fort Indéterminé (20 à 23 pts H ou DH)

2K : ce n'est qu'une réponse relais forcing 1 tour pour votre partenaire.

Réponse obligatoire.

5. Réponse au 2 K Forcing Manche (24 et + points H OU HD).

2 C : Pas d'as moins de 8 points

2 P : 1 As pas de jeu

2 SA : Pas d'As au moins 8 points H

3 T : 1 As et du jeu

3 SA : 2 As

N.B: Toutes ces réponses sont conventionnelles, elles n'indiquent que les As et un nombre de points. Seule la deuxième annonce indiquera votre couleur et votre jeu.

6. Réponses sur 2 C ou 2 P faible

2 TYPES DE REPONSES

A : LES ENCHERES D'ARRET

Le soutien:

3 Cœurs ou 3 Piques :

Le répondant a **8 ou 10 points et 3 cartes dans la majeure annoncée**. Il veut définitivement barrer la route au camp adverse.
Cette réponse est efficace, surtout si l'on n'est pas vulnérable.

4 Cœurs ou 4 Piques :

Le répondant a 14-15 points et 3 cartes dans la majeure annoncée. Il veut réussir la manche.

3 Sans-Atout :

Jeu régulier et pas de fit dans la majeure annoncée par son partenaire et environ 15 points.
Par sa réponse de 3 SA, le répondant indique qu'il veut jouer ce contrat, et, en aucun cas, 4 cœurs ou 4 piques.

N.B: Derrière toutes les réponses énoncées ci-dessus par son partenaire, celui qui a annoncé le 2 majeur faible ne doit, en aucun cas, reparler.
C'est pour cette raison que l'on appelle ces réponses "**enchères d'arrêt**".

B : LES REPONSES FORCING:

A) Le relais forcing par 2 SA : 14 points ou +:

Cette réponse indique un fit ou 1 semi-fit dans la couleur du 2 faible **et demande à l'ouvreur la force de son ouverture**.

Enchère de l'ouvreur, il répond sur 2S.A.:

- I. il est minimum (6-8 points) : il répète sa couleur.
- II. il est maximum (9-10 points): il annonce sa force au palier de 3 (As ou Roi)
- III. il annonce son singleton au palier de 4
il annonce 3 S.A., s'il n'a ni singleton ni force annexe.

Exemples:

Nord(6-8)	Sud	Nord (9-10)	Sud	Nord(9-10)	Sud	Nord(9-10)	Sud
2 C	2 SA	2 C	2 SA	2 C	2 S.A	2 C	2 SA
3 C		3 T		4 K		3 SA	

(il est minimum)

As ou Roi de T

(Singleton K)

(ni singleton,
ni force annexe)

N.B: 2 précisions

- Avec un singleton à Pique et une ouverture à 2 Cœurs maximum: faire une réponse économique à 4 Cœurs sur le relais à 2 SA (pour éviter d'être obligé de monter à 5 Cœurs).

- Priorité à l'annonce de la force annexe si on possède un 2 faible maximum et une force annexe et un singleton.

Exemple:	Nord(9 –10)	Sud
	2C	2 SA
	P : 9	
	C : A R 8 7 6 4.	
	K : R 10 6	
	T : 10 7 4	

2° enchère : 3 C

Suite des enchères après 2 SA:

Toute nouvelle enchère du répondant est **forcing**

Exemple:	Nord(9 –10)	Sud
	2 C	2 SA
	3 T	3 P: enchère forcing de manche

- Le retour du répondant au palier de 3 **dans la couleur de l'ouvreur n'est pas forcing.**

Exemple:	Nord (9-10)	Sud
	2 C	2 SA
	3 T	3 C (réponse non forcing, l'ouvreur décidera ou non d'annoncer la manche)

B) les changements de couleur:

Le changement de couleur du répondant est forcing pour un tour.

Pour faire un changement de couleur sur un 2 faible, il faut un jeu puissant (17-18 points).
Après une réponse par un changement de couleur, donner la priorité au soutien dans la couleur du répondant avec 3 cartes dans cette couleur, ou 2 cartes avec un gros honneur, si le répondant a annoncé une majeure.

Exemple:

	Nord	Sud(17,18)
P :	V S	
C :	R D V 10 8 6	
K :	9 8	
T :	V 10 9	
	2 C	3 K
	3 C	

Exemple:

	Nord (8.9.10)	Sud (17,18)
P :	A V 10 8 7 6	
C :	D 9	
K :	6 3	
T :	V 9 7	
	2 P	3C
	4 C	

7. L'entame

Principes de base:

Certains principes de base sont à retenir: celui qui entame doit tenir compte:

- de la force et de la distribution des couleurs adverses.
- du total des points de l'équipe adverse.
- de la ou des couleurs, annoncées par le partenaire.

Ainsi le joueur qui entame doit:

- 1- Compter ses points et déduire le nombre de points de son partenaire
- 2- Trouver la meilleure couleur
- 3- Choisir la carte d'entame.

N.B: de toute façon, il faut choisir l'entame qui permet de voir le mort et qui donnera le moins de levées **aux** adversaires.

Exemple;

	Mort	
	P : 8.7.6.	
	C : R.10.9.4	
	K : R.8.6.2	
	T : D.4	
Entameur		Partenaire
P : R.D.V.10.9		P : 3.2
C : D.3.2		C : 7.5
K : D.4..3		K : 10.9.5
T : R.6		T : V.10.9.5.3.2
	Déclarant	
	P : A.5.4	
	C : A.V.8.7.	
	K : A.V.7	
	T : A.8.7	

Il faut entamer du **Roi de pique**, car le déclarant fera son As de toute façon. Toute autre entame donne à ce dernier une levée supplémentaire.

Le contrat est à sans-atout :

A - Le partenaire a annoncé une couleur:

On entame dans cette couleur, sauf si on possède un singleton dans cette couleur.
Mais quelle carte entamer ?

3 possibilités:

- la plus haute carte d'un doubleton
- la plus haute carte d'une séquence
- la plus petite carte de 3 cartes et plus.

B-Le partenaire n'a pas annoncé de couleur:

Si le partenaire n'a pas parlé, on entame dans la couleur la plus longue de sa propre main.

Mais quelle carte entamer ?

- la plus haute carte d'une séquence forte
- la quatrième meilleure de sa longue si on n'a pas de séquence forte.

N.B: A sans-atout une séquence comprend au moins 3 cartes et plus qui se suivent.

Le contrat est à la couleur :

A - Le partenaire a nommé une couleur:

On doit entamer dans cette couleur.

Mais quelle carte entamer?

3 possibilités:

- 1- la plus haute carte d'un doubleton
- 2- la plus haute carte d'une séquence
- 3- la plus petite carte si on a 3 cartes et plus.
- 4-

B-Le partenaire n'a pas nommé de couleur :

On a 4 options par ordre d'importance.

