

EHAA LA FORK !!

Every hand is an adventure....

And we deliver stie !!!!

2001..08..06

EHAA A LA FORK 2000.10.01
Table des matières.

0 INTRODUCTION EHAA A LA FORK.....	4
1 PERVERSE REVERSE.....	7
2 PERVERSE JUMP SHIFT.....	8
3 2 FAIBLE + A-Z.....	9
4 OUVERTURES À 2 TRÈFLES FAIBLE.....	10
5 2♦ BERGEN.....	11
6 OUVERTURE BARRAGE À 2 SANS-ATOOUT.....	12
7 3 SANS-ATOOUT ACOL.....	13
8 2/1: 100% IMPÉRATIF À LA MANCHE.....	14
9 2-WAY DRURY.....	16
10 CROWURST.....	17
11 GAME TRY.....	18
12 JACOBY 2 SANS-ATOOUT.....	19
13 DD 2 CLUBS.....	20
14 NAMYATS.....	21
15 MINEURES INVERSÉES.....	22
16 MINOR SUIT JACOBY (JACOBY TUNA).....	23
17 COMPÉTITION AU NIVEAU DE 1.....	24
18 DÉFENSE APRÈS UN CONTRE D'APPEL.....	25
19 UNUSUAL VS UNUSUAL.....	26
20 DÉFENSE CONTRE LA SURENCHÈRE À 1SA.....	27
21 DÉFENSE CONTRE FLANNERY.....	28
22 DÉFENSE CONTRE 2♦ MULTI.....	29
23 DÉFENSE CONTRE 1♣ FORT.....	30
24 MICHAEL'S PRÉCISÉS.....	31
25 MOLSON.....	32
26 RÉPONSE À LA SURENCHÈRE À 1 S-A.....	33
27 SANS-ATOOUT EN RÉVEIL.....	34
28 DEUX INTERMÉDIAIRES EN 4IEME SIÈGE.....	35
29 RÉPONSES À L'OUVERTURE À 2♣ DE 4IEME SIÈGE.....	36
30 4E COULEUR IMPÉRATIVE DE MANCHE.....	37

31 SUPPORT DANS LA MAJEURE DU RÉPONDANT.....	38
32 INVERSÉS.....	39
33 4 SANS-ATOUT QUANTITATIF.....	40
34 3 SANS-ATOUT SÉRIEUX.....	41
35 GRAND SLAM FORCE	42
36 REDEMANDE À 2 SANS-ATOUT.....	43
37 2♣ RELAIS APRÈS REDEMANDE À 1 S-A.....	44
38 2♦ FORCING CHECK BACK STAYMAN.....	45
39 EXCLUSION BLACKWOOD.....	46
40 RÉPONSES AUX SURENCHÈRES.....	47
41 STAYMAN NON IMPÉRATIF À 2♣.....	48
42 BIRTRITE.....	49
43 SANS-ATOUT 10-12.....	50
44 TRANSFERT SUR S-A FORT.....	51
45 INTERFÉRENCE CONTRE NOTRE SA.....	52
46 TURTLE'S RUN OUT.....	53
47 TURTLE JUMP SHIFT MODIFIÉ.....	54
48 TRAITEMENTS.....	56

0 Introduction EHAA A LA FORK.....

On veut pouvoir ouvrir 1nt 10-12
jouer l'ouverture a 2 trèfles faibles
et ouvrir 2NT pour les mineures dans
certaines situations. Pour ceci on devra faire
certaines concessions, dont sacrifier l'ouverture
de la meilleur mineure.

On ouvrira 1nt 10-12 en 1^{er} 2ieme sauf VUL vs NOT
en 3ieme Blanc
jamais en 4ieme.

En 4ieme 2♣ est Fort tout comme 2NT

On définira donc à partir de maintenant
les situations suivantes :

A = 10-12 face a main non passée
2-way Stayman
A.1 = 10-12 face a main passée
2♦ = pour jouer
B = 15-17 face a main non passée
2-way Stayman
B.1 = 15-17 face a main passée
Transfert (Lamprey's style)
C = 4ieme siège

En A et A.1
10-12 = 1nt
12-14 = 1♦ 1nt
15-17 = 1♣ 1nt
18-19 = 1♦ 2nt
20-21 = 1♣ 2nt
22-24 = 1♣ 2♦ 2nt
25-27 = 1♣ 2♦ 3nt
etc.

EHAA à la Fork

En B et B.1

10-12 = Passe

12-14 = 1♦ 1nt

15-17 = 1nt

18-19 = 1♣ 1nt

20-21 = 1♣ 2nt

22+ = perverse reverse

*** 1♦ 2nt = unicolore balance défensif à ♦.

1♦ 3♦ = unicolore offensif à ♦.

En C

10-12 = passe (ou ouvre mineure et ne regage pas)

12-14 = meilleure mineure

15-17 = 1 S-A

18 19 = meilleure mineure

20-21 = 2 S-A

22+ = 2♣ fort ! ! !

