

2-3-2003

**MAJEURE D'ABORD**

# CHAPITRE 1: INTRODUCTION

## 1.1-GENERALITES

La Majeure d'Abord est un système à base de relais: l'ouvreur annonce son jeu, le répondant fait des relais jusqu'à ce qu'il décide du contrat final. Cependant, dans un certain nombre de cas, le répondant stoppe les relais pour faire une enchère naturelle, ce qui, en général, traduit chez lui une main limitée, cette enchère naturelle n'étant pas forcing.

Les développements après une enchère naturelle sont soit naturels, soit artificiels (notamment lorsque l'un des deux joueurs se met à refaire des relais).

Au cours des enchères, l'attitude du répondant est donc la suivante:

- Ai-je une enchère naturelle (passe y compris) à faire?

-- Oui, je la fais.

-- Non, je relaie.

L'attitude de l'ouvreur est:

- Tant que le répondant relaie, j'annonce mon jeu mécaniquement, sans chercher à comprendre quoi que ce soit.

- lorsque le répondant fait une enchère naturelle, soit

-- Je décide du contrat final.

-- Je demande des précisions.

-- Je continue la description de ma main.

## 1.2-NOTATIONS

Nous indiquerons dans la suite les mains de la façon suivante:

4.5- les couleurs sont toujours dans l'ordre PCKT sauf si la main est entre parenthèses: (5332), ce qui indique un ordre quelconque des couleurs. Un . indique 0 ou 1 carte, un - un nombre quelconque, **4** (caractères gras) indique 4 cartes exactement, 5 indique 5 cartes au moins.

## 1.3-ZONES DE FORCE

Les jeux irréguliers s'évaluent en points DH, les réguliers en points H. La force du jeu de l'ouvreur est définie par l'une des 7 zones suivantes:

O	11-12 DH	
A	13-14	12-13 H
B	15-16	14-15
C	17-18	16-17
D	19-20	18-19
E	21-22	20-21
F	23...	22...

Une zone A justifie toujours l'ouverture, l'ouverture agressive en zone O ne se fait qu'avec 6 piques, ou 5 coeurs et 5 piques.

## CHAPITRE 2: SEQUENCES RELAIS

Nous appellerons séquence-relais (S.R.) une suite d'enchères des 2 joueurs dans laquelle le répondant ne fait que des relais. Une séquence-relais peut donc être interrompue à n'importe quel moment par une enchère naturelle du répondant.

### 2.1-LES 3 PHASES

Une séquence-relais complète comprend 3 phases:

#### **SEQUENCE DE BASE (S.B.)**

Description sommaire de la répartition et de la force de l'ouvreur, la S.B. décrit le squelette de la main.

#### **INTERROGATIVE DE FORCE (I.F.)**

Précision de la zone de force, en réponse à un relais du répondant (exceptionnellement 2) appelé I.F..

#### **RELAIS COMPLEMENTAIRES (R.C.)**

Description du résidu de la répartition de l'ouvreur.

La phase 2 est parfois absente: lorsque la séquence de base ne correspond qu'à une seule zone de force (Ex: 1T 1K 1SA = zone D, jeu régulier et au moins 3 piques). Le répondant peut faire des Relais Complémentaires jusqu'à 3P (compris).

### 2.2-RELAIS

Le relais est, en général, l'annonce de la couleur immédiatement supérieure, aux quelques exceptions suivantes:

- Phase 1: aucune exception.
- Phase 2: sur l'ouverture 1P (Séquence de Base ne comprenant qu'une seule enchère), l'I.F. est 2T.
- Phase 3: Sur l'ouverture 2SA (qui regroupe les 2 premières phases en une enchère), le Relais Complémentaire est 3K.

Le 1<sup>er</sup> R.C. après l'I.F. n'est jamais à un palier inférieur à 2SA. Ex:

1K	1C	2T est I.F., 2SA est le 1 <sup>er</sup> R.C. alors que 2P serait un arrêt
1SA	2T	
2C	2SA	

Le 1<sup>er</sup> R.C. peut être à un palier plus bas que 2SA, uniquement lorsqu'il n'y a pas d'I.F.. Ex:

1T	1K	2T est R.C.
1SA	2T	

Pour les tricolores à courte majeure, le 1<sup>er</sup> R.C. se fait à 2SA ou dans la couleur courte. Ex:

1K	1C	3C est le 1 <sup>er</sup> R.C., demandant quelle est la 13 <sup>e</sup> carte de l'ouvreur, les 12 autres étant 4T,
1P	1SA	4K, 4P. Si le répondant annonçait 3K au lieu de 3C, ce serait un arrêt.
2P	2SA	
3T	3C	

1K	1C	Ici aussi, 3P est R.C. alors que 3T, 3K ou 3C seraient des arrêts.
1P	1SA	
2C	2P	
2SA	3P	

Pour la séquence:

1C	1P	3P est relais, 3C arrêt (3K annonce force A, alors que 3T serait O et 3C... B).
2P	2SA	
3K		

## 2.3-SEQUENCES DE BASE

### TABLEAU DES S.B.

#### Jeux réguliers

	A	B	C
<b>5 2 2 2</b>			
<b>4 2 2 2</b>	1T	1C	1SA
<b>2 5 2 2</b>			
<b>2 4 2 2</b>		1C	1SA
<b>2 2 2 2</b>			
<b>2 2 2 5</b>		1K	1SA
<b>2 2 5 2</b>			

	D	E	F
<b>5 2 2 2</b>			
<b>4 2 2 2</b>	1T 1SA	1T 1C 2SA	1T 2SA
<b>3 2 2 2</b>			
<b>3 2 2 5</b>			
<b>3 2 5 2</b>			
<b>3 5 2 2</b>			
<b>2 5 3 3</b>			
<b>2 4 3 3</b>	1K 2C 2SA		
<b>2 3 4 4</b>		1K 2SA	2K 2SA
<b>2 3 3 5</b>	1K 1P 2SA		
<b>2 3 5 3</b>			

### Jeux irréguliers

	O	A	B	C	D	E	F
6---		2P			1T 1P 2P	1T 2P	1T 3T...
5---		1P					
-6--		1C 2C	2C		2T 2C		2T 3C
-5--		1SA					2T 2SA
55--		1C 2P		1T	1C 2P		1T 1C 3C...
45--		1T 1P 2C		1T 1C 2C		1T 2C	
35--							
3--5							
4--5		1T	1P	2T	1T 2T		
43.5							
44.4		1T	1C	2T	1T 1C 3T		
3-5-							
4-5-		1T	1P	2K	1T 2K		
435.							
444.		1T	1C	2K	1T 1C 3K		
-4-5				1K 2C 3T			
-4-6		1C	2T	1C 3T		2T 2P 3T	2T 3T
-45-				1K 2C 3K			
-46-		1C	2K	1C 3K		2T 2P 3K	2T 3K
---6		1K	2T	1K 3T		2K 3T	
--6-		1K	2K	1K 3K		2K 3K	
--45		1K	1P	2T	1K 1P 3T	1K 2P 3T	2K 2P 3T
--54		1K	1P	2K	1K 1P 3K	1K 2P 3K	2K 2P 3K
.444		1K	1P	2C	1K 1P 3C	1K 2P 3C	2K 2P 3C
4.44		1P	2P	1K 1P 2P		1K 2P 3P	2K 2P 3P

Dans les S.B. figurant sur les tableaux, les relais faits par le répondant sont omis. Ainsi la S.B. 1T 1C 1SA correspond aux enchères suivantes des 2 joueurs:

1T 1K  
1C 1P  
1SA

Sur ces tableaux, apparaît une distinction entre jeux réguliers et irréguliers. La définition d'un jeu régulier dépend de la zone de force:

En zone ABC, les jeux réguliers sont tous les (4333) et (4432) et les (5332) avec 5 mineur.

En zone DEF, ce sont tous les (4333) et (4432), les (5332) avec 5 piques et les (5332) avec 5 mineur et 2 piques.

Les S.B. contiennent un certain nombre d'inférences, positives ou négatives, qui n'apparaissent pas de façon évidente dans les tableaux. Les principales sont les suivantes:

L'ouverture 2C dénie 4 piques (de même 1C 2C).

L'ouverture 2P peut contenir 4 coeurs, mais pas 5.

L'ouverture 1SA dénie 4 piques.

1T 3P,3SA indique 6 piques zone F et dénie un bicolore.

1T 3T,3K,3C indique 5 piques et 4 trèfles, carreaux ou coeurs, zone F.

2T 2C, 2T 3C, 2T 2SA dénie 3 piques.

1T 1C 3C indique 6 coeurs, 5 piques, F.

1T 1C 3P indique 6 piques, 5 coeurs, F.

1T 1C 3SA indique 5 coeurs, 5 piques, F.

1T 1P 2T ou 1T 1P 2K dénie 3 coeurs.

1C dénie 4 piques, sauf 1C 2P = 5 coeurs et 5 piques.

1K 2C 3T,K, 2T 2P 3T,K et 2T 3T,K dénie 4 piques (mais pas 3).

Les ouvertures de 3T et 2SA indiquent 6 trèfles, 2 ou 3 coeurs, 2 ou 3 piques et, soit 0 ou 1 carreau, soit 3 des 4 gros honneurs à trèfle, et respectivement force B et C.

1K 2T et 1K 2K dénie 4 coeurs ou 4 piques.

1K 1P 2SA, 1K 2C 2SA, 1K 2SA et 2K 2SA dénie 3 piques.

1K 3T, 1K 3K, 2K 3T et 2K 3K dénie 3 piques sauf 3226 (ou 3262).

D'autre part, ces 4 dernières S.B. sont les seules S.B. correspondant à une zone et demie (19-21 DH et 22+ DH); le relais suivant n'est pas I.F. mais R.C., la force de l'ouvreur ne peut être connue plus précisément.

#### EXPLICATIONS A DONNER A L'ADVERSAIRE SUR LES S.B.

1T	3P au moins, zones A-F
1T 1C	3P au moins, 2C au moins, A-F
1T 1C 1SA	4P régulier, ABC
1T 1C 2T	4P, 3-4C, 4T au moins, 0-1K, ABC
1T 1C 2K	4P, 3-4C, 4K au moins, 0-1T, ABC
1T 1C 2C	3-4P, 5C au moins, CD
1T 1C 2P	5P et 5C, CDE
1T 1C 2SA	3-5P, régulier, E
1T 1C 3T	4P, 4C, 4-5T, DEF
1T 1C 3K	4P, 4C, 4-5K, DEF

1T 1C 3C	5P, 6C, F
1T 1C 3P	6P, 5C, F
1T 1C 3SA	5P, 5C, F
1T 1P	4P au moins, A-D
1T 1P 2T	4P, 5T, moins de 3C, ABC
1T 1P 2K	4P, 5K, moins de 3C, ABC
1T 1P 2C	4P, 5C, AB
1T 1P 2P	5P, moins de 5C, D
1T 1SA	3-5P, régulier, D
1T 2T	3-4P, 5T, moins de 4C, DEF
1T 2K	3-4P, 5K, moins de 4C, DEF
1T 2C	3-4P, 5C, EF
1T 2P	5P, moins de 5C, E
1T 2SA	3-5P, régulier, F
1T 3T	5P, 4T, F
1T 3K	5P, 4K, F
1T 3C	5P, 4C, F
1T 3P	6P, F
1T 3SA	6P sans singleton, F
1K	dénie une majeure 5 <sup>e</sup> , A-E
1K 1P	8 cartes mineures au moins, A-D
1K 1P 2T	5T, 4K, ABC
1K 1P 2K	5K, 4T, ABC
1K 1P 2C	4C, 4T, 4K, ABC
1K 1P 2P	4P, 4T, 4K, CD
1K 1P 2SA	2P, 3C, régulier, D
1K 1P 3T	5T, 4K, D
1K 1P 3K	5K, 4T, D
1K 1P 3C	4C, 4T, 4K, D
1K 1SA	moins de 4P, moins de 4C, régulier, ABC
1K 2T	6T, unicolore, ABC
1K 2K	6K, unicolore, ABC
1K 2C	4C, moins de 4P, D
1K 2C 2SA	2P, 4C, régulier, D
1K 2C 3T	4C, 5T, pas de chicane, D
1K 2C 3K	4C, 5K, pas de chicane, D
1K 2P	8 cartes mineures au moins, E
1K 2P 3T	5T, 4K, E
1K 2P 3K	5K, 4T, E