- 1- on entame dans une couleur qui a séquence forte:A.R, R.D, D.V.10.
- 2- dans un singleton autre que la couleur d'atout.
- 3- La plus haute carte d'un doubleton autre que la couleur d'atout
- 4- Dans une couleur non déclarée:
Si on entame un 2, 3, 4, 5, on promet un honneur, 6, 7, 8, 9. on ne détient rien dans cette couleur, les points sont dans une autre couleur.

N.B : A la couleur 2 cartes suffisent pour constituer une séquence, ainsi As.Roi.8.5 forment une séquence.

8. Compléments d'informations après l'ouverture d' 1 SA.

- 1) L'ouvreur annonce 1 S.A
- 2) Le répondant 2 Trèfles (Stayman)
- 3) L'ouvreur répond 2 S.A (il possède les 2 majeures)
- 4) Le répondant devrait **normalement** annoncer soit **3 Cœurs** soit **3 Piques** suivant la majeure qu'il possède.

MAIS N.B:

Sur la réponse de 2 S.A, le répondant pourra utiliser la convention suivante:

TEXAS sur STAYMAN

C'est à dire: 4 T s'il possède 4 Cœurs
4 K s'il possède 4 Piques

Cette convention permet au déclarant qui a ouvert d'un S.A. de recevoir l'entame, car c'est lui qui va annoncer le contrat final: 4 Cœurs ou 4 Piques.

Exemple 1:	Ouvreur	Répondant
P	As.R. 5.4	V.10.9.6.
C	As.D.10.8	R.V.
K	R.6.2	7.5.4
T	V.4	As.D.8.6

Les enchères seront les suivantes:

1 SA	2 T
2 SA(2 majeures)	4 K (4 cartes à Pique)
4 P	

Exemple 2:	Ouvreur	Répondant
P	As.R. 5.4	D.V.
C	As.D.10.8	R.V.9.7
K	R.6.2	7.5.4
T	V.4	As.10.9.8

Les enchères seront les suivantes:

1 SA	2 T
2 SA (les 2 majeures)	4 T (4 cartes à Cœur)
4 C	

Dans les 2 cas c'est le déclarant qui annonce le contrat final suivant ce qui lui aura été proposé par le répondant.

Le répondant possède:

- 1 majeure cinquième
- et**
- 1 majeure quatrième

I) Le répondant a de 0 à 7 points D.H.: Aucune manche possible: il utilisera le Texas

EXEMPLE:	Ouvreur	Répondant
		P : 10.8.7.4.
		C : D.V. 9.8.3
		K : 7.5
		T : 10.6
	1 S.A:	2 K
	2 C	passe.

II) Le répondant a 8 ou 9 D.H : Espoir de manche: il utilisera le Stayman (il a au moins 8 points)

EXEMPLE:	Ouvreur	Répondant
		P : R.10.8.2
		C : As.10.9.7.3
		K : 5
		T : V.10.8
	1 S.A	2 T

Après ce début d'enchères que fait-on? Suivant la réponse de l'ouvreur **le répondant aura 4 possibilités:**

Sur la réponse de 2 K : Vous annoncerez 2 Cœurs, l'ouvreur comprendra que vous avez 5 cartes à Cœurs et 4 cartes à Piques et qu'il y a un espoir de manche.

Sur la réponse de 2 C : Revalorisez votre jeu et soutenez à 4 Cœurs. En effet, vous avez 9 Cœurs entre les 2 mains et votre singleton Carreau, il y a probablement une manche.

Sur la réponse de 2 P : Vous soutiendrez à 3 Piques

Sur la réponse de 2 SA.: Vous utiliserez la réponse conventionnelle (Cf.fiche 7).

C'est à dire:

4 T pour faire jouer la manche à 4 C par l'ouvreur - Ex 1 - si votre majeure 5° est Cœur.
4 K pour faire jouer la manche à 4 P par l'ouvreur - Ex 2 - si votre majeure 5° est Pique.

EXEMPLE 1:

Ouvreur	Répondant
P : D.V.4.3	P : R.10.9.7.
C : R.7.3.2	C : A.10.9.8.4
K : A. R.V.	K : 5
T : R.7	T : V.10.8

Les enchères seront les suivantes:

1 SA	2 T
2 SA.	4 T
4 C	

EXEMPLE 2:

Ouvreur	Répondant
P : D.V.4.3	P : R.10.8.5.2
C : R.7.3.2	C : A.10.9.8
K : A.R.V.	K : 5
T : R.7	T : V.10.8

Les enchères seront les suivantes:

1 SA	2 T
2 SA	4 K
4 P	passe

III) Le répondant a plus de 10 points : Certitude de manche ; il utilisera le Stayman normalement

Ouvreur	Répondant
1 SA.	2 T

Mais après ?

- Là encore le répondant a 4 possibilités suivant la réponse de l'ouvreur :

Si l'ouvreur dit 2 C : on répondra 4 C

Si l'ouvreur dit 2 P : on répondra 4 P

Si l'ouvreur dit 2 S.A. : le répondant utilisera la demande conventionnelle -Voir début.

C'est à dire:

4 T pour le Cœur

4 K pour les Piques

Si l'ouvreur dit 2 K :

Le répondant annoncera au palier de 3 sa Majeur quatrième

Cette façon de procéder permet de faire jouer l'ouvreur de 1 SA

Ouvreur	Répondant
1 SA.	2 T
2 K	3 C (4 cartes à C et 5 à P)

Ouvreur	Répondant
1 SA	2 T
2 K	3 P (4 cartes à P et 5 à C)

EXEMPLE:

	Ouvreur	Répondant
P	D.V 4	A.10.9.8.2
C	R.7.3	A.D.8.2
K	A.R.V.6	5
T	R.7.3	D.9.8.
	1 SA	2 T
	2 K	3 C (4 C et 5P)
	3 P	4 P

9. Enchères d'essai

(Après une ouverture en majeure et un soutien simple en majeure)

L'enchère d'essai est la 2^e enchère de l'ouvreur lorsque celui-ci a ouvert d'un cœur ou d'un pique , qu'il a été soutenu à 2 cœurs ou 2 piques, et qu'il possède une ouverture d'au moins 16 ou 17 D.H, lui permettant d'envisager une manche.

Il existe **2 sortes d'enchères d'essai** :

- 1 – L'enchère d'essai qui montre une nouvelle couleur
- 2 - L'enchère d'essai à 2 SA

1-L'enchère d'essai en nommant une nouvelle couleur :

exemple :	Nord	Sud
P	A R 10	
C	A R 10 7 2	
K	8	
T	D 10 9 6	

Les enchères :

1 C	2 C
3 T	

L'ouvreur a donc 18 DH, il voit un espoir de manche, il demande à son partenaire ce qu'il possède à Trèfle où lui-même risque de perdre 3 ou 4 levées.