En A & B si les enchères vont 1♣ 1♦

1NT ... ♣=Stayman
Transferts

mais si elles vont 1♣ 1(♥♠)

1NT Relais + 2♦ GF

1♣ 1(♥♠)

2nt Tout est naturel

avec 4♥4♠ reverse

avec 5♠4♥ facile

avec 5♥4♠ regage ♥

EHAA à la Fork

REponses AUX DIFFERENTS SANS-ATOUPS

Ouverture 10-12

Face a main non-passée 2-way Stayman
2NT = mineures
3m = pour jouer
3M = pour jouer

Face a main passée 2♣ Stayman 2♦ pour jouer
2NT = mineures
3 Level = to play

Ouverture 15-17

Face a main non passée 2-way Stayman
2nt = mineures
3m = pour jouer
3M = STIFF, 1-3-5-4

Face a main passée Transferts
2♠ = faible dans 1 mineure
2nt = mineures
3m = invit.
3M = singleton

Intervention (15-18)

1 SA direct ou a 2SA (Direct + Balance) sur les 2 faibles des adversaires.

Ils ont ouvert une majeure

♣ = Transfert a ♦

♦ = Transfert autre majeure

Autre Majeur = transfert a ♣

Leur majeure = Stayman invit. ou mieux

2NT = mineures

3m = invit.

3M = STIFF

Ils ont ouvert une mineure

2♣ = Stayman

2♦ = Transfert a ♥

2♥ = Transfert a ♠

2nt = mineures

2♠ = weak minor 1 suiter

3m = invit.

3M = Stiff

1 Perverse Reverse

1♣ - 1 bid

2♦ - 2♥

#1 2 Sans-atout (22-24 points, balancée)

Si (1 bid = 1♦) = Birthrite

Si 1 M ou 1 SA = Naturelle

#2 3 Sans-atout (25-27)

Stayman et Transfert dans les 4 couleurs.

#3 2 Piques (développement Baron)

Toutes les mains fortes 4-4-4-1 ou présentant

Un bicolore débalancée.

2 SA = 4-3-3-3

a) 3 trèfles = où est ta 4 cartes ?

b) Toutes autres enchères établit l'atout et force à cuebider.

Couleur = plus longue ou moins chère de suites égales.

#4 Niveau de 3

3♣ = Inversé ♣-♦ minimum ou unicolore
à ♣ 17+ 19 hcp

3♦ = inversé ♣-♦ plus long (6-5)
forcing

3♥ = 5♣ - 4♦ - 3♥ - 1♠

3♠ = 5♣ - 4♦ - 1♥ - 3♠

#5 4 ♣ Demande d'As, Albaran

4 ♦ Pas d'AS

4♥, 4♠, 5♣ : 1'As dans la couleur.

4 S-A : As de carreau

5♦ : ♦ + 1 As plus haut

5♥ : ♥ + 1 As plus haut (noir)

5♠ : ♠ et ♣

5 S-A : 3 As

2 Perverse Jump Shift

Pour montrer les bicolores forts, d'égale longueur.
Avec un maximum de 3 perdantes.

1♣ - 1 bid

3♣* - 3♦ (3♣ est un relais à 3♦)

a) 3♥ = ♥ + ♣

b) 3♠ = ♠ + ♣

c) 4♣ = ♣ + ♦

d) 4♦ = ♦ + ♥

e) 4♥ = ♥ + ♠

f) 4♠ = ♠ + ♦

Unicolore

1♣ - 1 bid

saut à 3

3♦ = ♦

3♥ = ♥

3♠ = ♠

**

1♣ - 1bid

3♣ - 3♦

3 SA ----- unicolore à ♣

3 2 Faible + A-Z

Après une ouverture en Majeure de 1^{er}, 2^e ou 3^e position

2 SA = Demande une description de la main

3♣ = 5 cartes

3♦ = encore ?

3♥ = minimum

3♠ = maximum

3♦ = 6 cartes minimum

3♥ = 6 cartes intermédiaire

3♠ = 6 cartes maximum

3♣ = Demande singleton

garanti fit + valeurs invitationnelles

Ouvreur gage son singleton

3NT = 5 cartes d'atout maximum

Avec une 6 carte et un maximum sans singleton

l'ouvreur gage au delà de 4♣

Splinter sont ON

Nouvelle couleur impératif un tour

Après une intervention, nouvelle couleur est Fit-showing

Surcontre est SOS ou invitationnel

4 Ouvertures à 2 trèfles faible.

Main faible de 5 à 10 points, 5 ou 6 cartes de trèfle, ne déniait pas une deuxième couleur à 4 cartes.

2 Carreaux forcing, demande une couleur à 4 cartes

- 2 ♥ = 4 cartes de ♥
- 2 ♠ = 4 cartes de ♠
- 2SA = 4 cartes de ♦
- 3 ♣ = non

Par la suite, 3♦, 3♥, 3♠, par le répondant, impératif de manche.

2 en Majeure, non-forcing

2 Sans-atout, 15-17.

3♣ augmente le barrage

3♦, 3♥, 3♠ impératif de manche.

5 2♦ Bergen

Une ouverture faible à 2 carreaux promet 5-6 cartes et peut avoir une Majeure à 4 cartes

Réponse:

2 en Majeure = Non impératif, invitationnel à 3 dans la Majeure.

2 S-A = Demande une description de la main

3♣ = Maximum avec 1 ou 2 Majeure à 3 cartes (imp à 4♦)

3♦ cherche la Majeure

3♥ = 3♠

3♠ = 3♥

3SA = les deux

3 Majeure = montre 6 cartes, impératif de manche

3 SA pour jouer

3♦ = minimum

Si le répondant regage, impératif à la manche

3 Majeures = montre 4 cartes dans l'autre Majeure.

3 SA = 6 cartes et maximum

4♣ = transfert

4♦ = impératif

3♣ est pour jouer

3♦/4♦ sont pour jouer

3M = Splinter

4♣ = Splinter

4M = Pour jouer

Quand l'ouvreur a gagé une Majeure, montrant l'autre

4♣ = transfert à 4 ♦

4♦ = Impératif

4SA = Blackwood agréant la Majeure.