1K 2P 3C	4C, 4T, 4K, E
1K 2P 3P	4P, 4T, 4K, E
1K 2SA	2P, régulier, E
1K 3T	6T, unicolore, DE <sup>-</sup>
1K 3K	6K, unicolore, DE <sup>-</sup>
1C	4C, O-D
1C 1SA	4C, moins de 4P, ABC
1C 2T	4C, 5T, moins de 4P, ABC
1C 2K	4C, 5K, moins de 4P, ABC
1C 2C	6C, moins de 4P, A
1C 2P	5C, 5P, OAB
1C 3T	4C, 6T, D
1C 3K	4C, 6K, D
1P	4P, O-C
1P 2K	5P, OA
1P 2C	5P, B
1P 2P	4P, 4T, 4K, AB
1P 2SA	5P, régulier, C
1P 3T	5P, 4T, C
1P 3K	5P, 4K, C
1P 3C	5P, 4C, C
1SA	5C, moins de 4P, ABC
2T	4C, moins de 4P, DEF
2T 2C	5C, moins de 3P, DE
2T 2P	4C, moins de 4P, E
2T 2P 3T	4C, 5T, E
2T 2P 3K	4C, 5K, E
2T 2SA	5C, moins de 3P, F
2T 3T	4C, 5T, F
2T 3K	4C, 5K, F
2T 3C	6C, moins de 3P, F
2K	dénie une majeure 5 <sup>e</sup> , E <sup>+</sup> F
2K 2P	8 cartes mineures au moins, F
2K 2P 3T	5T, 4K, F
2K 2P 3K	5K, 4T, F
2K 2P 3C	4C, 4T, 4K, F
2K 2P 3P	4P, 4T, 4K, F
2K 2SA	2P, régulier, F
2K 3T	6T, unicolore, E <sup>+</sup> F

2K 3K	6K, unicolore, E <sup>+</sup> F
2C 2P	6C, moins de 4P, BC 6P, moins de 5C, BC
2SA 3T	6T, 2-3C, 2-3P, C 6T, 2-3C, 2-3P, B

### VALEUR DES RELAIS

Les relais faits par le répondant pendant la phase de la S.B. sont plus ou moins explicites. Certains peuvent correspondre, à la fois, à un jeu nul et à un jeu très puissant, d'autres traduisent un espoir de manche, d'autres sont forcing de manche. Voici, dans le détail, leur signification:

1T 1K	Relais indéterminé. Ce peut être un jeu nul puisque 1T est forcing.
1T 1K 1C 1P	Relais indéterminé, 1C étant également forcing.
1T 1K 1P 1SA	Relais indéterminé mais 1P n'est pas forcing.
1K 1C	Relais indéterminé mais 1K n'est pas forcing.
1K 1C 1P 1SA	Relais indéterminé, 1P non forcing.
1K 1C 2C 2P	Relais indéterminé, 2C non forcing.
1K 1C 2P 2SA	Relais indéterminé, 2P non forcing.
1C 1P	Relais indéterminé, 1C non forcing, mais le passe sur 1C promet 3 cartes à coeur.
1P 2T	Relais promettant au moins un jeu qui permet d'envisager la manche.
1SA 2T	Relais promettant au moins un jeu qui permet d'envisager la manche.
2T 2K	Relais indéterminé, 2T forcing.
2T 2K 2P 2SA	Relais indéterminé, 2P forcing.
2K 2C	Relais indéterminé, 2K forcing.
2K 2C 2P 2SA	Relais indéterminé, 2P forcing.
2C 2P	Relais promettant au moins un jeu qui permet d'envisager la manche.
2P 2SA	Relais forcing de manche.
2SA 3K	Relais forcing de manche.
3T 3K	Relais forcing de manche.

### 2.4-INTERROGATIVE DE FORCE

L'I.F. est le 1<sup>er</sup> relais après la S.B.. La S.B. peut regrouper 1, 2 ou 3 zones de force (exceptionnellement 4). Ex:

1C 1P      1 zone: A  
2C

1K 1C      3 zones: A, B, C  
1P 1SA  
2C

### 1 ZONE DE FORCE

Dans ce cas, il n'y a évidemment pas d'I.F., le relais suivant demande alors d'annoncer le résidu de la distribution (phase 3).

### 2 ZONES DE FORCE

Sur la séquence:      1K 1C      Tricolore sans coeur, zone CD,  
                         1P 1SA  
                         2P

les réponses à l'I.F. (2SA) sont simplement:

3T = C

3K et au delà = D (en indiquant simultanément la distribution complémentaire: 3K=4054, 3C=4144, 3P=4045).

Sur l'ouverture de 2P, 2SA est une I.F. très particulière (voir le tableau des développements sur 2P), de même pour l'ouverture de 2C.

Dans tous les autres cas, la S.B. se termine à 2C et l'I.F. est 2P.

2T 2K	1T 1K	1T 1K	1T 1K
2C	1P 1SA	1C 1P	2C
	2C	2C	

Les réponses à l'I.F. sont:

- 2SA= zone min. sans trèfles à annoncer.

- 3T= min. ou max. avec du trèfle.

- 3K et au delà= max. sans trèfles à annoncer.

Sur la réponse 3T, le relais de 3K est une 2<sup>e</sup> I.F., avec les réponses:

- 3C= min.

- 3P et au delà= max.

### 3 ZONES DE FORCE

Les réponses à l'I.F. sont:

1<sup>er</sup> palier= zone la plus basse.

2<sup>e</sup> palier= zone médiane.

3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>... palier= zone supérieure, l'enchère choisie parmi les 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>... paliers commençant à compléter la description de la distribution.

Ex:    1T 1K    S.B. annonçant une zone ABC et 4P exactement, 3 ou 4C, 4 ou 5 ou 6K, 0 ou 1T  
      1C 1P  
      2K

Les réponses à l'I.F. sont:

2P= A

2SA= B

3T= 4351 C

3K= 4360 C

3C= 4441 C

3P= 4450 C

Une exception pour les jeux réguliers ABC: on n'utilise que les 3 premiers paliers pour répondre à l'I.F.. Cette exception concerne donc les 3 S.B. suivantes:

1K 1C	1C 1P	1T 1K
1SA	1SA	1C 1P
		1SA

Sur ces 3 S.B., l'I.F. est à 2T et les réponses:

2K= A  
2C= B  
2P= C

#### 4 ZONES DE FORCE

Il n'y a qu'une S.B. répondant à cette condition, c'est 1P (zones OABC). Comme nous l'avons vu, l'I.F. est 2T et les réponses sont:

2K= O ou A, après quoi 2C réitère l'I.F. et l'ouvreur répond:

2P= O

2SA et au delà= A

2C= B

2P= AB avec 4.44, après quoi 2SA réitère l'I.F. et l'ouvreur répond:

3T= A

3K et au delà= B

2SA et au delà= C

## 2.5-INTERROGATIVES COMPLEMENTAIRES

### RELAIS COMPLEMENTAIRES

Lorsque la zone de force de l'ouvreur est connue, les relais qui suivent lui demandent de compléter la description de sa distribution. Ces relais complémentaires se font dans la couleur au-dessus (sauf exceptions indiquées dans la présentation de la 3<sup>e</sup> phase), et ce jusqu'à 3P inclus.

Sur 3K de l'ouvreur, 3C est relais.

Sur 3C, 3P est relais.

Au-delà, il n'y a plus de R.C. possible.

En réponse aux R.C., l'ouvreur annonce le reste de sa distribution, comme indiqué dans les tableaux qui suivent. les règles générales qui régissent ces réponses sont les suivantes:

- Utiliser tous les paliers disponibles, donc signification artificielle pour les enchères impossibles, et naturelle pour les autres.

- Ne pas dépasser 3SA, sauf avec les mains très irrégulières, ou lorsque le relais est précisément très près de 3SA.

- Annoncer en priorité le nombre de cartes des majeures.

### INTERROGATIVES DE DOUBLETON ET DE GARDE

Elles peuvent se faire immédiatement après l'I.F., lorsque l'ouvreur a annoncé un jeu régulier ABC.

Donc, dans ces cas-là, après la réponse à l'I.F., le répondant a le choix entre:

- relayer pour connaître la ou les couleurs 4<sup>e</sup>: il annonce 2SA.

- demander la couleur du doubleton (s'il existe): il annonce 3T.

- Demander la valeur en honneurs d'une couleur précise: il annonce 3K, 3C ou 3P.

Se reporter au chapitre consacré aux interrogatives de doubleton et de garde.

## ENCHERES DE CHELEM

### **BLACKWOOD:** C'est

- Le relais suivant lorsque toute la distribution a été annoncée.
- Le super-relais (relais en sautant un palier) lorsque cette enchère n'est pas naturelle, et si on désire interrompre la série des relais complémentaires.
- 4T si la dernière enchère est 3P ou 3SA (ou plus basse dans le cas où le super-relais serait une enchère naturelle).
- 4K si la dernière enchère est 4T.
- 4SA si la dernière enchère est 4K, 4C ou 4P.

Le Blackwood peut être suivi d'autres relais portant sur les rois, les dames...

**BLACKWOOD SANS AS:** C'est l'enchère de 4SA lorsque 4T ou 4K aurait été disponible comme relais.

**DEMANDE DE CONTROLE:** C'est l'enchère un palier au-dessus de celle qui aurait été BW: 3P si 3C aurait été BW; 4T si 3P aurait été BW; 4K si 4T aurait été BW, mais pas au-delà de 4K.

**JOSEPHINE:** Elle peut se faire en 2 temps, à partir de l'enchère de demande de contrôle.

Pour toutes ces enchères de chelem, se reporter au chapitre qui leur est consacré.

## **CHAPITRE 3: ENCHERES NATURELLES**

Elles sont faites par le répondant et indiquent toujours un jeu plus ou moins limité (sauf si le répondant a fait auparavant un relais interdisant à l'ouvreur de passer avant la manche, c'est à dire 2SA sur l'ouverture 2P, ou n'importe quel R.C.). Elles sont donc destinées, en premier lieu, à arrêter les enchères au palier le plus bas possible, dans des situations où une suite de relais risquerait d'entraîner les enchères à un niveau trop élevé.

### **3.1-ENCHERES A SA**

Elles indiquent un jeu régulier non fitté:

1SA = 9-11 H

2SA = 12 H sauf sur les ouvertures fortes:

2T 2SA = 6-7 H

2K 2SA = 0-3 H

### **3.2-ENCHERES A LA COULEUR AU NIVEAU DE 2**

Elles indiquent une couleur 6<sup>e</sup> et un misfit dans la couleur de l'ouvreur. (voir changements de couleur)

### **3.3-ENCHERES A LA COULEUR AU NIVEAU DE 1**

Elles sont au nombre de 3:

1T 1C = 4C, 0-11 DH

1T 1P = 4P, 0-8 DH

1K 1P = 5P, 1-11 DH

Voir détails plus loin.

### **3.4-ENCHERES DE SOUTIEN**

Voir soutien en majeures et soutien en mineures.

### **3.5-DEVELOPPEMENTS**

Après une enchère naturelle, l'ouvreur peut:

- Passer.
- Conclure à la manche.
- Donner un soutien limite.
- Faire un changement de couleur, ou annoncer SA, avec un jeu supérieur au minimum promis mais non fitté (en général, non forcing). Le principe général est que (sauf exceptions évidentes) on ne cherche pas à améliorer la partielle, mais on produit des enchères constructives.
- Relayer: dans certaines situations, l'ouvreur a un relais à sa disposition et peut ainsi prendre la direction du coup.

## CHAPITRE 4: INTERROGATIVES DIVERSES

### 4.1-INTERROGATIVES DE DOUBLETON ET DE GARDE

#### INTERROGATIVE DE DOUBLETON

Elle est faite par le répondant après que l'ouvreur a annoncé un jeu régulier ABC, et répondu à l'I.F.:  
3T est alors I.D.

Réponses:

3K = doubleton trèfle ou (4333), sur lequel 3C est relais, pour:

3P = doubleton trèfle

3SA = (4333)

3C = doubleton carreau

3P = doubleton coeur

3SA = doubleton pique

Autres cas d'utilisation:

1P 2T

2SA = (5332) avec 5P; 3T est I.D.

1SA 2T

2K,C 2SA 2SA est un relais normal, mais si l'ouvreur a un (5332), il annonce son doubleton à partir de 3C:

3C = doubleton T

3P = doubleton K

3SA = doubleton P

1T 1K

1SA 2T

2P 2SA L'ouvreur a, soit un 4333 (il annonce 3T), soit un (5332) avec 5P: il annonce alors classiquement son doubleton, en nommant la couleur au-dessus du doubleton:

3K = doubleton T

3C = doubleton K

3P = doubleton C

Après la réponse à l'I.D., le relais suivant (collante) est BW, le 2<sup>e</sup> palier (sauf 3SA) est demande de contrôle, 4SA est BW sans As, et 4 dans le doubleton est l'enchère destinée à rechercher la meilleure manche.