Le partenaire ira à la manche (ici 4 C) EX1

- S'il n'a pas 3 perdantes dans la couleur de l'enchère d'essai-ici les Trèfles-
- S'il n'est pas minimum < 9, 10 DH

les deux conditions doivent être remplies.

EX 1	Nord	Sud
P	A R 10	7 4 2
C	A R 10 7 2	D 8 6 3
K	8	D 9 7 4
T	D 10 9 6	A 5

Les enchères ::

1 C	2 C
3 T	4 C

Le partenaire reviendra à 3 Cœurs ou 3 Piques s'il ne remplit pas les conditions requises

EX 2	Nord	Sud
P	A R 10	8 6 2
C	A R 10 7 2	D 9 4 3
K	8	R D V
T	D 10 9 6	8 3 2

Les enchères :

1 C	2 C
3 T	3 C

2-l'enchère d'essai à 2 SA :

Cette enchère d'essai à 2 SA indique que l'ouvreur a un espoir de manche, qu'il a un jeu régulier en dehors de sa majeure 5°, qu'il n'a pas 3 perdantes dans une couleur.

EX	Nord		Sud
	P	R D 5	
	C	A D 10 3 2	
	K	R 5	
	T	A 8 3	

Les enchères:

1 C	2 C
2 SA	

- Si le répondant est minimum (6-8 points) il reviendra à 3 C.
- Si le répondant est maximum (9-10- points) il ira à 4 C.

Note : Le fait pour l'ouvreur de répéter sa couleur au niveau de 3 après avoir été soutenu par son partenaire n'est pas une enchère forcing, ainsi :

P	8 2
C	R D V 9 6 3
K	D 10 9
T	R 5

Les enchères :

1 C	2 C
3 C	pas

Cette enchère à 3 C peut être considérée comme une enchère destinée à empêcher les adversaires de faire un éventuel réveil.

10. Règles générales pour envisager le chelem

Vous avez déterminé que votre camp possède une force suffisante **en points D.H** pour annoncer un chelem.

Vous avez déterminé aussi la couleur commune longue et robuste, il faut maintenant **remplir les 2 conditions suivantes** pour concrétiser le chelem.

- 1) vos adversaires ne doivent pas avoir 2 levées à encaisser dans une couleur.
- 2) vous ne devez pas avoir 2 As à perdre.

Pour savoir si ces 2 conditions sont réunies, on aura recours **aux enchères de contrôle** et au **Blackwood** dans un 2^e temps.

LES ENCHERES DE CONTROLE

Après un début d'enchères comme suit :

Ex :	Nord	Sud
	1 C	2 T
	2 K	3 C

Ce soutien forcing 3 Cœurs indique à votre partenaire(l'ouvreur) que s'il possède un beau jeu à partir de 16 H ou 18 DH, le chelem est possible, à condition que sa couleur d'ouverture(ici les Cœurs) soit belle.

Si l'ouvreur a un jeu minimum < 16H il arrêtera les enchères à 4 Cœurs.

Si les points sont suffisants, quand la couleur est trouvée, (ici les Cœurs), **l'ouvreur va commencer les enchères de contrôle.**

Le déclarant(ouvreur) déclenche les enchères de contrôle après avoir été soutenu.

Ex :	Nord	Sud
	1 Cœur	2 Trèfles
	2 Carreaux	3 Cœurs
	3 Piques	

Ici les 3 Piques sont une enchère de contrôle, l'ouvreur après avoir été soutenu à 3 Cœurs pense qu'il y a un chelem possible, et annonce son contrôle le plus économique c'est à dire 3 Piques(son contrôle Pique).

Le contrôle d'une couleur promet 1 As ou 1 Roi, une chicane ou 1 singleton.

Ex1 :	Nord(ouvreur)	Sud
	Piques R.10	
	Cœurs R.D.V.8.4	
	Carreaux As.R.7.6.	
	Trèfles 9.2	
	Les enchères :	
	N	S
	1 Cœur	2 Trèfles
	2 Carreaux	3Coeurs
	3 Piques	

L'ouvreur, après avoir été soutenu à 3 Cœurs annonce son contrôle Pique(Roi).

Le fait de sauter un contrôle dénie le contrôle de cette couleur Ex2.

Ex 2:	Nord (ouvreur)	Sud
	Piques 7.6	
	Cœurs R.D.V.	
	Carreaux As.R.	
	Trèfles R.9.	

Les enchères :

1 Cœur	2 Trèfes
2 Carreaux	3 Cœurs
4 Trèfes	

L'ouvreur annonce 4 Trèfes pour indiquer son contrôle trèfes(Roi) et qu'il ne possède pas le contrôle pique puisqu'il l'a sauté Ex2.

Lorsqu'un des joueurs s'aperçoit qu'il manque un contrôle, il doit obligatoirement arrêter les enchères de chelem et revenir au palier minimum dans la couleur d'atout commune. Ex3.

Ex3 :	Nord	Sud
Piques	7.6	D.V.5
Cœurs	R.D.V.8.4	As.10.9.2
Carreaux	As.R.7.6	8.5
Trèfes	R.9	As.D.V.5

Les enchères :

1 Cœur	2 Trèfes
2 Carreaux	3 Cœurs
4 Trèfes	4 Cœurs

Sur 4 trèfes de l'ouvreur , Sud se rend compte que Nord ne possède pas le contrôle pique, qu'il a 2 cartes perdantes dans cette couleur, que lui non plus n'a pas de contrôle dans cette couleur, il revient donc à 4 Cœurs, et abandonne la recherche de chelem.

Lorsque vous avez indiqué de façon précise qu'il manquait un contrôle, le fait que votre partenaire poursuive les enchères de contrôle, indique qu'il a le contrôle de la couleur que vous avez sauté. Ex 4

Ex.4 :	Nord	Sud
Piques	7.6	As.8.2
Cœurs	R.D.V.8.4	As.10.9.2
Carreaux	As.R.7.6	8.5
Trèfes	R.9	As.D.V.2

Les enchères :

1 Cœur	2 Trèfes
2 Carreaux	3 Cœurs
4Trèfes	4 Piques

Sud possède le contrôle sauté par son partenaire, il l'annonce en disant 4Piques et ils poursuivent les enchères de chelem.

Ex.5 :	Nord	Sud
Piques	7.6	R.D.V.
Cœurs	R.D.V.8.4	As.10.7.6.
Carreaux	As.R.7.6	8
Trèfes	R.9	As.V.8.7.2

Les enchères :

1 Cœur	2 Trèfes
2 Carreaux	3 Cœurs
4Trèfes	4 S.A.

Sud possède tous les contrôles, il peut donc demander directement 4 SA.pour connaître le nombre d'As de son partenaire.