6 Ouverture barrage à 2 Sans-atout.

Dans les situations 1 et 2, une ouverture à 2 Sans-atout montre une main contenant au moins 5♦, au moins 5♣ qui ne veut pas être à la manche, si l'équipe est non-vulnérable. Alors que face à une situation vulnérable, veut être à la manche

3 dans une Majeure est naturel et impératif de manche.

7 3 Sans-atout ACOL

3ieme et 4ieme siège seulement.

une ouverture à 3 SA montre une main de 16 à 21 points comprenant au moins 3 suites arrêtées, pas d'absence et pas plus de 2 As.

Elle tend à détenir une source de levées, habituellement en mineure.

Le répondant peut :

Passe

4♣ = Trx à ♥, sans intérêt pour le chelem

4♦ = Trx à ♠, " " " "

4 en Majeure = Naturel, non-impératif, au moins 1 as en dehors.

4 SA Blackwood ordinaire

Trx suivit de 4SA = RKCB

5m = Pour jouer

Si les adversaires contre:

Passe par le répondant = J'aime ça

Surcontre = Exprime le doute...

En 1^{er} 2ieme l'ouverture a 3NT = mineure 8ieme

au moins un des 2 gros honneurs

4♣ 4♦ 5♣ 5♦ = passe ou corrige

EHAA à la Fork

Développements :

1♠ - 2♥

2♠ - 2 S-A = impératif

3♥ = Seul enchère non impérative

1♠ - 2♥

2S-A- 3♥ = extra

4♥ = minimum.

9 2-way Drury

Après une ouverture en majeure de troisième ou quatrième siège:

1 SA = 5-12 points, dénie le fit

2♣ = limite avec un support à 3 cartes

2♦ = limite avec un support à 4 cartes ou plus

L'ouvreur dénie la possession d'une vraie main d'ouverture en retournant dans sa couleur ou en gageant une couleur moins chère que la première, au niveau de 2. Cette enchère est naturelle et non impérative. Elle montre également seulement 4 cartes dans la Majeure d'ouverture.

Tous les game try les slam try et les splinter s'appliquent en gageant entre la Majeure d'ouverture et la manche dans cette Majeure.

1♠ - 2♣(♦) - 2SA = feature quelque part.

1♥ - 2♣(♦) - 2SA = singleton en pique.

1M - 2♣(♦) - 4b = splinter

1♠ - 2♣(♦) - 3♠ = invitationnelle

3 Sans-atout peut être converti à 4 en Majeure

4 dans la Majeur est pour jouer

4 SA = RKCB dans la Majeur agréée

2 SA 5-5 en mineures...vul : trop faible pour ouvrir 2nt
non-vul : trop fort pour ouvrir 2nt

Après une intervention adverse :

1♥ - 1♠ - 2♣(♦) reste Drury

1M - 1 SA = tout est naturel. Avec un limite, contre.

1M - 2♣ = contre = négatif

2♦ = Drury

1M - 2♥ = contre est négatif
le système est off.

10 Crowurst

Après la séquence : 1♥ - 1♠ - 1 SA, montrant 11 à 16 points avec 2 ou 3 cartes de pique.

2♣ est artificielle et demande une description de la main de l'ouvreur

2♦ = minimum, 2 cartes♠ mauvais ♥

2♥ = minimum, 2 ♠ et de bons ♥

2♠ = minimum et 3 cartes de ♠

2 SA = maximum, deux cartes de ♠ dont un gros honneur.

3♣ = Maximum, 3 cartes ♠ , des valeurs à ♣

3♦ = Maximum, 3 cartes de♠, des valeurs à ♦

3♥ = Maximum, 6♥ et 2♠

3♠ = Maximum, 3-5-?-? , concentration de valeur en Majeure

3 SA = Maximum, 2 petits ♠, max Jx

Lorsque l'ouvreur a montré une main non minimum, les enchères deviennent impératives à la manche.

11 Game try

Short suit game try EN DIRECT...

Après un soutien simple en Majeure 1M-2M ou 1m-1M-2M ou en compétition, une nouvelle couleur montre un singleton.

Le répondant peut accepter l'invitation ou retourner dans la Majeure agréée au niveau de 3.

Il peut aussi, si l'espace le permet, annoncer une nouvelle couleur, faisant ainsi à son tour un game try avec des valeurs...

Feature game try..via le relais first step

Le premier palier après la Majeure agréée annonce au partenaire une main comportant une suite secondaire avec des valeurs...

la prochaine enchère demande où est ladite suite...

1-2-3 Game try

Regager la Majeure au niveau de trois, après un soutien simple, montre une main intéressée à la manche, mais comportant une faiblesse dans la couleur d'atout. 3 Sans-atout est un contrat potentiel.

Dans toutes les circonstances où le game try est accepté, une nouvelle couleur devient un cue-bid. Si la manche est gagée rapidement, cela montre juste ce qu'il faut pour accepter l'invitation, sans plus.

Si les adversaires interviennent :

- 1) S'il y a de la place : contre = intérêt à pénaliser
 Support = pour jouer
 Nouvelle suite = Game try
- 2) Il n'y a pas de place: contre = game try
 support = pour jouer

12 Jacoby 2 Sans-atout.

Habituellement un support quatrième, mais certaines mains trop fortes ou l'on veut absolument chercher de l'information au lieu de faire une enchère descriptive le feront avec seulement 3 atouts.