#### INTERROGATIVE DE GARDE

Elle se fait à 3K, 3C ou 3P, par le répondant, après que l'ouvreur a annoncé un jeu régulier ABC et répondu à l'I.F., et aussi dans les situations analogues (comme pour l'I.D.). (3T est aussi I.G. dans les séquences: 1T 1K 1SA 2T 2X 3T).

C'est une demande d'arrêt dans 1 ou 2 couleurs.

Après ouverture 1K, 3K est une I.G. à K et T, 3C à C, 3P à P.

Après ouverture 1C, 3K est une I.G. à K et C, 3C à T, 3P à P.

Après ouverture 1T, 3K est une I.G. à K et P, 3C à C, 3P à T.

Réponses à 3C et 3P:

- 3SA promet un certain nombre de points perdus dans la couleur concernée (AV, A109, R, D10 au moins).

- 3 dans une majeure non annoncée, dénie la garde demandée et promet 3 cartes dans la majeure (4 à coeur après ouverture 1T).

- 3 dans la majeure déjà annoncée (P après ouverture 1T, C après ouverture 1C) dénie la garde demandée et dénie aussi 3 cartes dans l'autre majeure.

- 4 mineure dénie la garde demandée et annonce la meilleure mineure en déniaut aussi 3 cartes dans une majeure non annoncée.

Réponses à 3K:

- 3SA = garde suffisante dans les 2 couleurs.
- 4T = garde dans aucune des 2 couleurs.

Après ouverture de 1K:

- 3C = garde à T et non à K.
- 3P = garde à K et non à T.

Après ouverture 1C:

- 3C = garde à C et non à K.
- 3P = garde à K et non à C.

Après ouverture 1T:

- 3C = garde à K et non à P.
- 3P = garde à P et non à K.

Après la réponse à l'I.G., le BW est à 4T (ou à 4K sur réponse 4T, ou à 3P sur réponse 3C), le BW sans As à 4SA (ou à 4K sur réponse 3C), et il n'y a pas d'enchère de demande de contrôle.

L'enchère de 4K (ou de 4T sur réponse 3C à l'I.G.) est une enchère destinée à découvrir la meilleure couleur d'atout quand on s'est aperçu qu'on n'avait pas les gardes suffisantes pour jouer 3SA.

## **4.2-ENCHERES DE CHELEM**

Récapitulation des enchères de chelem suivant les cas:

- La description est terminée avant 3P:

- 1<sup>er</sup> palier = BW
- 2<sup>e</sup> palier (sauf 3SA) = demande de contrôle
- 3<sup>e</sup> palier (sauf 3SA) = BW sans As

- Description non terminée, mais on est en-dessous de 3C:

- 2<sup>e</sup> palier (super-relais) = BW, sauf si l'enchère est naturelle et forcing (ou 3SA)
- 3<sup>e</sup> palier = demande de contrôle (avec les mêmes restrictions)
- 4<sup>e</sup> palier = BW sans As (toujours les mêmes restrictions)

- Description terminée à 3P ou 3SA:

- 4T = BW
- 4K = demande de contrôle
- 4SA = BW sans As

- Description incomplète, au niveau de 3P ou 3SA:

- 4T = BW
- 4K = demande de contrôle
- 4SA = BW sans As

- Description terminée (ou non) à 4T:

- 4K = BW
- 4SA = BW sans As

- Description terminée (ou non) à 4K, 4C ou 4P:

- 4SA = BW

## BLACKWOOD

Lorsqu'il se fait à 4K ou en-dessous, le principe est le suivant:

- 1<sup>er</sup> palier = 0 ou 3 As
- 2<sup>e</sup> palier = 1 ou 4 As
- 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>... palier = 2 As

Après cette réponse au BW, l'enchère juste au-dessus (relais) demande la description des honneurs suivants (R, D...), et le super-relais demande la couleur des As annoncés (couleur de l'As si 1, de celui qui manque si 3, CRM si 2, mais Passe si 0!), et ensuite la collante est encore relais (et les autres enchères arrêt).

Les règles des relais sont:

- La collante est toujours relais.
- La super-collante n'est relais (couleur des As) qu'après la 1<sup>e</sup> réponse.
- Toute enchère non relais est arrêt.
- Le relais le plus élevé possible est 5SA.

Les réponses à ces relais se font ainsi:

Les honneurs sont classés dans l'ordre naturel: 1=RT, 2=RK, ..., 5=DT, ..., en éliminant au fur et à mesure les cartes impossibles (Ex: dame d'un singleton où on a déjà promis le roi, honneur exclu par le nombre de points d'honneur promis, roi exclu par une réponse négative à une I.G.), et annoncés 3 par 3 dans l'ordre croissant. Pour éliminer les cartes « impossibles », on fait à tout moment l'hypothèse que le relayeur a pu lever l'ambiguïté des réponses précédentes.

A un moment donné, en réponse à un relais, on annonce:

- 1<sup>er</sup> palier = (N et N+1) ou (N+2)
- 2<sup>e</sup> palier = (N et N+2) ou (N+1)
- 3<sup>e</sup> palier = (N+1 et N+2) ou (N)
- 4<sup>e</sup> palier et suivants = (N, N+1 et N+2) ou aucun des 3, en décrivant de la même façon les cartes N+3, N+4, N+5.

D'autre part, l'enchère de 6T sert de butoir, c'est à dire que si le relais est à 5K ou plus bas, toutes les réponses dépassant 6T sont ramenées à 6T. Sur les relais de 5C, 5P, 5SA, le butoir est repoussé à 6K, 6C, 6P (toujours au moins 4 réponses).

Dans le cadre de la réponse au BW initial, le répondant, détenteur de 2 As, utilise les 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>... paliers pour annoncer les honneurs numérotés 1, 2, 3.

En cas d'intervention:

- L'adversaire contre le BW, réponses:
  - Passe = 30 As (puis xx est relais)
  - xx = 41 As
  - 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>... palier = 2 As
- L'adversaire intervient après le BW:
  - Si intervention inférieure à 5T:
    - Passe = 30 As (puis x est relais)
    - x = 41 As
    - 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>... palier = 2 As
  - Si intervention supérieure à 4SA:
    - Passe = nombre pair d'As
    - x = impair
- L'adversaire intervient après la réponse au relais:
  - Si c'est la 1<sup>e</sup> question (BW):
    - Passe = Texas pour x (ou xx), puis toute enchère est arrêt.
    - x (ou xx) = relais
    - 1<sup>er</sup> palier = demande de la couleur des As.
  - Si c'est un relais ultérieur:
    - Passe = relais (réponses: x (ou xx), 1<sup>er</sup> palier, 2<sup>e</sup> palier...)
    - Autre enchère = naturelle

Lorsqu'il se fait à 4SA, les réponses sont:

- 5T = 0 ou 3 As, puis toute enchère est une conclusion sauf 5K interrogative aux 3 rois si 5T était 3 As.
- 5K = 1 ou 4 As, puis toute enchère est une conclusion sauf 5C interrogative aux 3 rois si 5K était 4 As.
- 5C, 5P, 5SA et 6T = 2 As (en décrivant les rois de T,K,C)

(réponses non perturbées en cas d'intervention par x, 5T ou 5K; Passe=30, x=41... si interventions plus élevées)

## BLACKWOOD SANS AS

Il se fait à 4SA dans une situation où on pourrait faire un BW normal à un palier moins élevé (il peut éventuellement se faire à un palier moins élevé lorsque la description de la répartition se termine en-dessous de 3SA).

Sur 4SA, les réponses sont:

5T = 0, 1 ou 2 As

5K = 3 As

5C, 5P et 5SA = 4 As, avec 30, 41 ou 2 rois.

Après cette réponse, toute enchère est définitive.

En cas d'intervention sur 4SA, les réponses sont:

Passe = moins de 3 As

x (ou xx) = 3 As

Autre enchère (jusqu'à 6T) = 4 As en annonçant le nombre de rois.

## DEMANDE DE CONTROLE

Cette demande se fait, en général, à 4K (ou plus bas, comme précisé précédemment), et elle sert à vérifier si une couleur est contrôlée (au 1<sup>er</sup> ou au 2<sup>e</sup> tour) par le partenaire. Sur 4K, les réponses sont:

- 4C avec au moins 1 couleur non contrôlée.

- 4P et au-delà, avec le contrôle des 4 couleurs, en annonçant les As puis, éventuellement, les autres honneurs, comme on le ferait en réponse à un BW au niveau de 4C.

Après la réponse de 4C, le questionneur peut poser à l'ouvreur une question dans une couleur précise:

4P: interrogative à P

4SA: à C

5T: à T

5K: à K

Le questionné utilise le 1<sup>er</sup> palier s'il ne contrôle pas la couleur et les paliers suivants (comme en réponse à un BW) s'il la contrôle. Après une réponse de l'ouvreur déniait le contrôle demandé, toute enchère du répondant est une conclusion.

En cas d'intervention,

si, par exemple, l'adversaire contre l'interrogative à 4K,

- le questionné passe s'il lui manque un contrôle,

- et utilise les enchères de xx, 4C, 4P... s'il a les 4 contrôles

Après 4K contrôlés et un passe du partenaire, le questionneur interroge dans une couleur précise par:

xx: question à K

4C: à C

4P: à P

4SA: à T

Si l'adversaire contre la réponse négative de 4C (à 4K), le questionneur utilise le schéma suivant:

Passe = Texas pour surcontre

xx = question à C

4P = à P

4SA = à K

5T = à T

S'il intervient à 4P sur 4C, le questionneur annonce:

Passe = Texas pour contre

x = question à P

4SA = à C

5T = à T

5K = à K

## JOSEPHINE

Pour qu'elle puisse se faire, il faut se trouver dans une situation où 4K est demande de contrôle et où le partenaire y répond 4C; dans ces conditions, les enchères subséquentes de 5C à 6T sont des Joséphine dans une couleur précise:

5C à T  
5P à K  
5SA à C  
6T à P

Les réponses se font par paliers; plus la réponse est élevée, meilleure est la teneur dans la couleur. Par exemple, sur 5P, Joséphine à K:

5SA = ni A, ni R, ni D  
6T = A, R ou D  
6K = A ou R, plus long que prévu  
6C = 2 gros honneurs  
6P = AR plus longs que prévu  
6SA = ARD  
7T = ARD plus longs que prévu

Les réponses sont plafonnées à 7T (à 6SA sur l'interrogative à 5C). Si le relais est plus haut, les dernières enchères de la série ci-dessus se confondent à 7T.

## CHAPITRE 5: DEVELOPPEMENTS DES ENCHERES NATURELLES

### 5.1-ANNONCE DES COEURS SUR L'OUVERTURE 1T

#### 1T 1C

4C exactement, dénie 4P et plus; soit 0-8 H régulier, soit 1-11 DH irrégulier.  
Les redemandes de l'ouvreur sont:

1P = 4P ABC ou, au moins 5P D. Puis le répondant annonce:

Passe = 0-6 DH

1SA = 4-8 H

2T,K = 0-9 DH, 5 cartes

2C = 10-11 DH, mineure 5<sup>e</sup> ou laide 6<sup>e</sup>; puis l'ouvreur:

Passe

2P = 5P D. Relais: 2SA

2SA = relais pour connaître la mineure

3T,K = arrêt

2P = 8-11 DH, 3P par un gros honneur

3T,K = 10-11 DH, belle couleur 6<sup>e</sup>

1SA = D régulier avec 3 ou 4P

2T = relais, pour les réponses:

2K = 0-5 DH. Le relais suivant se fait à 2P

2C = 6-7 DH. Relais 2P

2P = 8-9 DH, irrégulier. Relais: 2SA

2SA = 7-8 H, régulier. Relais: 3T

3T,K = 10-11 DH et 5 cartes. Relais: 3K,C

3C = 10-11 DH et .444; relais 3P

2K = comme si le partenaire avait relayé

2C = 4C, 13-16S

2P et plus = comme si le partenaire avait relayé

#### 1T 1SA

9-11 H, régulier, avec 4C. Voir réponses à SA.

#### 1T 2SA

12 H, régulier, avec 4C. Voir réponses à SA.

#### 1T 1K

#### 1C 2C

4C exactement, 12-13 DH.

Redemandes de l'ouvreur:

2P = relais, pour:

2SA = régulier. Relais suivant: 3T

3T,K = 5 cartes. Relais: 3K,C

3C = .444 ; relais: 3P

2SA = arrêt

3T,K = faible avec 5 cartes au moins

Sur le 2<sup>e</sup> relais, le répondant annonce en priorité 3 cartes à P.

## 1T 2C

6C au moins, 6-9 DH.

La suite des enchères est naturelle, toute enchère de l'ouvreur (sauf 2SA forcing) est une tentative de manche.

## 1T 1K 1P 2C

6C au moins, 10-13 DH.

L'ouvreur peut annoncer:

2P = au moins 5P, D

2SA = naturel, encourageant

## 1T 1K 1SA 2C

5C au moins, arrêt.