LE BLACKWOOD MODERNE a 4 S.A.

Le Blackwood moderne s'appelle aussi le **30-41**.

Il consiste à demander à son partenaire son nombre d'As en vue d'annoncer un chelem.

Faire un Blackwood c'est annoncer conventionnellement 4 S.A.

LES REPONSES AU BLACKWOOD MODERNE

-5 Trèfes

3 ou 0 As (30)

-5 Carreaux
-5 Cœurs
-5 Piques

4 ou 1 As (41)
2 As
2 As +Roi d'atout

11. Le Contre d'Appel

est considéré comme une intervention :

Votre adversaire a ouvert, vous avez vous-même une ouverture de 13 ou 14 D.H, vous n'avez aucune couleur annonçable, vous avez un minimum(1 ou 2 max.) de cartes dans la couleur annoncée par votre adversaire et un soutien dans les trois autres couleurs :vous faites un contre d'appel.

Ex :	Nord	Est
	P A R 10 8 5	4 2
	C R 5 4	A DV10
	K A V 9	R D 10
	T 6 4	D 10 9

Les enchères : 1P contre

N.B : Ne contre pas si vous n'avez pas 4 cartes dans l'autre majeure que celle qui a été annoncée par votre adversaire.

Ex :	Nord	Est
	P As R 10 8 5	4 2
	C R 5 4	A D V
	K A V 9	R D 10 8
	T 6 4	D 10 9 7

Les enchères : 1P Passe

Les réponses au contre d'appel

3 niveaux de réponses :

- 1- Réponses faibles : 0 à 8 DH
- 2 Réponses moyennes : 8 à 10 DH
- 3 Réponses fortes à partir de 11 DH

1) Réponses faibles 0 à 8 DH

Nord a ouvert, votre partenaire en Est a contré, Sud a passé, vous en Ouest êtes obligé de parler quelle que soit la valeur de votre jeu. Vous devez annoncer en priorité votre majeure(au moins 4cartes), si vous n'en avez pas vous annoncez votre couleur la plus longue.

Ex :	Nord	Est	Sud	Ouest
	1P	contre	pas	2 C
				P 4 3
				C A 10 9 5
				K D V 10 8 4
				T 5 4

Ex:	1T	contre	pas	1K
				P R V 10
				C 9 8 4
				K D V 10 8
				T 10 7 5

N.B : Sur une réponse faible celui qui a contré ne reparle pas, il doit passer.

12. Les Interventions

- Buts :**
- Gagner un bon contrat en attaque
 - Indiquer une bonne entame au partenaire
 - Gêner l'adversaire dans la recherche de son bon contrat

Les Enchères : Pour intervenir il faut tenir compte de plusieurs éléments :

- La force en points HL
- La distribution
- La couleur et la qualité de la couleur d'intervention
- La vulnérabilité

N.B : Moins la main est forte en points H, plus la couleur doit être belle, la distribution irrégulière , et la vulnérabilité favorable.

INTERVENTION 1 SUR 1

Dans toute intervention la couleur doit être au moins de 5 cartes (mineures ou majeures).
Le nombre de points peut varier de 8-9 HL jusqu'à 18 HL

Ex : L'adversaire a ouvert d'1 C, mon jeu est le suivant :

P	R D V 9 7
C	4
K	R 10 8 4
T	7 6 2

Je peux intervenir et annoncer un Pique

N.B : Si mon jeu a une valeur d' ouverture, ma couleur d'intervention peut être plus médiocre.

Ex :

P	A 2
C	D 9 7 5 3
K	A D 3
T	7 4 2

Après 1 K ou 1 T annoncé par l'adversaire, je peux intervenir à 1 C, bien que ma couleur soit médiocre, mais parce que j'ai l'ouverture.

Nous avons vu les interventions au niveau de 1 à la couleur, voyons maintenant les interventions au niveau de 1 à SA.

Pour intervenir à 1 SA, il faut 15-16 ou 17 points et surtout un arrêt et demi dans la couleur adverse.

Ex : Nord annonce un pique

Est peut annoncer 1 SA, avec le jeu suivant :

P	A V 5	1 arrêt et demi dans la couleur
C	R 2	
K	A V 10 4	
T	R 7 5 4	

Avec un nombre de 9 H, le partenaire d'Est (l'intervenant) pourra soutenir à 3 SA.

INTERVENTION AU PALIER DE 2

L'intervention 2 sur 1 ne peut se faire qu'à la couleur.

- Il faut 1 minimum de 10 –11 H à 18-19 HL
- 6 cartes dans la couleur d'intervention ou 5 très solides (si on a l'ouverture).

Ex : Nord
1C

Est
2 K avec le jeu suivant :

P A 4
C 7 5
K A R V 10 5
T D 8 5 2

Nord
1C

Est
2 K avec le jeu suivant :

P A 2
C 5 3
K R D V 9 7 6
T V 10 2

INTERVENTION A SAUT (ou barrage)

Au palier de 2 il faut 6 cartes (c'est le 2 majeur faible) et une couleur suffisamment solide.

Ex :

Nord
1T

Est
2P

P : R D V 9 8 5
C : 7
K : D 10 4 2
T : 7 6

Cette enchère est l'équivalent d'une ouverture de 2 faible .

Nord
1T

Est
Passe

P : D V 6 5 3 2
C : R 4 5
K : 7 5
T : V 4

La couleur est trop creuse

N.B : Si l'ouvreur annonce un pique et que la couleur d'intervention est cœur, quand vous interviendrez à 2 Cœurs, personne ne saura s'il s'agit d'un 2 majeur faible, ou d'une ouverture avec un cœur 5°.

Au palier de 3, il faut 7 cartes (c'est le barrage) et une couleur solide.

Ex :

Nord	Est	
1C	3P	P : R D V 9 8 6 3
	C : 4	K : D 2
		T : 10 9 3

Nord	Est	
1C	passe	P : D V 7 6 4 3 2
		C : 9 8
		K : V 5
		T : V 3

Ici la couleur n'est pas assez belle, le nombre de points est insuffisant pour annoncer.

Après avoir vu les interventions en 1 sur 1, 2 sur 1, les interventions à saut, l'intervention à sans atout, il reste le contre d'appel et le contre toute distribution.

Pour intervenir avec un contre toutes distributions il faut 18 H et+

Exemple : Avec le jeu suivant :

N	E	S	O
	P A D		
	C A R V 9 6 4		
	K A V		
	T V 5 3		

Les enchères seront les suivantes :

N	E	S	O
1 T	Contre	Passe	1K (par exemple)
Passe	1 C		

Quand Est nommera les Cœurs au deuxième tour, son partenaire Ouest comprendra que Est était trop fort pour faire une simple intervention à 1 Cœur(de 8 à 17 H).