Réponses

3♣ = courte quelque part
main non minimum
3♦ demande, 3♥=♣
3♠=♦
3NT= Autre majeure

3♦ = 5-4-2-2
3♥ demande la suite quatrième
bid up the line

3♥ = courte quelque part
typiquement on définira une main
minimum de 10 a 15 points d'honneur
Cependant certaine mains plus riches
pourront être dévaluée...(Honneur sec...etc. ...)

3♠ = 6ième atout,

3NT = 5-3-3-2 16-+ HCP 14(+)-15 = devraient être ouverte a
1 sans atout

Au niveau de 4 = 5-5 bonne deuxième couleur

4M = 5-3-3-2 11-14(-) HCP

Si ce n'est pas une enchère ou réponse conventionnelle,
3 sans atout est toujours sérieux

13 DD 2 clubs

Sur l'ouverture en Majeure, la réponse à 2 trèfles peut avoir 2 significations:

- a) Game force avec des trèfles
- b) Limite dans la Majeure d'ouverture.

L'ouvreur doit regager 2 dans sa Majeure s'il a une absence.

La réponse à 2 carreaux dénie la possession d'une absence, ne dit rien sur les carreaux.

Après l'ouverture à pique, la redemande à cœur est naturelle

Si L'ouvreur a montré une absence, 2 S-A demande à l'ouvreur où est cette absence.

- 3 Trèfles = ♣
- 3 Carreaux = ♦
- 3 Cœurs = Dans l'autre Majeure.

Dans ces situations, si le répondant retourne à 3 dans la Majeure d'ouverture, il signifie à son partenaire que l'absence n'a pas fait son affaire. L'ouvreur ne devra regager que s'il est maximum (extra?)

14 Namyats

Structure des preempts au niveau de 4

4♣ = Bon preempt à ♥

4♦ = Bon preempt à ♠

4 M = Mauvais preempt

Bon preempt = couleur à 8 cartes, A-R-D ou 2 des 3 et une carte à côté
Dénie 2 perdantes rapides dans 2 couleurs.

Après un mauvais preempt, une nouvelle couleur est un Asking bid (contrôle de deuxième tour.

Après un bon preempt, le niveau suivant (step), demande de préciser où se situe la couleur contenant 2 perdantes rapides

15 Mineures inversées

Après une ouverture en mineure, un soutien simple montre

4+ cartes , impératif un tour, par une main jamais passée
5+ cartes , 10+ points, par une main passée

Dans les deux cas, cela dénie une Majeure à 4 cartes

L'ouvreur gage la couleur la moins chère où il détient un arrêt.

2 S-A et 3 dans la mineure d'ouverture ne sont pas impératif, ni par l'ouvreur ,
ni par le répondant. En C, et AB si ouverture a ♦

Quand il y a une intervention après le soutien, le cue-bid demande un arrêt et
est impératif de manche.

Le soutien à saut montre 5 cartes ou plus, 0-7 points, pas d'As ni de Roi en
dehors

Le système ne s'applique plus après une surenchère

Dans ce cas, le cue-bid garanti un fit

16 Minor suit Jacoby (Jacoby TuNa)

1m p 2NT

= 12-15, arrêt dans majeures
au moins valet 3ieme
4-4 en mineure
pas de singleton.

Développement :

3 mineure = établi atout
en route vers slam
on cue-bid

après 1 ♣ 3M = unicolore fort

après 1 ♦ 3M = 2 petits, max Jx
problème pour 3nt
on peut jouer 4 en mineure

17 Compétition au niveau de 1

Un contre négatif après 1♣ - 1♦ - montre les 2 Majeures à 4 cartes.

Un contre négatif après l'intervention à 1♥, dénie la possession de 4 cartes de pique.

Un contre négatif sur l'intervention à 1♠ montre 4 cartes de cœurs, mais ne montre rien à propos des mineures.

On ouvre en mineure, Ils gagent en majeure ou contrent

1NT = 5-9 HCP mineures

1m 1H 1NT = 4-4 en mineure 5-9 (contre avec pas 4-4)

18 Défense après un contre d'appel

L'ouverture en mineure :

Nouvelle couleur =	impératif un tour
1 Sans-atout =	5-9 deux mineures..
Soutien à saut =	limite, invitationel
Nouvelle couleur à saut =	Preempt, no fit
2 Sans-atout =	Preempt dans la mineure
surcontre =	10+

L'ouverture en Majeure

Nouvelle couleur =	impératif un tour
1 Sans-atout =	7-9
Soutien simple =	0-6
Soutien à saut =	Preempt
2♣ =	Soutien constructif à 3 cartes
2♦ =	Soutien constructif à 4 cartes +
2 Sans-atout =	Soutien limite à 4 cartes
Saut dans une mineure =	Naturelle, 6 cartes et invitationel
Surcontre =	10+, Habituellement pas de fit, balancée

19 Unusual vs Unusual

Après une ouverture en couleur, lorsque les adversaires se servent d'une convention pour montrer une main bicolore, il existe 2 possibilités:

a) Les 2 couleurs sont connues.

Sur l'ouverture en Majeure

- Contre = Intérêt à pénaliser
- Soutien = compétitif
- 4^e couleur = Naturel et impératif
- Cue-bid la moins chère = limite dans moins chère
- Cue-bid la plus chère = limite dans plus chère
- Sans-atout = naturel

Sur l'ouverture en mineure

- Contre = intérêt à pénaliser
- Cue-bid d'une majeure = montre un arrêt
- Soutien = invitationnel
- 2 SA relais pour montrer une main qui veut compétitionner
- contre, suivit de 2 Sans-atout = invitationnel

b) Une seule couleur est connue

- Cue-bid de la couleur connue = limite ou mieux
- Contre = intérêt à pénaliser
- Nouvelle couleur = constructif, no impératif
- Soutien = Compétitif seulement
- Sans-atout = naturel
- Contre suivit d'une nouvelle couleur est impératif

20 Défense contre la surenchère à 1SA

Si nous avons ouvert en majeure = Tout est naturel.