## 5.2-ANNONCE DES PIQUES SUR L'OUVERTURE 1T

### 1T 1P

4 cartes à pique exactement, 0-8 DH.

Les redemandes de l'ouvreur sont:

1SA = D, régulier avec 3P exactement (puis 2P est relais)

2P = 4P et 13-17 S

2T = relais, pour:

2K = 0-4 DH; relais: 2C

2C = 4-5 H, régulier; relais: 2SA

2P = 5-6 DH, irrégulier; relais: 2SA

2SA = 6-7 H, régulier; relais: 3T

3T,K... = 7-8 DH, irrégulier (3P = 4144, 3SA = 4441)

### 1T 2P

Au moins 5P, 1-8 DH.

2SA de l'ouvreur est alors relais, pour les réponses:

3T = 1-4 DH; relais: 3K

3K = 5-6 DH; relais: 3C

3C... = 7-8 DH

3T,K,C sont des enchères d'essai, 3P un barrage.

### 1T 1K 1P 2P

3 ou 4 piques, 6-12 DH, au plus 2 coeurs (on craint un bicolore CP chez l'ouvreur mais on peut jouer la manche en face de l'unicolore pique).

L'ouvreur annonce ensuite:

Passé = canapé de force AB (quelle que soit la couleur).

2SA = D, avec 5 piques; le répondant conclut ou, dans le doute, nomme une force au niveau de 3.

3T,K = 5 cartes, force C; le répondant passe ou conclut.

## **5.3-ANNONCE DES PIQUES SUR L'OUVERTURE 1K**

### **1K 1P**

5 cartes à P exactement, 1-11 DH.

Redemandes de l'ouvreur:

1SA = soit BC régulier avec 2P (éventuellement 1444), soit AB avec 6T.

Le répondant peut demander des éclaircissements à 2T, pour les réponses:

Passe = 6T, AB

2K = B, régulier

2C = C, régulier

2T = relais, pour:

2K = 1-5 DH; relais: 2C

2C = 6-7 DH; relais: 2SA

2P = 8-9 DH; relais: 2SA

2SA = 9-10 H, régulier; relais: 3T

3T,K,C = 10-11 DH, irrégulier, 4 cartes au moins; relais: 3K,C,P

2K = ABC avec 6K

2C = D avec 4C et 0 ou 1P, non forcing; relais possible à 2P, pour:

2SA = .444

3T = 1435

3K = 1453

2P = soutien de 3 cartes, pas d'espoir de manche

2SA = bicolore mineur

### **1K 2P**

6P au moins, 6-9 DH.

Sur 2P, 2SA (par l'ouvreur) est naturel.

### **1K 1C**

\* 2P

\* peut être 1P, 2T ou 2K.

Le répondant promet 6P et 10-13 DH.

Sur 2P, 2SA (par l'ouvreur) est une proposition de manche (non forcing).

## 5.4-ENCHERES A SANS-ATOUT

### 1K 1SA

1SA indique 9-11 H et l'une des répartitions (à peu près) régulières suivantes:  
(4333), (4432), (5332) 5 en mineure, (5422) 5 mineur et 4 majeur, (4441) singleton mineur.

Redemandes de l'ouvreur:

Passe

2T,K = au moins 5 cartes, faible

2C = relais sur les mineures, pour:

2P = min, sur quoi 2SA est relais, pour:

3T = ---4, sur lequel 3K est relais, pour:

3C = ---5, sur lequel 3P est relais, pour:

3SA = --25

4T = --35

3P = --34

3SA = --24

3K = --4-, sur lequel 3C est relais, pour:

3P = --43

3SA = --42

3C = --5-, sur lequel 3P est relais, pour:

3SA = --52

4T = --53

3P = --44

3SA = --22 (pas de mineure 4<sup>e</sup>)

2SA, 3T,K,C,P = max, les réponses du répondant étant les mêmes que dans la situation:

1K 1SA      sauf 2SA qui remplace 3SA

2C 2P

2SA ..

2P = promet 4 coeurs (limite ou forcing de manche). Les réponses sont:

2SA = min, sans 4C

3C = min, avec 4C

3SA = max, sans 4C, solide arrêt pique

3P = max, sans 4C, arrêt pique insuffisant

3T,K = max, avec 4C

2SA = 15 H, proposition pour 3SA

3T,K = au moins 5 cartes, forcing. L'ouvreur a un inconvénient pour 3SA (singleton) et il déclenche l'annonce des couleurs tenues

3C = 1444, forcing de manche; le répondant annonce:

3P = mauvaise main et arrêt insuffisant (à P) pour 3SA; l'ouvreur peut alors dire 3SA avec un honneur sec.

3SA = solide arrêt P, sans 4C (ou avec 4C qu'on préfère taire).

4T,K,C = choix de l'atout, bonne main dans la perspective d'un chelem.

3P = 4144, forcing de manche; le répondant annonce:

3SA = solide arrêt C, sans 4P (en principe).

4C = mauvaise main pour un chelem mais arrêt insuffisant à coeur pour déclarer 3SA (4P obligatoire chez l'ouvreur).

4T,K,P = choix de l'atout, bonne main dans la perspective d'un chelem.

3SA = conclusion

## 1T 1SA

Régulier avec 4C exactement, sans 4P, 9-11 H.

Les redemandes de l'ouvreur sont:

Passe

2T,K = 5 cartes, AB, arrêt (sauf rectification à 2P ou fit exceptionnel)

2C = conclusion

2P = relais, puis le répondant annonce:

2SA = min, sur lesquels l'ouvreur peut relayer à 3T, pour:

3K = 2442, sur lesquels 3C est relais, pour:

3P = 3442

3SA = 2443

3C = 2434

3P = 3424

3SA = 3433

3T = max 2424, sur lesquels 3K est relais, pour:

3C = 2434

3P = 3424

3K = max 2442, sur lesquels 3C est relais, pour:

3P = 3442

3SA = 2443

3C, 3P, 3SA = max 3433, en précisant la plus belle majeure

3C = limite

3SA = conclusion

4T,K = fit C, force dans la couleur, chicane dans l'autre mineure, chelem possible s'il n'y a pas de points perdus en face.

## 1T 1K

## 1C 1SA

A ce stade, 1SA promet 9-11 H, dans un jeu régulier, sans 4C, ni 4P (éventuellement singleton P).

Redemandes de l'ouvreur:

Passe

2T,K = 5 cartes, faible

2C = relais, pour les réponses:

2P = min, puis 2SA est relais, pour:

3T = 4T sans 4K, puis 3K est relais, pour:

3C = 3C sans 3P

3P = 3P sans 3C

3SA = 3C et 3P

3K = 4K sans 4T, puis 3C est relais, pour:

3P = 3P sans 3C

3SA = 3C sans 3P

4T = 3C et 3P

3C = -344

3P = 3244

3SA = 4T et 4K, ni 3C ni 3P

2SA = (4333) max, puis 3T est relais, pour:

3K = 3343

3C = 3334

3T,K,C,P,SA = max, indiquant la même répartition que dans le cas min

2P = 55-- CDEF, forcing, le répondant annonce alors:

2SA = ni 3C, ni 3P, min

3SA = ni 3C, ni 3P, max

3T = 3C, peut-être 3P, min

3C = 3C, peut-être 3P, max

3K = 3P sans 3C, min

3P = 3P sans 3C, max

2SA = 15 H, proposition pour 3SA

3T,K = forcing, naturel, avec, en général, un inconvénient pour les SA.

### 1C 1SA

A noter: 1C 1SA

2P = 55-- faible

1C 1SA

3P = 55-- forcing de manche

1C 1SA

3C = 56-- forcing de manche

### 1P 1SA

3C: forcing avec 4C

3P: régulier, max, avec 3C

A noter: les développements particuliers après le début de séquence: 1P 1SA  
2C

Le répondant annonce:

2P = préférence naturelle

2SA = Texas 3T, puis:

Passe = 1246 ou à peu près

3K = pour les jouer

3C = fit C, force à T, non forcing

3T = --55

3K = fit C, force à K

3C = limite

### 1T 2SA

Régulier, avec 4C exactement, sans 4P, 12 H.

Les redemandes de l'ouvreur sont:

3T,K = 5 cartes, arrêt

3C = relais, pour:

3P = -44-

3SA = 3433

4T = -4-4

3P = 5P, DEF, forcing, le répondant annonçant 3SA s'il n'est pas intéressé par les piques, ou un contrôle (4T,K,C) dans le cas contraire.

4T,K = fit C, chicane de l'autre mineure, chelem possible sans points perdus en face de la chicane.

### 1T 1K

### 1C 2SA

12 H dans un (4333) avec 4 mineur.

Redemandes de l'ouvreur:

3T,K = arrêt

3C = relais, pour:

3P = 3334

3SA = 3343

### 1T 1K

### 1C 1P

### 1SA 2SA

12 H sans 4C, ni 4P, dénie un (4333). 2 redemandes possibles: Passe et 3SA.

**1T 1K  
1P 2SA**

12 H, ni 4C ni 4P, (4333).

Redemandes de l'ouvreur:

3T,K,C = arrêt

3P = relais, pour:

3SA = 3343

4T = 3334

**1T 1K  
1P 1SA  
2T,K 2SA**

12 H, répartition 3352 (sur 2T) ou 3325 (sur 2K).

**1T 1K  
1P 1SA  
2C 2SA**

12 H, 32--

**1K 2SA**

4422 et 12 H, redemandes de l'ouvreur:

3T,K = arrêt

3C = relais, pour:

3P = 4423

3SA = 4432

3P = --55

**1K 1C  
1SA 2SA**

12 H, sans les 2 majeures 4<sup>es</sup>. 2 réponses possibles: Passe et 3SA.

**1C 2SA**

12 H, régulier, sans 4C; promet des arrêts solides tant à T, qu'à K et P.  
Les redemandes de l'ouvreur à 3T, 3K et 3C sont faibles.

1C 2SA  
3P = 55-- faible

1C 2SA  
4C = 56--

1C 2SA  
4P = 55--

**1C 1P  
1SA 2SA**

12 H, régulier, singleton C possible, mais ne permettant pas l'enchère directe de 2SA sur 1C (arrêt insuffisant dans une couleur ...).

L'ouvreur passe ou déclare 3SA.

**1C 1P  
2T,K 2SA**

12 H avec 2 ou 3C et 1 ou 2T(K). L'ouvreur conclut: Passe, 3T, 3K ou 3SA.

### 1P 2SA

12 H avec 1 ou 2P et 4C (sans 4C, on attend le tour suivant pour annoncer 2SA). Redemandes de l'ouvreur:

Passe

3T,K = naturel, faible

3C = Texas pour 3P, puis:

Passe

3SA = inconvéient à K pour 3SA

3P = inconvéient à T pour 3SA

3SA = conclusion

### 1SA 2SA

10-11 H avec 1 ou 2C (avec un honneur 2<sup>e</sup>, il est très recommandé de relayer). Redemandes de l'ouvreur:

Passe

3T,K = au moins 4 cartes, pas de manche en vue.

3C = au moins 5T, forcing de manche.

3P = au moins 5K, forcing de manche.

3SA = conclusion

### 2T 2SA

6-7 H et 2C exactement. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

3T,K = naturel, forcing

3C = arrêt

3P = promet une mineure 6<sup>e</sup> et force le répondant à dire 3SA, sur lesquels l'ouvreur annonce: 4T, 4K, 5T ou 5K.

3SA, 4C = conclusions

### 2T 2K

### 2C 2SA

6-7 H avec 0 ou 1 coeur.

### 2K 2SA

0-3 H, au moins une majeure 4<sup>e</sup>; redemandes de l'ouvreur:

Passe

3T,K = arrêt

3C = Stayman, pour:

3P = 4P

3SA = 4C

4T = 4C et 4P

3P = --55

3SA = conclusion

4T,K = limite

5T, 5K, 6T, 6K = conclusions

## **5.5-SOUTIENS**

### **EN MINEURE**

#### **1K 2T,K**

au moins 5 cartes, 7-10 DH. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

2C = 4C, D, non forcing. Le répondant peut annoncer un arrêt, en vue de 3SA

2P = tricolore sans C, DE, forcing

2SA = proposition pour 3SA avec arrêts C et P

3 soutien = proposition pour 3SA, avec un trou à C ou P

annonce de l'autre mineure = tentative de manche, avec un trou à C ou P

3C = 4C, forcing, trou P

3P = 4P, forcing, trou C

3SA = naturel

#### **1K 3T,K**

au moins 6 cartes, 11-12 DH. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

3K,C,P = promet un arrêt, recherche de 3SA, forcing

3SA = naturel

4T = BW

#### **1K 1C**

#### **1SA 3T,K**

5 cartes exactement, 11-12 DH. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

3K,C,P = promet un arrêt, recherche de 3SA

3SA = naturel

#### **1K 1C**

#### **1P 2T,K**

Préférence avec au moins 4 cartes. 0-8 DH.