Si lui-même Ouest a 8 ou 9 H et +, et s'il possède 3 Cœurs, il pourra annoncer directement la manche à 4 Cœurs.

N.B :Si aucune des enchères vues dans ce dossier des interventions ne convient, il faut se résoudre à passer même avec un jeu fort (inférieur à 18 H).

Exemple :

N	E	S	O
	P A 2		
	C 8 4 3 2		
	K A R 9 7		
	T A V 6		

N	E	S	O
1C	passe	-	-

Ainsi Est malgré ses 16 H ne peut annoncer 1 SA (il n'a pas d'arrêt à Cœur), il ne peut pas contrer, car il n'a pas 4 piques, il doit donc passer.

Exemple :

N	E	S	O
	P A 4 3		
	C R 9		
	K A V 7 6 3		
	T D 4 2		
N	E	S	O
1C	passé	-	-

Ainsi Est est obligé de passer car il ne peut pas annoncer 2 Carreaux , sa couleur étant anémique, il ne peut pas non plus contrer car il n'a pas 4 cartes à Pique.

13. Les Bicolores

Pour qu'il y ait bicolore, il faut 2 couleurs dont l'une au moins 5° et l'autre au moins 4°:

Il existe 3 sortes de bicolore :

- 1) bicolore économique
- 2) bicolore cher
- 3) bicolore à saut
- 4)

N.B : Nous verrons qu'il n'est pas toujours possible d'annoncer les 2 couleurs.

1) Le bicolore économique 14 à 18 DH

Dans le bicolore économique, la 2° couleur est moins chère que la 1°.

Le bicolore économique permet au répondant de revenir dans la couleur d'ouverture (après que l'ouvreur ait annoncé sa 2° couleur) au palier de 2 c'est à dire au même palier.

Ex 1 :		Nord		Sud
	P	8		V 9 6
	C	A D 5		R V 9 7
	K	A V 10 8 6		D 9 7
	T	R 9 7 5		10 8 6
Les enchères :		1 K		1 C
		2 T		2 K

L'annonce de 2 T, 2° couleur de l'ouvreur, permet au répondant de soutenir à 2 K, c'est à dire de façon économique au palier de 2 dans la couleur d'ouverture.

Dans cet exemple il vaut mieux revenir à 2 K que de laisser 2 T puisque l'on sait que la 1° couleur est obligatoirement 5°(on ne peut annoncer une 2° mineure que si la 1° est 5°).

Ex 2 :		Nord		Sud
	P	8		V 10 9 7
	C	A D 10 9 7		V
	K	A V 10		9 8 6 4 2
	T	R 9 7 5		A V 10
Les annonces :		1 C		1P
		2T		passé

Puisque le répondant détient le soutien dans la 2° couleur de l'ouvreur (au moins 3 cartes) il peut passer au 2° tour car son jeu est faible.

N.B : Le bicolore économique est non forcing, c'est à dire que le répondant n'est pas obligé de parler une 2° fois si son jeu est faible et qu'il possède au moins 3 cartes dans la 2° couleur de l'ouvreur (exemple n° 2).

2) le bicolore cher : au moins 18 DH

Dans ce cas la 2° couleur est plus chère que la première ainsi il oblige le répondant à revenir au palier de 3 dans la première couleur (couleur d'ouverture)

Ex :		Nord		Sud
	P	A 10 3		R 9 7 2
	C	A D 7 4		V 5
	K	5		D 8 6
	T	A R 10 9 8		D V 7 3

Les enchères :

1 T	1P
2 C	3 T

Dans le bicolore cher, le répondant s'il veut soutenir à Trèfles, devra revenir à 3 T, c'est à dire changer de palier.

N.B : Le bicolore cher est forcing un tour c'est à dire qu'il oblige le répondant à reparler au moins une fois après l'annonce de la 2° couleur de l'ouvreur.

3) le bicolore à saut 20-22 DH

La 2° couleur, moins chère que la couleur d'ouverture, est annoncée avec saut.

Cependant, le saut doit laisser la possibilité au répondant de revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture.

Ex :		Nord		Sud
	P	8		A V 10 8 6
	C	A R 9 8 2		5 4 3
	K	R V		D 10 9
	T	A R V 10 8		9 7

Les enchères :	1C	1P
	3 T	3 C

On voit dans cet exemple que le répondant peut revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture, c'est à dire 3 C.

N.B : Le bicolore à saut est forcing de manche, c'est à dire qu'aucun des 2 joueurs ne doit passer avant que la manche ne soit atteinte.

Remarques générales

L'ouvreur avec un jeu bicolore n'aura pas toujours la possibilité d'indiquer sa force et sa distribution. En effet, le palier des enchères et la force de son jeu ne permettront pas toujours à l'ouvreur d'annoncer sa 2° couleur ou sa force.

Ex 1 :	P	R 7 2
	C	A V 9 6 4
	K	5
	T	R D 10 4

Soit : 15 DH

Avec ce jeu, si vous ouvrez d'1 C, si le répondant vous annonce 2 K, avec votre jeu qui vaut 15 DH vous ne pouvez pas annoncer 3 T qui promet un jeu fort à partir de 18 DH. Vous répéter donc votre couleur c'est à dire 2 C, c'est la seule possibilité.

Ex 2 : P A V 5
 C R D 10 5
 K 7
 T A R 8 6 2

Avec ce jeu vous ouvrez d'1 T, si votre partenaire vous répond 1 K, vous ne pouvez pas annoncer 2 C, car alors il s'agirait d'un bicolore avec saut qui demande 20 à 22 DH. Il faudra donc se contenter d'annoncer 1 C en 2° comme si vous aviez une ouverture à 14 points. Ainsi, dans cet exemple l'ouvreur n'a pas pu annoncer sa vraie force.

Ex 3 : P A V 5
 C A R 7 2
 K 7
 T A R 9 6 2

Vous ouvrez d'1 T, si votre partenaire vous répond 1 P, vous avez les points pour faire 1 bicolore à saut, c'est à dire 3 C, mais vous ne pouvez pas l'annoncer car il forcerait votre partenaire à revenir dans la couleur d'ouverture à 4 T, ce qui est impossible (voir bicolore à saut). Vous ne pouvez donc faire qu'un bicolore cher qui n'annonce pas avec précision vos points.

Vous direz simplement 2 C au 2° tour.

14. Le 2 Trèfle ROUDI

La réponse de 2 T Roudi est très efficace dans la recherche d'un fit 5-3 en majeure.

Cette réponse est utilisable :

Après une réponse d'un Cœur ou d'un Pique

ET

Une redemande à 1 SA de l'ouvreur

EX :	N	S
	1T/1K	1C/1P
	1 SA	2T (Roudi)

N.B : Pour annoncer le 2 T Roudi, le répondeur doit posséder obligatoirement une majeure 5° et un jeu au moins égal à 11 ou 12 H.