Si on a ouvert en mineure =

2♣ = montre les 2 mineures.

2♦ = montre les 2 majeures.

2 M = pour jouer

21 Défense contre Flannery

Contre = SA fort avec arrêt dans les Majeures

2 ♥ = Take-out sur les cœurs

2 ♠, 3♣, 3♥ = Naturel

2 Sans-atout = Mineures

Niveau de 3 = Western Cue-bid

22 Défense contre 2♦ MULTI

Contre = overcall en majeur ou 18+.

2 Sans-atout = Sans-atout fort

2♥ = Take-out sur les ♠

2♠ = Take-out sur les ♥

Niveau de 3 = Naturel

Passe et double = Take-out ..coopératif
Double et double = pénalité.

Après 2♦ - Passe - 2♥

2 Sans-atout = mineures

Contre = 15 + ou les ♥

2♠ = Naturel

23 Défense contre 1♣ fort

Exclucrash ...

Bicolore = Contre = même couleur
1♦ = même rang
1 S-A = Mêlées

1 ou 3 couleurs = 1♠, 1♥, 2♣, 2♦ montre la couleur ou
take out de la couleur
Sans-atout = fit

Unicolore preempt = 2♥, 2♠, 3♣, 3♦

Bicolore fort = 2 Sans-atout

24 Michael's précisés

Le cue-bid direct promet toujours au moins un bicolore 5-5, faible ou fort, ou une distribution parfaite un une main intermédiaire

Sur l'ouverture en mineure :

Cue bid direct: Plus haut et plus basse

Cue bid à saut :Les 2 Majeures

Sur l'ouverture en Majeure :

Les trèfles et l'autre Majeure

3♣ = Carreaux et L'autre Majeur

2S-A = 2 mineures

25 Molson

Après une ouverture à 1 Sans-atout fort par les adversaires:

2m = meilleure mineure + Majeure à 5 cartes

2M = 4 cartes + Une mineure plus longue

Contre = Relais à 2♣, pour montrer unicolore (♣, ♥, ♠)

2♦ = 2 Majeures à 5 cartes

Après n'importe quelle compétition, ♦ demande les Majeures

2 Sans-atout = 5-5 en mineures

26 Réponse à la surenchère à 1 S-A

Quand l'ouverture a été faite en mineure :

2♣ = Stayman - regager en mineure est invitationnel
Jacoby TRF
2♠ = jouer en mineure
2NT = mineures
3m = invit.
3M = Stiff

Si l'ouverture a été faite en Majeure :

Cue-bid = Stayman (L'ouvreur doit gager la manche avec MAX)
2♣ = transfert à ♦
2♦ = transfert dans l'autre Majeure
2 Autre Majeure = Transfert à trèfle
2 SA = Invitationnel
3C 3D= 5-5 en mineure faible / fort
Jump Q..3M = Stiff

27 Sans-atout en réveil

Après une ouverture en mineure, gager 1 S-A en position de réveil montre une main balancée de 11 à 14 points.

2♣ devient un Stayman non impératif
Les transferts se font sur les 4 couleurs

Si L'ouverture a été faite en Majeure, la main promet un beau 11 jusqu'à un mauvais 16

2♣ Relais, demande description

2♦ = minimum - par la suite, 2 dans l'autre Majeur ne promet que 4 cartes et est non impératif.

2 dans l'autre Majeure = maximum et 4 cartes

2 Sans-atout = Maximum

3 mineure = Maximum et 5 cartes.

2♦ Transfert dans l'autre Majeure

2 dans l'autre Majeur promet un bicolore 5-5, incluant l'autre Majeure et légèrement invitationnelle.

2 Sans-atout demande la mineure

3 en mineure = invitationnel.

3 en Majeure = singleton

28 Deux intermédiaires en 4ième siège

toujours un belle suite sixième dans
l'intervalle 10 a 14 Hcp

1b P P .. saut a 2
P P P 2♦ 2♥ 2♠

un raise est toujours invitationel

sur 2♦...2NT = Bergen 2♦ est ON
sinon on réagit comme dans une séquence de
mineure inversée...gageant nos arrêts

sur 2M la structure de GAME TRY est ON
direct = short suit
relais = feature

29 Réponses à l'ouverture à 2♣ de 4ieme siège

Sur l'ouverture forte et artificielle à 2♣, le répondant gage ainsi:

2♦ = Pas d'As, maximum 1 Roi

2♥ = 1 As, pas de Roi

2♠ = 3 contrôles et plus

2 SA = 2 Rois

Au niveau de 3 = Naturelle, 6 cartes, 2 des 3 hauts honneurs, pas d'absence, ni de contrôle en dehors de la couleur.

Si les adversaires interviennent le système est OFF.

Contre montre au moins trois atouts et au moins 1 levées défensive

Les couleurs gagées sont alors naturelles, selon le principe de l'enchère au niveau de 3

Le passe est impératif

Réouverture par l'ouvreur

Contre = Main balancée et défensive

Sans-atout = Main offensive (sys on)

Saut à 3 SA = Pour jouer

Cue-bid = take out

Les nouvelles couleurs sont naturelles

30 4^e couleur impérative de manche

À tous les niveaux, par une main qui n'a pas passée, la quatrième couleur est impérative à la manche.