Avec ABC, l'ouvreur passe.

Avec D, il doit reparler:

2C, 2P = 4 cartes

2SA ou 3 soutien ou autre mineure = naturel

### **EN MAJEURE**

1C 2C = 6-10 S, au moins 4C

1P 2P = 5-8 S, au moins 3P

1SA 2C = 0-8 S, au moins 3C

1P 2T

2K,C 2P = 9-12 S, au moins 2P

1SA 2T

2K 2C = 9-12 S, au moins 2C

1C 3C = 11-12 S, au moins 6C, ou 5C + singleton

1P 3P = 11-12 S, au moins 5P, ou 4P + singleton

1C 4C = 13-16 S, au moins 6C, ou 5C + singleton

1P 4P = 13-16 S, au moins 5P, ou 4P + singleton

## 5.6-CHANGEMENTS DE COULEUR AU NIVEAU DE 2 ou 3

### APRES 1T OU 1K

Une enchère directe au niveau de 2 indique 6-9 DH et 6 cartes au moins.  
Si elle est précédée d'un relais, elle indique 10-13 DH et 6 cartes.

1T 2T,K,C = 6-9 DH (puis 2SA est forcing, les fits et changements de couleur sans saut encourageants)

1T 1K            1T 1K            1T 1K  
2T 2C            2K 3T            2C 3T,K    indiquent moins de 6 DH (l'ouvreur a 19 DH au moins).

1T 1K            1T 1K  
1C 2T,K        1P 2T,K,C    = 10-13 DH

mais 1T 1K  
      1C 2C    = 4C, 12-13 DH (voir annonce des coeurs après 1T)

1K 2C,P = 6-9 DH , puis 2SA de l'ouvreur = naturel, non forcing, encourageant

1K 1C  
2C 3T    = moins de 7 DH, 5 cartes (trop faible pour 1K 2T)

1K 1C            1K 1C            1K 1C  
1P 2C,P        2T 2C,P        2K 2P        = 10-13 DH

les fits faibles à pique se déclarent directement sur 1T, des enchères différées à pique servent à nommer des bicolores mineurs (5-5):

1T 1K            1T 1K            L'ouvreur réagit comme si le répondant était faible, bien que l'enchère soit forcing et  
1C 2P            1SA 2P            non limitée

### APRES 1C

Un changement de couleur au niveau de 2 annonce 10-13 DH et misfit C, avec 6 cartes dans la couleur annoncée, ou un bicolore 5-5, ou 5 belles cartes exceptionnellement, quand il pourrait être gênant de relayer.

Le passe sur 1C promettant 3 cartes à C, le relais à 1P peut être fait avec un jeu nul, mais au tour suivant cette main très faible devra passer sur 2C ou sur l'annonce d'un canapé.

1C 2T,K,P = 10-13 DH

1C 1P            1C 1P  
2T 2P            2K 2P,3T    = 14-15 DH

1C 2T,K            1C 2T,K  
2C            = 55--            2P            = arrêt (court) à pique

### APRES 1P

Un changement de couleur promet 10-13 DH (avec un jeu plus faible, on passe) et 6 cartes, ou 5-5 (éventuellement 5C).

1P 2K,C            1P 2T  
                          2K 3T        = 10-13 DH

## APRES 2C, 2P, 1C 1P 2C

Les changements de couleur sont des tentatives de manche, avec un minimum de 5 cartes seulement. l'ouvreur peut passer ou répéter sa couleur s'il refuse la tentative. Sinon, il peut:

- soutenir
- annoncer une autre couleur, où il possède un arrêt, dans la perspective de 3SA
- annoncer directement la manche

1C 1P            2C 3T,K            2P 3T,K,C  
2C 3T,K

## APRES 1SA

Il est dangereux de passer avec un jeu très faible; c'est pourquoi les enchères naturelles de 2K, 2P, 3T doivent être des sauvetages.

1SA 2K,2P,3T = moins de 10 DH

En revanche, un relais sur 1SA est positif, donc une enchère naturelle ultérieure promet un minimum de jeu.

1SA 2T  
2K,C 2P,3T,3K = 10-13 DH

## APRES 2T, 2K

Ces ouvertures étant fortes, tout changement de couleur annonce un jeu très faible.

2T 2P,3T,3K = moins de 10 DH, 6 cartes et au plus 2C

2K 2P = 3-6 DH, 6 cartes

2K 3T,K = 1-6 DH, soutien avec 5 cartes

## 5.7-ENCHERES NATURELLES APRES L'OUVERTURE 2T

### 2T 2C

Exactement 3C et 0-6 DH. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

2P = relais, pour:

2SA = régulier

3T,K = 5 cartes

3C = 53.4

3P = 534.

3SA = 5332, 5323

3C = limite

## 2T 2P

Au moins 6P, 3-9 DH.

Avec 6-9 DH, on a, au maximum, 1 coeur. Redemandes de l'ouvreur:

Passe

2SA = relais, pour:

3T = 3-5 DH, relais: 3K

3K = 6-7 DH, relais: 3P

3C... = 8-9 DH

3T,K = au moins 5 cartes, misfit P, F, non forcing. Relais 3K,C

3C = misfit P, arrêt

3P = tentative de manche, pour:

Passe = 3-7 DH

4P = 8-9 DH (si 6-7 suffisent pour jouer 4P, l'ouvreur relaie à 2SA au lieu d'annoncer 3P)

3SA, 4C, 4P = conclusions

## 2T 3T,K

6-9 DH, au moins 6 cartes, au plus 1 coeur.

3K (sur 3T) et 3P (sur 3K) sont des I.F..

Le 1<sup>er</sup> palier, en réponse à l'I.F. correspond à 6-7 DH, les paliers suivants à 8-9 DH.

**2T 2K**  
**2C 3T,K**

Forcing et naturel. Correspond à une main dont le potentiel dépend fortement de la qualité d'un fit possible de l'ouvreur.

## 2T 2SA

6-7 H et 2C exactement.

**2T 2K**  
**2C 2SA**

6-7 H avec 0 ou 1C.

## CHAPITRE 6: INTERVENTIONS ADVERSES

Nous nous intéressons ici au cas où l'adversaire intervient dans une séquence relais. Le principe général est qu'il faut essayer de continuer la séquence relais comme en l'absence d'intervention.

### **6.1-1<sup>er</sup> CAS: L'ADVERSAIRE INTERVIENT APRES UNE ENCHERE DE L'OUVREUR**

-- Si cette intervention est inférieure ou égale au relais suivant, le répondant, s'il veut relayer, doit contrer, toute autre enchère (sauf Passe dans certains cas. Voir relais après interventions) étant soit naturelle, soit Texas (voir annexe A6, pour les réactions après une intervention adverse au niveau de 1 directement après l'ouverture).

Ex: 1C - 1P -  
2C 2P x                    x est relais

-- Si l'intervention est x, le relais est remplacé par xx, mais l'ouvreur n'utilise pas les paliers supplémentaires éventuellement disponibles (par simplification).

Ex: 1P x xx                    l'ouvreur répond:  
1SA, 2T = inutilisés  
2K = OA  
2C = B  
...

-- Si l'intervention est supérieure au relais suivant, mais inférieure ou égale à 2K, le contre du répondant est un spoutnik demandant à l'ouvreur des compléments sur sa main et promettant un peu de jeu (7 H au niveau de 1, 9 H au niveau de 2). Mais on ne peut, en général, se rebrancher sur la séquence relais puisque l'intervention a enlevé des paliers. (Voir 1T 1C x, 1T 1P x, 1K 1P x, et l'annexe B6 pour les réactions après intervention adverse, à un palier plus élevé, sur l'ouverture)

De même si l'intervention est un barrage avec saut, le contre du répondant est spoutnik.

De même un contre sur un fit adverse n'est pas punitif mais spoutnik.

Ex: 1K - 1C 1P                    1K 2P x  
- 2P x

-- Plus particulièrement, dans les situations où le contre n'est pas punitif et où, de plus, l'intervention intervient juste après l'ouverture, voir aussi l'annexe B6 pour les réponses au contre spoutnik et les autres enchères (en Texas à partir de 2SA).

-- Si l'intervention est, à la fois, supérieure au relais suivant et à 2K et n'est ni un barrage ni un fit, un contre du répondant est punitif (Ex: 1P 2C x). Un changement de couleur est naturel, non forcing (sauf 3C, 3P, 4T, 4K); le cue-bid est forcing. 2SA est une enchère d'appel dans les séquences où l'adversaire intervient par: 1P 2C, 1SA 2P ou 2T 2P (situations où le contre serait punitif).

-- Si l'intervention est l'annonce (directement sur l'ouverture) d'un bicolore (parfaitement déterminé), le contre est punitif et on utilise le schéma d'enchères décrit à l'annexe C6.

### **6.2-2<sup>e</sup> CAS: L'ADVERSAIRE INTERVIENT APRES UN RELAIS DU REpondant**

Suivant les cas, cette intervention peut être sympathique ou désagréable.

#### **INTERVENTION SYMPATHIQUE**

Elle ne perturbe pas la séquence relais, c'est à dire, est soit contre, soit l'une des 2 enchères immédiatement supérieures au relais.

Ex: 1C - 1P intervention par contre, 1SA ou 2T.

Dans ce cas, on peut continuer la séquence relais, malgré l'intervention.

-- L'intervention est contre

La situation est simple: l'ouvreur ignore le contre, sauf régulier ABC, où 1SA (ou 1C après 1T - 1K x) promet un arrêt conséquent et Passe (mini) et surcontre (maxi) le dénie. Dans ces situations les développements sont:

1K - 1C x

- -

1P: demande à l'ouvreur de choisir entre 2T et 2K

1SA: conclusion

xx: relais, sur lequel l'ouvreur a le choix entre nommer 1P ou 1SA ou répondre directement à l'I.F. (2K ou 2C pour A ou B)

2T: naturel, faible

1K - 1C x

xx -

1P: pour jouer 2T ou 2K

1SA: conclusion

2T: I.F. (réponse 2C (B) ou 2P (C))

1C - 1P x

- -

1SA: conclusion

xx: relais; l'ouvreur dit 1SA ou répond directement à l'I.F.

2T: naturel

1C - 1P x

xx -

1SA: conclusion

2T: I.F. (pour 2C ou 2P)

1T - 1K x

- -

1C: faible (3 cartes, sans 3P)

1P: faible (3 cartes)

1SA: conclusion

xx: relais; l'ouvreur peut répondre 1C (puis 1SA est 9-11 sans 4C alors que 1P est relais demandant à l'ouvreur de dire 1SA ou, au choix, de répondre directement à l'I.F. par 2K ou 2C), ou 1P (puis 1SA est 9-11 sans 4C, 2T est I.F.)

2T: naturel

1T - 1K x

xx -

1C, 1P: 3 cartes, faible

1SA: conclusion

2T: I.F.

-- L'intervention est la 1<sup>e</sup> enchère supérieure au relais;

dans ce cas, l'ouvreur perd 1 enchère mais en récupère 2 (Passe et contre).

**Passe** signifie alors: j'allais faire l'enchère de l'adversaire, j'ai un jeu régulier ABC mais sans arrêt conséquent de la couleur d'intervention.

**Contre:** j'allais faire l'enchère de l'adversaire mais sans remplir toutes les conditions nécessaires pour dire Passe.

Ex: 1T - 1K 1C

- -

A ce stade, le répondant connaît ABC régulier et 4P, il peut annoncer:

1SA = 7-8 H

x = Texas 1P, puis il peut dire:

Passe

1SA = 9-11 H

2T = I.F.

1P = 3 cartes à pique, 9-11 DH

2T = naturel 10-13 DH

1K - 1C 1P

- -

Le répondant connaît aussi ABC régulier, il annonce:

1SA = 7-8 H

x = I.F., pour les réponses 2K, 2C ou 2P

2T, 2K = naturel

-- l'intervention est la 2<sup>e</sup> enchère supérieure au relais:

Dans ce cas, l'intervention enlève 2 enchères à l'ouvreur, qui sont remplacées par « Passe » et « Contre ».

Ex: 1T - 1K 1P pour l'ouvreur, passe signifie: « j'aurais dit 1C » et le répondant peut relayer par x; on a annulé l'effet de l'intervention.

x signifie « j'aurais dit 1P », et les relais peuvent continuer (avec 1SA).

1SA et au-delà ont même signification que sans intervention.