EX :	N	S
		P A D 10 5 4
		C R V 9
		K D 10 7
		T 8 5

Les enchères:

N	S
1 T	1 P
1 SA	2 T (Roudi)

Le répondant possède une majeure 5° et un jeu de 12 points H.

La 3° enchère de l'ouvreur va dépendre de la force de son jeu et du fit 3° qu'il possède ou non dans la majeure annoncée par son partenaire.

4 possibilités lui sont offertes :

	Non fitté	Fitté (3 cartes)
Minimum 12-13 H	2 K	2 C
Maximum 14 et +	2 SA	2 P

N.B : Ces réponses sont conventionnelles, elles n'indiquent que la force du jeu et le fit avec le partenaire.

EX1 :	N	S
	P 9 7	A D 10 5 4
	C A D 10	R V 9
	T A V 10 8	D 9 7
	K D 9 7 4	8 5

Les enchères :

N	S
1 K	1 P
1 SA	2 T
2 K	

L'ouvreur est minimum, non fitté, il annonce donc 2 K.

EX 2 :	N	S
	P V 7	A D 10 5 4
	C A D 10	R V 9
	K A V 10 8	D 9 7
	T D 9 7 4	8 5

Les enchères:	N	S
	1 K	1 P
	1 S A	2 T
	2 S A	

L'ouvreur est maximum, mais non fitté, il annonce donc 2 S.A.

EX 3 :	N	S
	P 8 7 6	A D 10 5 4
	C A D 10	R V 9
	K A V 10 8	D 9 7
	T D 9 7 4	8 5

Les enchères:	N	S
	1 K	1 P
	1 S A	2 T
	2 C	

L'ouvreur est fitté, mais minimum, il annonce donc 2 C.

EX 4 :	N	S
	P V 7 8	A D 10 5 4
	C A D 10	R V 9
	K A V 10 8	D 9 7
	T D 9 7 4	8 5

Les enchères:	N	S
	1 K	1 P
	1 S A	2 T
	2 P	

L'ouvreur est fitté et maximum, il annonce donc 2 P.

N.B : Le répondant pour sa 3^e enchère annoncera la manche ou non, à SA ou à la couleur suivant l'enchère de son partenaire.

15. Le Contre SPOUTNIK

Le contre Spoutnik est un contre d'appel annoncé en face d'un partenaire qui a déjà parlé .
On va étudier ici trois cas du Contre Spoutnik.

I - Le classique

Votre partenaire a ouvert d'une mineure, l'adversaire placé après lui annonce 1 P.

Si vous possédez les Cœurs, il vous faut au moins 11 H et 5 Cœurs pour pouvoir annoncer 2 C, si ces deux conditions ne sont pas réunies vous allez contrer, vous promettez ainsi au moins 8 H et 4 Cœurs ou plus.

Votre partenaire « l'ouvreur » aura plusieurs possibilités suivant la composition de son jeu, il n'annoncera les Cœurs que s'il en possède 4.

EX1	N	E	S
	P 10 6 5		7 2
	C R 8 4		A V 10 9 5
	K A R 6		D 10 8
	T R V 9 2		D 7 5

Les enchères : 1 T 1 P Contre

Dans ce cas, Sud le répondant possède 5 Cœurs, mais il a moins de 10 H, il doit donc contrer.

EX 2 :	N	E	S
	P 10 9 5		8 7 6
	C R 8 4		A V 10 9
	K A R 6		V 10 8
	T R V 9 2		A D 7

Les enchères : 1T 1P Contre

Dans ce cas, le répondant Sud a plus de 10 H mais seulement 4 Cœurs, il ne peut que contrer.

N.B : Dans ce premier cas classique, il faut au répondant au moins 8 H et 4 Cœurs pour pouvoir contrer.

II- Au niveau de 2

Votre partenaire, l'ouvreur, a annoncé 1 K, l'adversaire placé après lui annonce 2 T, si vous contre vous promettez au moins 9 H et, en principe, les 2 majeures.

EX	N	E	S
	P 10 9 5		D 8 7 6
	C R 8 4		A V 10 8
	K A R D 7		10 9
	T V 9 5		D 8 3

Les enchères : 1K 2T Contre

Il possède les 2 majeures qu'il ne peut annoncer s'il ne contre pas.

III- Sur les barrages

Votre partenaire, l'ouvreur, annonce 1 T ou 1 K, l'adversaire placé après lui annonce 2 C (2 majeur faible) vous pouvez contrer si vous possédez au moins 9 ou 10 H et l'autre majeure-ici les Piques.

16. Les Interventions Bicolores

Pour faire une intervention bicolore il faut posséder 2 couleurs au moins cinquième.

Il existe 2 sortes d'interventions bicolores pratiquées couramment (une troisième est réservée aux joueurs très expérimentés).

- 1 - Les Cue-bids bicolores
- 2 - L'intervention à 2 SA

Règles générales :

Il faut se mettre d'accord avec son partenaire avant d'entamer les enchères.

D'autre part il faut :

- ✓ une distribution au moins 5-5
- ✓ 2 solides couleurs
- ✓ Les Honneurs concentrés dans les longueurs

On peut faire ces interventions avec :

Soit un jeu défensif 9-10 points minimum si on est non vulnérable.

Soit un jeu fort(12 H minimum) si on est vulnérable.

Les Cue-bids bicolores

Il faut distinguer 2 cas:

Sur l'ouverture adverse d'une mineure

Sur l'ouverture adverse d'une majeure

A : Sur l'ouverture d'une mineure

L'intervention à 2 K indique un bicolore majeur, c'est à dire, 5 cartes à cœurs et 5 cartes à piques.

EX1:	N	E	S	O
		P R V 9 7 5		
		C A V 9 6 2		
		K 4		
		T 5 3		

Les enchères:

1 T / 1 K 2K

Ici on peut intervenir à 2 Carreaux avec 9 H, car on n'est pas vulnérable.

EX2:	N	E	S	O
		P R D 10 9 7		
		C A D 10 8 5		
		T -		
		K V 9 8		

Les enchères:

1 T / 1 K 2 K

Ici on peut faire un Cue-bid bicolore à 2 K bien que l'on soit vulnérable puisque l'on a un jeu fort- 12 H ou 15 DH-.

B : Sur l'ouverture d'une majeure

L'intervention à 2 dans la majeure annoncée par l'adversaire (cue-bid bicolore) montrera 1 bicolore avec 5 cartes dans l'autre majeure et 5 cartes à trèfles. Ainsi, sur 1 C l'intervention à 2 C indique 5 piques et 5 trèfles

Sur 1 P, l'intervention à 2 P indique 5 cœurs et 5 trèfles.