L'ouvreur doit, par ordre de priorité :

- 1 - Donner le support à 3 cartes
- 2 - Sans-atout avec l'arrêt dans la 4^e couleur
- 3 - Faire l'enchère la plus descriptive possible
- 4 - Un saut à 3 SA montre 5-4-2-2, 15-17 HCP
avec un arrêt dans la 4^e couleur.
Un saut dans la majeure du répondant =
5422 15-17 pas d'arrêt

4ième couleur a saut = 5-5 invitationel.

32 Inversés

Quand l'ouvreur inverse sa main, sans ou avec interférence, c'est impératif un tour et promet l'équivalent d'un As de plus qu'une main d'ouverture.

Le répondant :

4^e couleur = Impératif à la manche

regager sa Majeure = 5 cartes + , impératif 1 tour

supporter une des deux couleur de l'ouvreur établissant l'atout et créant une situation impérative de manche.

Gager 2 SA = Demande à l'ouvreur de regager sa 1ere couleur ou de donner un fragment à 3♣, de donner le support dans la couleur du répondant. Toute autre réponse crée une situation impérative de manche.

33 4 Sans-atout quantitatif

Si on accepte on répond aux AS

5♣ = ZERO

5♦ = UN

5♥ = DEUX

5NT = 3 AS, et au moins une mineure 4ième

6m = 3 AS et montre un suite 5ième...

sur une réponse déniait 3 AS :

Le quantitateux (Habituellement le répondant)

gage 5NT pour jouer s'il manque plus d'un AS

sinon il gage 6NT sans intérêt de chelem en mineure

5 Piques veut dire : IL ne manque pas 2 AS

L'ouvreur reviendra a 5NT avec une ou 2 suites

quatrième en mineure ou bien gagera une mineure

5ième...

34 3 Sans-atout sérieux

Conditions :

Le fit en Majeure a été établi

La situation est impérative de manche

Exemples :

Dans ces cas, l'enchère à 3 Sans-atout annonce au partenaire:

"J'ai un sérieux intérêt de chelem." Et oblige à cue-bider

Si la couleur est ♥, 3 Sans-atout dénie un contrôle à ♠

35 Grand slam force

Réponses a 5NT

2 des 3 tops...on gage 7

On joue a trèfle

6♣ = pas 2 des 3 tops

On joue a Carreau

6♣ = A ou K avec extra longueur

On joue a Cœur

6♣ = A avec extra longueur

6♦ = K avec extra longueur

On joue a pique

6♣ = A avec extra longueur

6♦ = K avec extra longueur

6♥ = Q avec extra longueur

36 Redemande à 2 Sans-atout.

En C Seulement.

1m - 1M - 2 S-A nouvelle mineure = check back Stayman
support à 3 cartes en premier
3 dans la mineure = pour jouer
3 dans la Majeure = pour jouer
L'autre Majeure = Impératif

1♣ - 1b - 2 S-A 4♣ = Naturel en impératif

** Après un retour à 2 Sans-atout, si le répondant gage l'autre Majeure, il promet 5-4 et 3 cartes dans la mineure d'ouverture.

Mais en toutes positions :

1♥ - 1♠ - 2 S-A 3♣ = relais à 3♦ pour montrer un slam try dans une majeure
3♦ = check back Stayman

3 dans un Majeure = Pour jouer

37 2♣ relais après redemande à 1 S-A.

A) Quand les enchères vont 1m - 1M - 1SA, 2♣ est un relais à 2♦

Le répondant peut :

Passer, montrant une main faible avec a) Les carreaux
b) Plus long à carreau

Regager la Majeure montre une main invitationnelle et 5 cartes

Sauter dans la Majeure montre 6 cartes, invitationnelle.

Gager l'autre Majeure montre 5-4, invitationnelle.

Gager 2 Sans-atout invite à la manche, et une longue dans la mineure d'ouverture. (5ième)

Gager 3♣ invite à la manche et promet une longueur à ♣

Gager 3♦ invite à la manche et promet une longueur à ♦

Gager 3♥ montre 5-5 et invitationnelle.

B) Sans le relais à 2♣

1m - 1♥ - 1SA - 2♠ = invitationnelle 4-4

1m - 1M - 1 SA - 3M = Invite à 4 en Majeure, non à 3 SA

1m - 1M - 1 SA - 3♣ = pour jouer

1m - 1M - 1 SA - 2M = pour jouer

1m - 1♠ - 1SA - 2♥ = faible...passe ou corrige.
Passe avec (2-3-X-X)

C) Après 1♣ - 1♦ - 1 SA = 2♣ et 2♦ sont pour jouer en C seulement.

2 M = montre 6♦ et 4M , invitationnel

2 SA et 3 en mineure sont invitationnelles.

En A et B

après 1♣ 1♦ 1NT

2♣ = Stayman
2♦, ♥ = transfert
2♠ = ♣ ou ♦
2nt = mineures
3m = invitationnel.

38 2♦ forcing check back Stayman

Après que l'ouvreur ait regagné 1 SA, 2♦ est un Stayman impératif à la manche.

2 en majeure Réponse Up the line

2 Sans-atout = 4-4 en mineure

3 en mineure = 5 cartes, 2 dans majeure initiale.

3 ♥ 3♠ = 2-2-4-5 2-2-5-4

Si la troisième enchère de l'ouvreur est au niveau de 2, 2 Sans-atout demande de mieux développer la main. Concentration de valeur, une couleur à 5 cartes ou autre chose...

39 Exclusion Blackwood

Doit être un saut impossible...
le fit n'est pas obligé d'avoir été préalablement établi.