### INTERVENTION DESAGREABLE

Elle se fait à un niveau trop élevé pour autoriser le rebranchement sur la séquence relais. Ex: 1K - 1C 2T

Dans cette situation, l'ouvreur parle s'il peut faire l'enchère qu'il aurait faite sans intervention, ou s'il a un jeu supérieur au minimum et les relais peuvent reprendre si le répondant sait que l'enchère de l'ouvreur est la même que celle qu'il aurait faite sans intervention.

le contre de l'ouvreur est, soit un contre d'appel (au moins C, court dans la couleur adverse, ou F quelconque), soit punitif lorsque l'ouverture est limitée et la possession d'un tricolore inverse impossible.

Ex: 1K - 1C 2T 2C indique D et 4C, comme sans intervention et 2P reprend les relais.  
2C - 2P

1C - 1P 2P Promet 4C, 5T et une force CD. 3K est I.F. (puis 3C = C, 3P... = D).  
3T - 3K

R832 1T - 1K 2T

V4 -

ADV543

V

Il faudrait au moins une force C pour annoncer 2K. Si le répondant réveille par contre, l'ouvreur dira cette fois 2K = 4P, 5K et AB.

AD963 1C - 1P 2K

RV832 2P

94

8

Malgré une force modeste (A), on peut dire 2P, puisque c'est l'enchère qu'on aurait faite, sans intervention.

1T - 1K 2T

x

= CDE court à T  
ou E régulier  
ou F quelconque

1K - 1C 2K

x

= punitif (la main est limitée à E et ne peut contenir un tricolore court à K).

1K 1P x 2P

x - 2SA -

3K

x annonce un bicolore mineur (ou tricolore) CDE, 2SA est relais et 3K promet --54

On voit donc que, même lorsqu'on n'a pas pu se rebrancher sur la séquence relais, le répondant peut relayer, l'ouvreur lui précisant sa force ou le reste de sa distribution (exemple précédent).

Ainsi:

1T - 1K 2T

2C - 2P

2C promet 3P et 5C, CDE

2P = I.F. (réponses: 2SA = C, 3T = D, 3K... = E)

L'intervention ne permettra pas, en général, à l'ouvreur, d'annoncer ensuite le reste de sa distribution avec beaucoup de précision.

1T - 1K 3T

3K - 3C -

3SA

3K = 3P, 5K, CDE

3C = I.F.

3SA = D

Quand l'ouvreur passe et que la parole revient au répondant, il adopte le même schéma qu'après une intervention directe: Annexe B6 (avec Texas) si on se trouve dans une situation où le contre aurait été d'appel si l'intervention avait été produite juste derrière l'ouvreur; 2SA d'appel si, au contraire, situation de contre punitif.

### 6.3-RELAIS APRES INTERVENTION

En l'absence d'intervention, on distingue 2 sortes de relais faits par le répondant:

Les relais **négatifs**:

Ils ne promettent aucune force et peuvent être faits avec 0 point, ce sont tous les relais faits au niveau de 1: 1T **1K**, 1T 1K, 1T 1K, 1K **1C**, 1K 1C, 1C **1P** ainsi que 2T **2K** et 2K **2C**.  
1C **1P** 1P **1SA** 1P **1SA**

Les relais **positifs**:

Ce sont tous les autres. Ils promettent un minimum de jeu.

Nous allons considérer les interventions d'Est (Nord étant l'ouvreur) sur des séquences relais.

Ex: 1T - 1K -  
1C 1P

#### - 1<sup>er</sup> CAS

L'intervention d'Est est supérieure à l'enchère relais qu'aurait faite Sud. Dans ce cas, jusqu'à 2K (compris) le contre est spoutnik, et au-delà de 2K, il est punitif. Sont aussi spoutnik, au-delà de 2K, les contres d'enchères de barrage à saut et les contres sur les fits adverses.

Ex: 1SA - 2T - Dans cette position, contre est punitif, passe laisse la décision au partenaire (x, 3SA, 4T, 2K - 2SA - 4K...)  
3T 3P

#### - 2<sup>e</sup> CAS

L'intervention d'Est est inférieure ou égale au relais qu'aurait fait Sud.

-- Si Sud veut relayer, il le fait toujours en contrant.

1T - 1K -  
1C - 1P - x est relais  
2P - 2SA -  
3T 3K x

1C - 1P - x est relais puisque 2P est inférieur à 2SA qui aurait été relais en l'absence d'intervention.  
1SA- 2T -  
2K 2P x

1C - 1P - 2SA est naturel.  
1SA - 2T -  
2K 2P 2SA

-- Si Sud passe, cette enchère a 2 significations différentes suivant que:

⊗ Sud n'a jusqu'alors fait que des relais négatifs. Dans ce cas, le passe est naturel et annonce simplement un jeu faible.

⊗ Sud a déjà fait un relais positif, donc promis un minimum de jeu; le passe signifie alors que Sud veut punir l'adversaire et demande impérativement à Nord de contrer.

1SA - 2T -	1T - 1K -
2K - 2SA -	1C - 1P -
3T 3K - -	1SA - 2T -
x	2K 2P - -
	x

-- Toute enchère de Sud, autre que passe et contre, est naturelle, non forcing (ou Texas, voir annexes A6, B6).

### - 3<sup>e</sup> CAS

L'intervention d'Est est contre.

Ce cas est tout à fait analogue au 2<sup>e</sup> cas.

-- Si Sud veut relayer, il le fait toujours par surcontre.

1T x xx	1C - 1P -
	1SA - 2T -
	2C - 2SA -
	3K x xx

-- Si Sud passe (après avoir fait au moins un relais positif), il oblige Nord à surcontrer (sauf 3SA).

1T - 1K -
1C - 1P -
1SA - 2T -
2K x - -
xx - - -

1T - 1K -
1C x - -
1P

Sud n'ayant pas fait de relais positif, son passe n'est pas punitif.

-- Toute enchère de Sud, autre que surcontre et passe, est naturelle, non forcing.

1T - 1K -
1C - 1P -
1SA - 2T -
2K x 2SA -
- -

### 6.4- 1T 1C x -

Dans cette situation, les redemandes de l'ouvreur de 1T sont:

1P = ABC irrégulier, ou DE régulier, ou D avec 5P, forcing.

1SA est relais, pour les réponses suivantes:

2T,K = ABC, 4P et 5 cartes dans la couleur annoncée (ou 4 dans un (4441)), puis 2K,C est I.F.

2C = D régulier. Relais: 2P

2P = D avec 5P au moins. Relais: 2SA

2SA = E régulier. Relais: 3T

1SA = ABC régulier (avec 4P). Puis 2T = I.F.

2C = ABCD avec 5C. Puis 2P = I.F.

2P = E avec 5P. Relais: 2SA

2SA = F régulier. relais: 3T

2T,2K,3T,3K,3C,3P = comme sans intervention

### 6.5- 1T 1P x -

Dans cette situation, les redemandes de l'ouvreur de 1T sont:

Passe = DE avec 5P

1SA = ABC régulier. I.F. à 2T

2T,K,C = ABC avec 4P et 5 cartes de la couleur annoncée. I.F. à 2K,C,P

2P = EF régulier. I.F. à 2SA

2SA = D régulier. Relais: 3T

3T,K,C = DEF, 3 ou 4P et 5 cartes de la couleur annoncée. I.F. à 3K,C,P

## 6.6- 1K 1P x -

Dans cette situation, les redemandes de l'ouvreur de 1K sont:

1SA = ABC régulier. I.F. à 2T

2T = ABC avec 6T, ou ABCD avec --45, ou .444 ABCD, ou 4.44 CD

2K est alors relais, pour:

2C = ABC .444 . I.F. à 2P

2P = ABC --45 . I.F. à 2SA

2SA = D --45 . Relais: 3T

3T = ABC --6 . I.F. à 3K

3K = CD 4.44 . I.F. à 3C

3C = D .444 . Relais: 3P

2K = ABC avec 6K, ou ABCD avec --54. 2C est alors relais, pour:

2P = ABC --54 . I.F. à 2SA

2SA = D --54 . Relais: 3T

3T = A --6- . Relais: 3C

3K = BC --6- . I.F. à 3C

2C = D avec 4C. Relais: 2P

2P = E avec au moins 8 cartes mineures. Relais: 2SA, pour:

3T = --45

3K = --54

3C = .444

3P = 4.44

2SA = DE régulier, sans 4C (2335, 2344, 2353). I.F. à 3T

3T,K = comme sans intervention

3C, 3P, 3SA = E régulier avec 4C (2443, 2434). Puis 3P recherche un arrêt P

## 6.7-ENCHERES APRES INTERVENTION

Une situation délicate se présente lorsque, après une intervention au niveau de 1, le répondant a un jeu régulier sans fit, sans arrêt dans la couleur d'intervention et de 9 à 12 points H.

Toute enchère directe à SA étant exclue, il doit contrer mais, sur une réponse de 1SA de l'ouvreur (ABC régulier), il est dangereux de poursuivre les relais, car on ne peut plus alors s'arrêter avant la manche.

La solution consiste à faire un cue-bid au 2<sup>e</sup> tour, qui demande à l'ouvreur de préciser simultanément sa force et sa tenue dans la couleur d'intervention.

1T 1C x - Avec 3 cartes à pique, on peut faire l'I.F. à 2T et, éventuellement, s'arrêter à 2P.

1SA - Sans 3 cartes à pique, il faut absolument faire un cue-bid à 2C, sur lequel l'ouvreur répondra:

	A	B	C
avec arrêt	2P	2SA	3SA
sans arrêt		3T, 3K	3C, 3P, 4T, 4K

3C dénie une belle mineure 4<sup>e</sup>.

Sur 2P, le répondant peut déclarer 2SA sans arrêt, et l'ouvreur peut alors nommer une mineure 4<sup>e</sup> s'il le désire.

1C 1P x - Ici encore, on peut faire une I.F. à 2T avec 3 cartes à coeur, et un cue-bid à 2P avec moins de

1SA - 3C. L'ouvreur répond

	A	B	C
avec arrêt		2SA	3SA
sans arrêt	3T, 3K		3C, 3P, 4T, 4K

3C et 3P dénie une belle mineure 4<sup>e</sup>; 3C sans arrêt P, 3P avec un demi-arrêt pique.

1T 1K x - Le cue-bid à 2K se fera avec 9-12 H, sans solide arrêt K, sans 3P en général (donc avec 4 ou 5  
 1C - 1P - trèfles le plus souvent).  
 1SA -

	A	B	C
avec arrêt	2C, 2P	2SA	3SA
sans arrêt		2C, 3T	3K, 3C, 3P, 4T

C ou T est la meilleure couleur de l'ouvreur. 3K dénie 4C et 4T. 3T peut être nommé dans 3 cartes.

Sur 2C (4 cartes) ou 2P, le répondant peut déclarer 2SA sans arrêt, ou 3C (sur 2C) avec 11-12 H et 3 cartes (il ne peut en avoir 4).

Remarque: 1T 1K 1SA promet 4C et un arrêt K; sans l'arrêt K, on dit 1C, même avec 9-11 régulier.  
 Idem pour 1T 1K 2SA (on dit contre, puis 2C sur 1C sans l'arrêt).

1K 1C x - Le cue-bid à 2C se fait avec 9-12 H, sans bon arrêt coeur.  
 1SA -

	A	B	C
avec arrêt	2P	2SA	3SA
sans arrêt		3T, 3K	3C, 3P, 4T, 4K

1K 1P x - Cue-bid à 2P, toujours dans les mêmes conditions.  
 1SA -

	A	B	C
avec arrêt		2SA	3SA
sans arrêt		3T, 3K	3C, 3P, 4T, 4K

## **6.8-ENCHERES NATURELLES APRES CONTRE ADVERSE**

Note générale: 1SA conserve sa signification habituelle.

### **1T x**

Les enchères naturelles possibles du répondant ont la signification suivante:

1K,C = 5 cartes au moins, moins de 8 H qui autoriseraient un surcontre.

2T,K,C = 10-13 DH, au moins 6 cartes

1P = 5-8 DH et 4 cartes exactement, l'ouvreur enchérissant ensuite en ignorant le contre. Donc, sur le relais possible de l'ouvreur à 2T, le répondant annonce sa force comme s'il n'y avait pas eu de contre, c'est à dire ne répond jamais 2K (0-4 DH). Les réponses à 2T relais de l'ouvreur sont ainsi:

2K = inutilisé

2C = 4-5 H, régulier

2P = 5-6 DH, irrégulier

2SA = 6-7 H, régulier

3T, 3K... = 7-8 DH, irrégulier

2P = 5-8 DH, 5P au moins. L'ouvreur peut alors relayer à 2SA, pour:

3T = inutilisé

3K = 5-6 DH

3C... = 7-8 DH

## 1K x

Les enchères naturelles du répondant sont:

- 1C = 5 cartes au moins, moins de 8 H.
- 1P = 5 cartes au moins, 6-11 DH, le contre étant par la suite ignoré.
- 2T,K = comme sans contre (7-10 DH, 5 cartes).
- 2C,P = 10-13 DH, au moins 6 cartes.