EX 1: N E S O
 P A D 9 8 5
 C 7
 K 9 5
 T A R 7 4 2

Enchères: 1 C 2 C

EX 2: N E S O
 P 7 2
 C D V 10 5 3
 K 5
 T A R 7 4 2

Enchères: 1 P 2 P

INTERVENTION A 2 SANS ATOUT

Il faut distinguer 2 cas:

1. Sur l'ouverture adverse d'une mineure
2. Sur l'ouverture adverse d'une majeure

A - Intervention à 2 SA sur une mineure

montre un bicolore des deux autres couleurs les moins chères.

Ainsi:

1. Sur un Trèfle on interviendra à 2 SA pour montrer 5 cartes à cœurs et 5 cartes à carreaux
2. Sur un Carreau on interviendra à 2 SA pour montrer 5 cartes à cœurs et 5 cartes à trèfles.

EX 1: N E S O
 P 8
 C R V 9 7 5
 K A D V 9 8 5
 T V

Enchères: 1 T 2 SA

L'adversaire ouvre d'1 T, on intervient à 2 SA pour montrer 5 cœurs et 5 carreaux et un jeu fort donc quelle que soit la vulnérabilité.

EX 2: N E S O
 P V 5
 C D V 9 5 3
 K
 T R D 9 8 7 2

Enchères: 1 K 2 SA

Avec ce jeu on interviendra à 2 SA pour montrer 5 cœurs et 5 trèfles, mais seulement si on est non vulnérable car ce jeu est moins fort que dans l'exemple précédent.

B - Intervention à 2 SA sur une ouverture majeure

Montre 1 bicolore mineur, c'est à dire 1 minimum de 5 cartes à carreaux et 5 cartes à trèfles, mais attention au nombre de points suivant la vulnérabilité.

EX 1: non vulnérable

 N E S O
 P 8
 C R 7
 K D V 10 9 7
 T A V 10 9 5

Enchères: 1C/1 P 2 SA

EX 2 : vulnérable

 N E S O
 P V 7
 C 5
 K A D 10 9 7
 T A R V 10 9 5

Enchères : 1 C /1 P 2 SA

N.B: Il faut donc plus de points H pour intervenir à SA lorsqu'on est vulnérable puisque le partenaire devra annoncer sa mineure au palier de 3.

L'intervention à 2 SA montre toujours un bicolore avec les 2 couleurs les moins chères.

Tableau des interventions bicolors

Ouverture adverse	Intervenez à	Avec un bicolore
1 T	2 K	cœurs – piques
	2 SA	cœurs – carreaux
1 K	2 K	cœurs - piques
	2 SA	cœurs - trèfles
1 C	2 C	trèfles - piques
	2 SA	trèfles - carreaux
1 P	2 P	trèfles - cœurs
	2 SA	trèfles - carreaux

EX 2: O N E S

P D 8 5
C R 6 2
K R 9 8
T A 10 6 2

Les enchères: 1 T passe passe 1 SA

Sud réveillera par 1 SA, là aussi les 3 conditions sont réunies.

Réveil par le contre:

C'est le réveil le plus fréquent.

- ✓ Soit avec une valeur d'ouverture
- ✓ Soit à partir de 8-9 H et une courte dans la couleur adverse.

Le contre est alors une sorte de contre d'appel qui demande à votre partenaire d'annoncer sa couleur, ou de transformer votre contre en contre punitif, si lui-même a passé parce qu'il a un jeu fort dans la couleur annoncée par l'ouvreur.

EX 1 : O N E S

P R 10 8 7
C D 7 6 3
K 8
T A 10 9 5

Les enchères: 1 K Passe Passe ?

Sud peut contrer il a 9H, un singleton à carreau (couleur adverse), c'est un contre avec un minimum de points, mais une bonne distribution.

EX 2 : O N E S

P D 9 6
C R D 10 7
K A 9 7
T R V 8

Les enchères: 1K Passe Passe ?

Dans cet exemple on retrouve le contre d'appel classique sur une ouverture en mineure, avec 7 cartes dans les deux majeures et 15 H.

Ce jeu est trop fort pour un réveil à SA qui promet 10-12H.

EX 3 : O N E S

P V 5
C A D 10 7 2
K R 9
T A R 9 5

Les enchères: 1 K Passe Passe ?

Avec ce jeu, Sud va contrer, car son jeu est trop fort (17 H) pour un réveil à Cœur.

Ce contre peut s'apparenter à un contre toutes distributions, il annoncera son cœur au 2° tour.

N.B: Avec un jeu limite pour réveiller (8-9 H) si on se pose la question, dois-je réveiller ou non, il faut regarder l'élément essentiel c'est à dire le nombre de cartes que l'on possède dans la couleur adverse: si on a 3 ou 4 cartes dans cette couleur il faut passer.

EX 4 :

O	N	E	S
			P 10 8
			C V 9 7
			K R V 9 7
			T R V 10 9

Les enchères:

1 C Passe Passe ?

Sud devra passer car il possède 3 cartes dans la couleur adverse, c'est à dire les Cœurs.

Le réveil par une couleur

Pour réveiller par une couleur il faut au minimum 5 cartes et moins d'une valeur d'ouverture.

EX 1 :

O	N	E	S
			P R D V 9 7
			C A 10 2
			K 9 5 3
			T V 6

Les enchères:

1K Passe Passe ?

Sud va annoncer 1 P, sa très belle couleur.

EX 2 :

O	N	E	S
			P V 7 6 5 2
			C A 8
			K 9 5 3
			T A D 5

Les enchères:

1 K Passe Passe ?

Avec ce jeu Sud devra annoncer 1 P bien que sa couleur soit moins belle que dans l'EX 1, mais il ne peut pas annoncer un SA malgré ses 11 H car il n'a pas d'arrêt à carreaux, il ne peut pas non plus contrer car il n'a que 2 cœurs, or il lui en faudrait au moins 3, au cas où son partenaire lui annoncerait 1 C.

N.B : Au bridge on ne peut pas toujours appliquer les règles à la lettre, on fait avec ce que l'on a.

Ainsi dans l'exemple suivant:

O	N	E	S
1 C	Passe	Passe	?
			P 7
			C 10 7 6 2
			K R D 8
			T A R V 8 4

Sud devra annoncer 2 T, bien qu'il ait une valeur d'ouverture, en effet il ne peut contrer, car si son partenaire lui annonce pique, que faire ?

18. La 3° couleur forcing du répondant

L'ouvreur a annoncé un jeu unicolore

Après une ouverture d'un trèfle ou d'un carreau de votre partenaire, vous répondez un cœur ou un pique, lorsque l'ouvreur, (votre partenaire), répète sa couleur d'ouverture (5° ou 6°), si vous avez un minimum de 10 H ou 12 DH vous allez utiliser la 3° couleur forcing; pour ce faire, vous allez annoncer la couleur juste au dessus de celle répétée par votre partenaire.