1♠ P 5♣ = exclusion

1♣ 1♦
3♦ 4♠ = exclusion

1♥ 2nt
4♠ = exclusion

1♦ 2♣
4♥ = exclusion

1NT 2♦ (GF)
2♥ 4♠ = exclusion

etc. ...

Réponses 0, 1, 1 + Q, 2, 2 + Q, 3, 3 + Q

40 Réponses aux surenchères

Ils ont ouvert la main
Nous surenchérissons sans saut

Raise = 5-9...
Cue-bid = limit raise
Double raise = barrage
Jump Cue-Bid = Mixed raise = Constructif a 4+ atouts...
(Ceci fonctionne seulement si overcall au 1^{er} pallier)

New suit = Non forcing mais constructif

Saut dans une nouvelle suite = Naturel fit showing
Typiquement 9 cartes ou plus dans les 2 suites
incluant un support 4ieme ou mieux avec des valeurs
invitationnelles avec les points dans les couleurs.

Double saut = splinter

Si le répondant gage tout est ON en gardant le plus
de logique possible tout en restant pratique...

ex : 1♦ 1♥ 2♠ ? 2 piques étant faible

3♦ = limit raise

4♦ = splinter

3♣ = ok pas forcing...mais...ca

prend une bonne raison pour passer

Si on gage ici c'est une situation
où on Q-Bid nos arrêts les adv.

Ayant gagé 2 suites...

41 Stayman non impératif à 2♣

Si le répondant regage après son Stayman, il garantit des valeurs invitationnelles, sauf dans un cas: S'il a déjà passé et qu'il retourne à 2♥ sur la réponse à 2♦. Il montre alors une main faible et la possession des deux Majeures.

Stayman impératif à 2♦

Les réponses:

2 en Majeure : 4 cartes dans la Majeure (♥ en premier avec les 2)

3 mineure : 5 cartes

2 S-A : 4-4 en mineures

3♥ : 2-2-4-5

3♠ : 2-2-5-4

3 S-A : 3-3-3-4 minimum.

Après 2 en Majeure, 2 S-A demande de préciser la main:

* Si la réponse a été de 2♥, 2♠ promet 5 cartes par le répondant.

2nt 3nt = (3-4)-3-3 minimum , fast arrival

3♠ = fit , sérieux 3nt s'applique

3m, 3♥ = naturel, (toute distribution connue, next bid confirme atout)

4m ou 4H, = Q-bid, fit 4ieme, maximum

Après 2 S-A , 3♣ demande de décrire :

3♦ = 3-3-4-3

3♥ = 2-3-4-4

3♠ = 3-2-4-4

3SA = 3-3-3-4 maximum.

42 Birrite

(Ouverture 2NT en C....1♣ 1♦ 2nt en A & B)

3♣ 3♦ = pas de Majeure à 4, pas 5♥, peut avoir 5♠

3♥ = vérifie pour 5♠

3♠ = 5♥ - 4♠

3SA = 5♠ - 4♥

3♥ = 4♥, peut avoir 4♠

3♠ = relais à 3SA

3SA = montre 4♠

3♠ = 4♠ mais pas 4♥

3SA = 5♥

4♦ = transfert

4♥ = Slam try en ♦ avec 4♠

4♣ = slam try en ♣ avec 4♠

3♦ Transfert à ♥ ou relais

3♥ Transfert à ♠

3♠ Relais à 3SA pour jouer ou pour montrer un slam try en mineure.

3SA = demande la meilleure mineure.

Passé

Gage 5 dans la mineure

4SA RKCB dans la mineure

4 en Majeure montre 2 perdantes dans la Majeure gagée.

4♣ = Gerber

* 2SA 3♦

3♥ 3♠ = annule le transfert. Demande de gager 3SA pour montrer un 4-4-4-1 en gageant sous le singleton. L'ouvreur doit établir le fit ou gager 4SA pour dénier un fit.

** 2SA 3♦

3♠ 3SA montre des vrais cœurs. Sinon le répondant gage sous son singleton, comme pour le relais. (3♠ est un super accepte pour les ♥)

*** 2SA 3♣

3M 4m = Naturel + 4 cartes dans l'autre Majeure.

4SA refuse le slam try

**** 2SA 3♣

3♥ 4SA Quantitatif avec les ♠

***** 2SA 3♣

3♥ 3♠ (demande de gager 3NT)

3SA

4m = Cue-bid pour les ♥

4♥ = Slam try

4♠ = Slam try en ♥ et contrôle à ♠

4SA = RKCB sur les ♥

***** 2SA 3♣

3♠ 4♥ = slam try a pique

43 Sans-atout 10-12

2♣ = Stayman non-forcing

2♦ = Stayman forcing

2♥ = pour jouer \
> pas de droits...

2♠ = pour jouer /

2 S-A = mineurs Mains faibles avec 2 mineures 5-5 ou 6-4 slam try

Si pd arrive dans la 4 cartes l'ouvreur gage l'autre mineure, montre 6-4 fort.

Si pd gage l'autre mineure, on donne le support dans la première mineure pour confirmer le fit.

Si cue-bid en majeure, dénie 4 cartes dans la mineure annoncée. Donc on joue dans la 6 cartes.

10-12 en face d'une main passée

2♣ = Stayman

2♦, 2♥, 2♠ pour jouer

1 SA - 2♣

2♦ - 2♥ passe ou corrige (♥ ou ♠)

2 S-A = 2 mineures.

Texas au niveau de 4 (on sur intervention up to 3♣)

44 Transfert sur S-A fort

En situation 2 ou 3, face à une main passée.