## 1C x

Les enchères naturelles du répondant sont:

- 1P = 5P au moins, moins de 8 H.
- 2T,K,P = 10-13 DH, 6 cartes.

## 1P x

Enchères naturelles du répondant:

- 2T,K,C = 10-13 DH, 6 cartes.

## 1SA x

Enchères naturelles du répondant:

- 2C = 3 cartes au moins, manche exclue.
- 2T,K,P = tentative de sauvetage, manche pratiquement exclue.

## **6.9-ENCHERES APRES INTERVENTION PAR 1SA**

Il n'y a plus de relais lorsque l'adversaire intervient par 1SA (naturel ou Comic) sur une ouverture au niveau de 1; le contre est essentiellement punitif et les développements s'écartent du cadre de la Majeure d'Abord.

### 1T 1SA

Enchères du répondant:

- contre = punitif
- 2T,K,C = naturel, compétitif
- 2P = au moins 4 cartes, soutien simple
- 2SA = Texas pour 3T, puis (si l'ouvreur rectifie simplement):
  - Passe
  - 3K = relais, fort, pour les réponses:
    - 3C = 4 cartes
    - 3P = RAS
    - 3SA = naturel, avec arrêt C
    - 4T,K = 6 cartes, sans arrêt C
    - 4C = 6 cartes
    - 4P = 5 cartes
  - 3C = 5 cartes, forcing
  - 3P = limite
  - 3SA = 5 coeurs, non forcing
  - 4T,K = naturel avec un fit P
  - 4C = naturel, avec un fit P (plus fort que 3C)
- 3T = naturel, limite
- 3K,C,P = barrage
- 3SA = fit P
- 4T,K = naturel, avec fit P (plus fort que 2SA suivi de 4T,K)
- 4C,P = naturel

## 1C 1SA

Enchères du répondant:

contre = punitif

2T,K,C,P = compétitif

2SA = Texas pour 3T puis, en cas de rectification simple de l'ouvreur:

Passe

3K = relais, fort, pour:

3C = 6 cartes ou RAS

3P = 55--

3SA = promet l'arrêt P

4T,K = 6 cartes, sans l'arrêt P

4C = fit C, avec une couleur à P

3T = naturel, limite

3K,C,P = barrage (fit si après passe)

3SA = fit C

4T,K = fit C et force dans la couleur

4C,P = naturel

## 1P 1SA

Enchères du répondant:

contre = punitif

2T,K,C = Texas (forcing et fitté si suivi de 3P)

2P = soutien naturel

2SA = Texas pour 3T puis, en cas de simple rectification:

Passe

3K = 5T, 4K, forcing; ou force à K, fit P, limite

3C = 5T, force à C, forcing; ou force à C, fit P, limite

3P = 5T, fit P, limite

3SA,4T,K,C,P = couleur à T et fit à P

3T = naturel, limite

3K,C,P = barrage (fitté si après passe)

3SA = fit P

4T,K = fit P et force dans la couleur

4C,P = naturel

## 1K 1SA

Enchères du répondant:

contre = punitif; l'ouvreur peut dégager avec une main irrégulière:

2T,K = unicolore faible

2C,P = tricolore (avec la majeure nommée)

2SA = bicolore mineur

2T = Landy, non forcing, pour:

Passe

2K = pas de préférence pour une majeure

2C,P = simple préférence

2SA = relais, fort

3T,K = encourageant, naturel

3C = barrage

3P = naturel (donc force C)

3SA = naturel

2K,C = Texas

2P = Texas T

2SA = au moins 4-4 dans les mineures, peut-être faible

3T = Texas K

3K,C,P = barrage

3SA = naturel

## **ANNEXE A6** Enchères après intervention adverse au niveau de 1 sur l'ouverture du partenaire

Texas après les interventions au niveau de 1: 1T 1K, 1T 1C, 1T 1P, 1K 1C, 1K 1P, 1C 1P

Les principes sont:

-contre: appel, et même relais comme sans intervention quand l'intervention est juste la collante

-1SA, 2SA: comme sans intervention

-fits: naturel, barrage

-enchères en dessous du cue-bid: comme sans intervention, au niveau de 1; 10-13 DH au niveau de 2 (changement de couleur)

-à partir du cue-bid: Texas (le fit s'exprimant par le Texas de la couleur adverse: 1T 1C 3K, 1C 1P 3K, 1T 1K 3T...)

Par exemple, après 1T 1K:

x: relais

1C, 1P, 1SA, 2P, 2SA: normal, comme sans intervention

2T: 6 cartes 10-13 DH

2K: Texas C (6 cartes, au moins encourageant)

2C: Texas T (au moins 14 DH), non forcing manche

3T: fit P de 5 cartes...

## **ANNEXE B6** Texas après intervention adverse au niveau de 2 (intervention directe ou après le relais)

Domaine d'application: situations où le contre n'est pas punitif et où l'enchère de 2SA est disponible.

Principes de réponse au contre d'appel:

- après ouverture 1T:

2X = 4 cartes AB

2P = rien à déclarer AB

2SA, 3T, 3K, 3C = Texas

3P = 6 cartes

3SA = naturel

- après ouvertures 1K, 1C, 1P, 1SA:

2X = 4 cartes AB

2C, 2P (ouverture 1K), 2P (ouv. 1C, 1SA) = 3 cartes AB

3X sans jump = bicolore (ou canapé) AB

2SA = B plus ou moins régulier, plus ou moins d'arrêt (selon la place libre en dessous)

à partir du cue-bid = FM, au moins C (sauf bicolores 5-5 majeurs à 3C et 3P)

3SA = naturel

### **1T 2T**

x: appel, exclut un gros fit P (avec C en face, on jouera la manche)

pas: sans commentaire

2K: canapé (AB) ou 4-4- AB → suite naturelle (avec B, l'ouvreur redonnera un tour)

2C : 4 ou 5 cartes AB (3T relais) (idem)

2P: AB sans rien à déclarer (3T relais) (idem)

2SA: Texas T= FM sans enchère naturelle

3T: Texas K (5 cartes, fort)

3K: Texas C (5 cartes, fort)

3C: Texas P (5 cartes)

3P: 6 cartes

3SA: naturel

2K: 6 cartes 10-13 DH

2C: idem

2P: 4 cartes, 6-10 DH

2SA: Texas, 5 cartes à P, au moins limite

3T: Texas K, puis:

3K: misfit et mini (pour s'arrêter en face de 14-15 DH et 7 cartes)

autre: naturel, trop beau pour 3K

3K: Texas C, idem

3C: Texas, 4 cartes à P, au moins limite

3P: barrage (5 cartes)

## 1T 2K

x: appel, exclut un gros fit P, pour les réponses de l'ouvreur:

Passe:

2C: 4 ou 5 cartes, AB (puis 2P, 2SA, 3C sont encourageants)

2P: AB sans rien de mieux à déclarer

2SA: Texas T, ambigü

3T: Texas K= FM sans enchère naturelle

3K: Texas C, 5 cartes, fort

3C: Texas P, 5 cartes (la rectification demande l'arrêt K)

3P: 6 cartes

3SA: naturel

2C: 6 cartes, 10-13 DH

2P: 4 cartes, 6-10 DH

2SA: Texas (sans arrêt K, on préférera contrer), puis l'ouvreur dit 3T s'il veut s'arrêter face à 6T, 10-13 DH

3T: Texas, 5 cartes à P au moins limite

3K: Texas (puis 3C pour s'arrêter face à 7C 14-15 DH)

3C: Texas, 4 cartes à P au moins limite

3P: 5 cartes, barrage

## 1T 2C

x: appel, puis:

Passe:

2P: AB sans rien de particulier

2SA: Texas T (ambigü, 5 cartes)

3T: Texas K (ambigü, 5 cartes)

3K: Texas C= FM sans enchère naturelle

3C: Texas P (5 cartes)

3P: 6 cartes

3SA: naturel

2P: 4 cartes, 6-10 DH

2SA: Texas, puis 3T pour s'arrêter en face de 6T 10-13 DH

3T: Texas, idem

3K: Texas, 5 cartes à P, au moins limite

3C: Texas, 4 cartes à P, au moins limite

3P: 5 cartes, barrage

## 1T 2P

x: appel, très orienté C (5 cartes moyen, 3-4 fort), puis:

Passe

2SA: Texas T (peut-être 4 cartes)

3T: Texas K (peut-être 4 cartes)

3K: Texas C (4 cartes)

3C: Texas P= FM, avec 4C

3P: FM, sans enchère naturelle, sans 4C

3SA: naturel (sans 4C)

2SA: Texas (au moins 10-13 DH, 6 cartes)

3T: Texas K, idem

3K: Texas C, idem

3C: 5 cartes, au moins 2P, forcing

3P: 5 cartes à coeur, court à P

## 1K 2T

x: appel, puis:

Passe

2K: AB, 4 cartes

2C: 3 cartes, AB

2P: 3 cartes, AB

2SA: B régulier, au moins ½ arrêt T

3T: FM, sans enchère naturelle

3K: 5 cartes, fort

3C: 4 cartes, fort

3P: 4.44

3SA: naturel

2K: 5 cartes, 7-10 DH

2C,P: 6 cartes, 10-13 DH

2SA: Texas 55--, forcing manche

3T: Texas (au moins 11-12 DH, 6 cartes)

3K: Texas (puis 3C pour s'arrêter face à 7 cartes à C, 14-15 DH)

3C: Texas, idem

3P: 54-- forcing

## 1K 2K (naturel!)

x: appel, puis

Passe

2C: 3 cartes AB

2P: 3 cartes AB

2SA: B, à peu près régulier, au moins ½ arrêt K

3T: 5 cartes AB

3K: FM, sans enchère naturelle

3C: 4 cartes, fort

3P: 4.44

3SA: naturel

2C: 6 cartes, 10-13 DH

2P: idem

2SA: Texas (a priori avec arrêt K)

3T: Texas 55-- forcing manche

3K: Texas (l'ouvreur assume 14-15 DH)

3C: Texas idem

3P: 54-- forcing

## 1K 2C

x: appel, puis

2P: 3 cartes AB

2SA: B à peu près régulier, ne promet pas l'arrêt

3T, 3K: 5 cartes AB

3C: FM, sans enchère naturelle

3P: 4.44

3SA: naturel

2P: 10-13 DH, 6 cartes

2SA: Texas T (a priori avec arrêt C)

3T: Texas K

3K: Texas, a priori recherche d'arrêt C avec du T

3C: Texas P (l'ouvreur suppose 14-15 DH), sans arrêt C si on reparle sur 3P

3P: 6P, arrêt C, forcing

## 1K 2P

x: appel, puis

2SA: B à peu près régulier, ne promet pas l'arrêt

3T,3K: 5 cartes AB

3C: .444 A

3P: FM, sans enchère naturelle

3SA: naturel

4C: .444 BC.

2SA: Texas T (a priori avec arrêt P)

3T: Texas K

3K: Texas C (on supposera 10-13 DH et 6 cartes)

3C: 6 cartes à C, arrêt P, forcing

3P: recherche d'arrêt

## 1C 2T

x: appel, puis:

Passé

2K: AB, régulier ou canapé (avec B, on reparlera sur 2C ou 2P)

2C: A, 6 cartes

2P: 3 cartes AB

2SA: B à peu près régulier

3T: régulier C, sans arrêt T

3K: CD, canapé, sans gros arrêt T

3C: 55-- OA

3P: 55-- B

3SA: C avec arrêt T (peut-être canapé)

2K: 6 cartes, 10-13 DH

2C: 4 cartes, 6-10 S

2P: 6 cartes, 10-13 DH

2SA: Texas, 5 cartes à C, au moins limite

3T: Texas K (l'ouvreur réagit en face de 14-15 DH)

3K: Texas, 4 cartes à C, au moins limite

3C: barrage

3P: 6 cartes, forcing

## 1C 2K

x: appel, puis

Passé

2C: A, 6 cartes

2P: 3 cartes AB

2SA: B à peu près régulier

3T: 5 cartes AB

3K: CD sans arrêt K, puis 3C demande un ½ arrêt

3C: 55-- OA

3P: 55-- B

3SA: CD avec arrêt, régulier ou canapé

4T: -4-7 CD, sans arrêt

2C: 4 cartes, 6-10 S

2P: 6 cartes, 10-13 DH

2SA: Texas T (plutôt avec arrêt K), puis l'ouvreur suppose 10-13 DH

3T: Texas, 5 cartes à C, au moins limite

3K: Texas, 4 cartes à C, au moins limite

3C: barrage

3P: 6 cartes, forcing

## **1C 2C** (naturel!)

x: appel, puis

Passe

2P: 3 cartes AB

2SA: B à peu près régulier

3T, 3K: 5 cartes AB

3C: CD, sans arrêt C

3P: 55-- OA (mauvais coeurs!)