Cette 3° couleur forcing est conventionnelle et forcing un tour.

N.B: Cette 3° couleur ne garantit ni un arrêt, ni une longue dans la couleur nommée, elle est utilisée pour obtenir des renseignements complémentaires.

3 situations où on peut utiliser la 3° couleur forcing.

1) 1T	1C	2) 1T	1P	3) 1K	1P
2T	2K	2T	2K	2K	2C

EX 1: Nord

	Sud
	P 10 9 3
	C A D 10 8 2
	K R 9 5
	T D 3

Les enchères:

1T	1C
2T	2K

Dans cet exemple, on annonce 2 K (3° couleur forcing) pour rechercher 1 fit 5-3 à Cœur. Sud ne peut pas dire 2 C, son jeu est trop fort, ni 3 C car la couleur n'est pas 6°, il utilise donc la 3° couleur forcing.

EX 2 : Nord

	Sud
	P 10 9 3
	C A R 7 2
	K A 10 3
	T D 8 2

Les enchères:

1T	1C
2T	2K

Dans cet exemple, Sud annonce 2 K, pour rechercher l'arrêt à Pique, pour jouer 3 SA.

EX 3 : Nord

	Sud
	P A 5
	C A D 10 8
	K V 7 4
	T R 10 7 2

Les enchères:

1 T	1 C
2 T	2 K

Ici, le jeu est trop fort pour soutenir à 3T, ce qui n'est pas forcing, il faut donc annoncer 2 K, 3° couleur forcing 1 tour.

N.B: La 3° couleur forcing garantit un minimum de 10 H ou 12 DH chez le répondant.

Attitude de l'ouvreur sur la 3^o couleur forcing

Deux priorités pour l'ouvreur dans l'ordre suivant:

- 1) Soutenir dans la majeure du répondant avec 3 cartes
- 2) Annoncer 2 SA si le jeu et la distribution s'y prêtent

EX 1:		Nord		Sud
	P	D 9 6		
	C	R 10		
	K	D ,8		
	T	A D 10 8 7 3		

Les enchères:

1T	1P
2T	2K
2P	

Priorité au soutien à Piques.

EX 2 :		Nord		Sud
	P	V		
	C	R 10 8		
	K	R D 9 7 6 2		
	T	R V 9		

Les enchères:

1K	1P
2K	2C
2SA	

Avec des arrêts à cœurs et à trèfles, Nord peut annoncer 2 SA.

N.B: Dans les autres cas, c'est à dire quand l'ouvreur ne possède pas 3 cartes dans la majeure du répondant ni un jeu orienté vers le SA, il devra :

- 1) Répéter une nouvelle fois sa couleur d'ouverture
- 2) Soutenir, s'il le peut, (au moins 4 cartes et 2 honneurs) la 3^o couleur forcing.
- 3) Nommer la 4^o couleur.

EX 1 :		Nord		Sud
	P	A		
	C	9 3		
	T	A D 9 8 7 6 2		
	K	V 8 2		

Les enchères:

1K	1P
2K	2C
3K	

L'ouvreur ne peut que répéter ses carreaux.

EX 2 :

	Nord		Sud
	P	7	
	C	V 5	
	K	A R V 9	
	T	A V 10 9 8 6	

Les enchères:

1T	1P
2T	2K
3K	

Avec ce bicolore 6-4 et de beaux honneurs dans la 3^o couleur forcing, l'ouvreur doit soutenir dans la 3^o couleur forcing.

EX 3 :

	Nord		Sud
	P	8 5	
	C	A R 10 4	
	T	10 3	
	K	A D V 9 8	

Les enchères :

1T	1P
2T	2K
2C	

Avec une grande force dans la 4^o couleur (Cœur), l'ouvreur annonce 2 C.

Ceci n'est pas considéré comme un bicolore cher, puisqu'il ne l'a pas annoncé au 2^o tour(en effet, il a simplement répété ses trèfles), mais au 3^o tour pour ne pas laisser le répondant sur la 3^o couleur forcing.

19. La 4° couleur forcing du répondant

Votre partenaire, l'ouvreur, a annoncé un Cœur, vous lui avez répondu par un changement de couleur, il a ensuite nommé une nouvelle couleur, **3 couleurs ont donc été annoncées.**

Si à ce stade des enchères vous annoncez **la couleur qui reste**, c'est-à-dire **la 4° couleur**, vous faites une enchère conventionnelle qui s'appelle **la 4° couleur forcing.**

Quand doit-on utiliser la 4° couleur forcing ?

1. Avec un jeu assez fort (11 H ou 12 DH minimum) puisque vous obligez votre partenaire à reparler
2. Lorsque vous avez besoin de renseignements supplémentaires pour aller à la manche ou au chelem.

Remarque : la 4° couleur forcing nécessite une force minimum mais ne garantit rien concernant la distribution, notamment la longueur et la tenue de la 4° couleur (elle peut n'être que de 2 ou 3 cartes). Cette annonce demande simplement à l'ouvreur des précisions sur la forme et la distribution de son jeu

2 sortes de 4° couleur forcing

- 1- la 4° couleur forcing économique :

Forcing pour un tour, elle se fait à partir de 10 H ou 11 /12 DH.

Exemple :

N	S
	P D V 10 8 7
	C V 9
	K V 7 3
	T A D 2

les enchères :

1 C	1 P
2 T	2 K

- 2- la 4° couleur forcing chère :

Forcing à la manche, elle garantit un minimum de 13 DH

Exemple 1 :

N	S
	P A 8 2
	C A R 9 6 4
	K R 5
	T 8 7 2

les enchères :

1 K	1 C
2 T	2 P

Exemple 2 :

N	S
	P V 6 2
	C A R 10 9
	K D 5
	T A D 8 7

les enchères :

1 K	1 C
2 T	2 P

Dans cet exemple le jeu du répondant est trop fort pour un simple soutien à 3T il utilise la 4° couleur forcing.

EX 3 : jeu de Nord

	P	A D 3
C	R V 9 8 5	
K	A V	
T	V 9 8	

Les enchères :

	S	O	N	E
	2 T	2 SA	1 C	
	pas	pas	pas	pas

Nord annonce 2 S.A. pour indiquer un jeu régulier et un jeu de 15 à 17 H

Résumé «Le Drury»

- 1) il est utilisé sur une ouverture d'un Cœur ou d'un Pique en 3° ou 4° position .
- 2) il indique le plus souvent un jeu fitté ou un jeu régulier.
- 3) la réponse de 2 Carreaux de l'ouvreur est ambiguë.

Toutes les autres réponses de l'ouvreur garantissent une valeur d'ouverture.