1 S-A = 15-17 balancée

2♦ = ♥
2♥ = ♠
2♠ = ♣ = pour jouer à ♣ ou à ♦
2 SA = 2 mineures
3♣ = invitationnel
3♦ = invitationnel
3M = singleton

2♣ (Stayman) , suivit de

3♣ = pour jouer
3♦ = pour jouer

1 S-A - 2♣

2♥ - 2♠ ----- 4 cartes, invitationnel ou faible avec 4♠+6m

développement de l'ouvreur 2nt minimum 2 ou 3 piques

3♣ maximum (il passera 3♦)

3♠ maximum avec 4♠

Il pourra passer avec un minimum

et un support 3ieme s'il le désire...

45 Interférence contre notre SA

Après une surenchère à 2♣, contre est Stayman.

2SA demande de gager 3♣ pour jouer ou pour montrer un arrêt.

3 SA dénie un arrêt si trèfle est naturel.

L'ouvreur doit rouvrir par un contre s'il possède moins de 4 cartes de trèfle.

Si 2♣ montre un unicolore, le répondant passe et par la suite Lebensohl s'applique.

1SA	2♣	Contre	P
P	2♠	2SA = Lebensohl	
		Contre = pénalité	
		Niveau de 3 est impératif	
		3♠ = Stayman sans arrêt	
		Passe est impératif.	

Après 2♦ : 2 en Majeure = Pour jouer

Niveau de 3 est impératif

2SA = Lebensohl

Contre = Négatif

Après 2M : 2♠ pour jouer

3m + 3 dans l'autre M = impératif

3 AM via Lebensohl = invitationnelle si♠, pour jouer si♥

3m via Leb. Pour jouer

Cue-bid = Stayman sans arrêt

Cue-bid via Leb = Stayman avec arrêt

Contre = négatif. Peut-être invitationnelle à cœur.

Après 2SA : 3♣ = Stayman

Contre = relais à 3♣

Trx avec des valeurs invitationnelles

Passe impératif à un contre par l'ouvreur.

Après une surenchère au niveau de 3

Contre = négatif

Nouvelle couleur impérative

L'ouvreur doit rouvrir par un contre avec moins de 4 cartes dans la couleur.

46 Turtle's run out.

Quand notre 1 SA est contré:

Surcontre = du jeu, tous les contres successifs seront pénalité.

Une enchère = Naturelle , unicolore

Niveau de 3 = Préempt

Passe = Impératif : L'ouvreur doit surcontrer s'il n'a pas de mineure à 4 cartes.

Ensuite, nous gageons les 4 cartes up-the-line.

Le passe montre une main recevable dans au moins 2 couleurs.

Passe suivit de contre = Appel

47 Turtle jump shift Modifié

A) Mains minimums (5-9)

1♦ passe 2♥ = 5+♠ 4+♥ 5-9 HCP

l'ouvreur répond comme suit :

2♠ 4♥ 4♠ pour jouer

3M = invitationnel

2NT 18-19 invitationnel

sur 2nt le répondant peut gager un

fragment en mineure avec une main faible

B) Mains invitationnelles (10-12)

1♦ Passe 2♠

Le répondant montre une main comportant exactement

5♠ et 4♥.

L'ouvreur peut :

Passer

2 et 3 Sans-Atout pour jouer

3♦ Naturelle et minimum

3♥ Faiblement invitationnelle

3♠ Hautement invitationnelle

3♣ Artificielle, impératif.

*Lorsqu'il regagera n'importe quelle couleur par la suite, il montrera un slam-try dans la couleur.

C) Mains impératives (13-15)

1♦ Passe 3♥ : montre exactement 5♠ et 4♥.

L'ouvreur peut :

3 Sans-Atout = pour jouer.

3♠ établit l'atout (non-minimum).

4♣ et 4♦ Cue-bid sur les ♥.

4♥ et 4♠ pour jouer, minimum.

4 Sans-Atout = 18-19 balancée, sans fit.

*Si le répondant accepte l'invitation, il répond en Blackwood ordinaire.

EHAA à la Fork

D) 2♥ Artificielle et impératif

Lorsque les enchères commencent de par

1♦ Passe 1♠
2♦ Passe 2♥

L'enchère de 2♥ est artificielle et impérative.

L'ouvreur continue comme suit :

2♠ 3 cartes

2 Sans-Atout = Généralement arrêt à ♣ et à ♥

3♣ Arrêt de ♣, pas d'arrêt de cœur.

3♦ extra longueur

3♥ 4 cartes, naturelle.

*Quand l'ouvreur donne le fit, toutes les nouvelles couleurs par le répondant sont des cue-bids

Si le répondant regage 3♥, il montre 5-5.

L'ouvreur peut soit regager 3 Sans-Atout

Soit cue-bidder sur les ♥

Soit gager 4♥ sans intérêt de chelem.

48 Traitements

Les adversaires ouvrent d'un 2 faible.
On contre en balance, par une main passée
nous ne jouons pas Lebensohl, mais scramble
2NT demande de gager up the line.

On ouvre a deux cœurs et partenaire répond
deux piques. : 3 en mineure montre un arrêt.

Partenaire répond au niveau de 3 (forcing)
sur notre ouverture barrage : 3/2 3/3
3NT = 2 petits dans sa couleur
Cue-bid avec fit (Honneur doubleton ou 3 petits)
revient dans couleur originale avec moins de deux.

Jump overcall intermédiaire si vulnérable
11+ a 15 HCP
raise invitationel.
Game try sont ON