3SA: CD avec arrêt C

2P: 6 cartes, 10-13 DH

2SA: Texas T (plutôt avec arrêt C), l'ouvreur assume 10-13 DH

3T: Texas K (l'ouvreur réagit en face de 10-13 DH)

3K: Texas, recherche d'arrêt C (régulier ou avec du T)

3C: Texas P (l'ouvreur comprend 14-15 DH)

3P: 6 cartes, arrêt C, forcing

## **1C 2P**

x: appel, puis:

Passe

2SA: B, plus ou moins régulier, ne promet pas l'arrêt

3T, 3K: AB régulier ou canapé

3C: 6 cartes, A (ou 55-- OA !)

3P: CD, sans arrêt P

3SA: CD avec arrêt P

4T,4K: D très irrégulier

2SA: Texas T (avec plutôt l'arrêt P), au moins 10-13 DH

3T: Texas K, même force

3K: Texas, fitté, au moins limite

3C: soutien compétitif

3P: recherche d'arrêt P

## **1P 2T**

x: relais

2K: 6 cartes 10-13 DH

2C: idem

2P: fit, 6-9 S

2SA: Texas, 4 cartes à P au moins limite

3T: Texas K (l'ouvreur comprend 14-15 DH)

3K: Texas C, idem

3C: Texas, 3 cartes à P, au moins limite

3P: barrage

## 1P 2K

x: appel, puis:

Passe

2C: OAB 3-4 cartes

2P: OA sans rien à déclarer

2SA: B, à peu près régulier, ne promet pas l'arrêt (suite naturelle)

3T: 4 cartes AB

3K: C sans arrêt (ni 4C)

3C: C avec 4C

3P: C avec du T et arrêt K

3SA: naturel (sans 4C)

2C: 6 cartes, 10-13 DH

2P: fit 6-9 S

2SA: Texas T (plutôt avec arrêt), l'ouvreur comprend 10-13 DH

3T: Texas, 4 cartes à P au moins limite

3K: Texas C (l'ouvreur visualise 14-15 DH)

3C: Texas, 3 cartes à P, au moins limite

3P: barrage

## 1SA 2T

x: relais

2K: 6 cartes, 10-13 DH

2C: fit C, 6-10 S

2P: 6 cartes, 10-13 DH

2SA: Texas, fit C de 4 cartes, au moins limite

3T: Texas K (à comprendre comme 14-15 DH)

3K: Texas, 3 cartes à C, au moins limite

3C: barrage

3P: 6 cartes, forcing

## 1SA 2K

x: appel, puis:

Passe

2C: A (puis 2P non forcing, 2SA relais, 3K recherche d'arrêt)

2P: AB avec 3P

2SA : B à peu près régulier, ne promet pas l'arrêt (puis tout naturel, sauf 3K)

3T: 4 cartes AB

3K: C sans arrêt K (peut-être bicolore T)

3C: C avec 4T, arrêt K

3P: C avec 3P et arrêt K

3SA: C avec arrêt K, sans 3P

2C: fit 6-10S

2P: 6 cartes 10-13 DH

2SA: Texas T (à interpréter comme 10-13 DH)

3T: Texas, 4 cartes à C au moins limite

3K: Texas, 3 cartes à C au moins limite

3C: barrage

3P: 6 cartes forcing

## **ANNEXE C6** Développements quand l'adversaire intervient en nommant un bicolore (précisé)

Principe: on a 4 enchères au niveau de 2 ou 3:

F: fit, au niveau de 3, de la majeure du partenaire

Y: 4<sup>e</sup> couleur

b= cue-bid économique (au niveau de 2 ou 3)

B: cue-bid riche (au niveau de 2 ou, plus souvent, de 3)

Exemple: 1C 2C, avec 2C = 5P-5T; on a alors F: 3C, Y: 3K, b: 2P, B: 3T

Enchères du partenaire de l'ouvreur (de 1T, 1C, 1P ou 1SA):

contre = punitif (dans au moins une couleur adverse), ou recherche de SA assez régulier.

F = soutien compétitif

Y= naturel, non forcing

b = 4<sup>e</sup> couleur, au moins très encourageant

B = fit, au moins limite (mais si B dépasse le niveau de 3 de la majeure, il faut inverser b et B)

2SA: (si disponible) naturel

S'il n'y a que 3 des 4 enchères disponibles, on supprime l'annonce non forcing de la 4<sup>e</sup> couleur

(ex: 1C 3T=KP→ 3K: fit C, encourageant, 3C: fit, compétitif, 3P: annonce des trèfles)

Si une couleur du bicolore est inconnue, on enchérit (Texas) comme contre une intervention unicolore naturelle.

Après ouverture de 1K, la situation est différente, par exemple après 1K 2K (=55--):

x: punitif à C ou P

2C: promet arrêt C (ou contrôle avec un fort unicolore mineur)

2P: promet arrêt P (idem)

2SA: demande à l'ouvreur de nommer une mineure

3T,K: 5 cartes, non forcing

3C,P: splinter (a priori avec un bicolore mineur)

3SA: naturel

**NB:** Dans tous les cas où on s'est fitté (A6, B6 ou C6, par exemple en Texas: 1T 2C 3K), par la suite 4SA est un BW 5 As, et 4T reste le BW habituel.

## CHAPITRE 7: DEVELOPPEMENTS DES SEQUENCES RELAIS

### 7.1-JEUX REGULIERS DE ZONE ABC

1K 1C  
1SA 2T  
2K,C,P 2SA

		Relais		R	
3334	3T	3K	3SA		
3343	3K	3C	3SA		
3244	3T	3K	3C	3P	4T
3235	3T	3K	3P		
3253	3K	3C	3P		
3325	3T	3K	3P		
3352	3K	3C	3P		
2344	3T	3K	3C	3P	3SA
2353	3K	3C	3P		
2335	3T	3K	3P		

Remarques:

- Après 3T ou 3K, 3P indique 5 cartes dans la couleur annoncée.

- Après 3T, 3C indique un 4-4 mineur.

on peut s'arrêter à 3T en utilisant un Texas à 2P, par la séquence:

1K 1C

1SA 2P

3T -

(ici, 2P peut être utilisé avec une main faible, ou limite et excentrée dont le potentiel dépend de la qualité du fit T; avec une main maxi et un fit par un gros honneur, l'ouvreur répond 2SA au lieu de 3T)

pour s'arrêter à 2P, il faut, en revanche, passer d'abord par l'I.F. à 2T.

1T 1K  
1C 1P  
1SA 2T  
2K,C,P 2SA

		R	
4333	3SA		
4432	3P		
4423	3C		
4342	3K	3C	3SA
4324	3T	3K	3C
4234	3T	3K	3P
4243	3K	3C	3P

On peut s'arrêter à 3T en utilisant un Texas à 2P, par la séquence:

1T 1K

1C 1P

1SA 2P

3T -

(cf. ci-dessus)

Pour s'arrêter à 2P, il faut, en revanche, passer d'abord par l'I.F. à 2T.

1C 1P  
1SA 2T  
2K,C,P 2SA

		R	
3433	3C		
2434	3T	3K	3C
3424	3T	3K	3P
2443	3K	3C	3SA
3442	3K	3C	3P

On peut, là aussi, s'arrêter à 3T en utilisant 2P Texas, sur 1SA.

## 7.2-JEUX REGULIERS DE ZONE DEF

D      1T    1K  
          1SA   2T

E      1T    1K  
          1C    1P  
          2SA   3T

F      1T    1K  
          2SA   3T

		R		R	
5332	2P	2SA	3K		
5323	2P	2SA	3C		
5233	2P	2SA	3P		
4333	2P	2SA	3T		
4432	2C	2P	3K		
4423	2C	2P	3C		
4234	3K				
4324	3T				
4243	2K	2C	2P	2SA	3T
4342	2K	2C	2P	2SA	3K
3433	2C	2P	2SA		
3442	2K	2C	3K		
3424	2C	2P	3T		
3343	2K	2C	2SA		
3244	2K	2C	3T		
3334	2SA				

		R	
5332	3SA		
5323	3SA		
5233	3SA		
4333	3P		
4432	3C	3P	4K
4423	3C	3P	4T
4234	3P		
4324	3P		
4243	3K	3C	3P
4342	3K	3C	3P
3433	3C	3P	3SA
3442	3C	3P	3SA
3424	3C	3P	3SA
3343	3K	3C	3SA
3244	3K	3C	3SA
3334	3K	3C	3SA

### Remarques:

- En zone D, 2P et 3T de l'ouvreur promettent 4P.
- En zone D, après 2 relais (1K et 2T), 3T,K,C,P du répondant sont des I.G. , si la description de la distribution n'est pas terminée. Directement après le 1<sup>er</sup> relais (sur 1SA), 2SA est un Texas trèfle, et 3T,K,C,P sont aussi des I.G..
- En zones EF, 3SA promet 5P et 3K promet 4K sauf dans le 3334.
- En zones EF, pour trouver un fit à coeur, le répondant, sur 2SA, annonce:
  - 3K (Texas) suivi de 3P (forcing), avec 5C et 3P.
  - 3K suivi de 3SA, avec 5C et moins de 3P.
  - 3C (forcing) avec 5C et 4P.

Il peut aussi annoncer 3K puis passer sur la simple rectification à 3C.

Avec G, l'ouvreur module ses réponses sur le Texas à 3K:

- 3P = 5P et 2C
- 3SA = 3-4P et 2C
- 4T,K = 3C, H...
- 4C = 3C, G

D      1K    1C  
          1P    1SA  
          2SA   3T

		R	
2344	3K	3C	3SA
2353	3K	3C	3P
2335	3C		

Directement sur 2SA, 3K,C,P sont des I.G. (à T et K, C, P)

D      1K    1C  
          2C    2P  
          2SA   3T

2443	3K	
2434	3C	

Sur 2SA, 3K,C,P sont des I.G.

E      1K    1C  
          2SA   3T

		R	
2344	3K	3C	3SA
2353	3K	3C	3P
2335	3SA		
2443	3P		
2434	3C		

F      2K    2C  
          2SA   3T

Sur 2SA, les enchères de 3K,C,P sont des I.G.

## 7.3-OUVERTURE 1P

O      1P    2T  
       2K    2C  
       2P    2SA

A      1P    2T  
       2K    2C

		R		R	
6430	3C	3P	4K		
6421	3C	3P	3SA		
6412	3C	3P	3SA		
6403	3C	3P	4T		
6304	3T	3K	3C	3P	4T
6214	3T	3K	3SA		
6124	3T	3K	3SA		
6034	3T	3K	4K		
6--5	3T	3K	4T		
6340	3K	3C	3P		
6241	3K	3C	3SA		
6142	3K	3C	3SA		
6043	3K	3C	4T		
6-5-	3K	3C	4K		
6331	3K	3C	3P		
6313	3T	3K	3C	3P	3SA
6133	3T	3K	3P		
6223	3P				
6322	3SA				
6232	3P				

		R		R	
5332	2SA	3T	3K	3C	3SA
5323	2SA	3T	3C	3P	3SA
5233	2SA	3T	3K	3C	3P
6322	2SA	3T	3C	3P	4T
6232	2SA	3T	3SA		
6223	2SA	3T	3SA		
7222	2SA	3T	3P		
5314	3T	3K	3C	3P	3SA
5305	3T	3K	3C	3P	4T
5134	3T	3K	3SA		
5035	3T	3K	4K		
5115	3T	3K	3SA		
5224	3T	3K	3SA		
534.	3K	3C	4C		
5143	3K	3C	3SA		
5044	3T	3K	4K		
5053	3K	3C	4T		
5151	3K	3C	3SA		
5242	3K	3C	3SA		
5404	3C	3P	4C		
5413	3C	3P	3SA		
5431	3C	3P	3SA		
5440	3C	3P	4K		
5422	3C	3P	3SA		
6411	3C	3P	4T		
6403	3C	3P	4C		
6430	3C	3P	4K		
6034	3T	3K	4K		
6304	3T	3K	3C	3P	4C
6114	3T	3K	3P		
6-05	3T	3K	4T		
6043	3K	3C	4T		
6141	3K	3C	3P		
6313	3T	3K	3C	3P	4K
7303	3T	3K	3C	3P	4P
633.	3P				
6.33	3SA				
8---	4P				
73-0	4K				
830-	4C				
7311	4T				
7-3-	3K	3C	4P		
7-03	3T	3K	4C		
7-13	3T	3K	4P		
740-	3C	3P	4P		
74-0	3C	3P	4P		

Remarques:

- 3T et 3K ne promettent que 3 cartes.
- On n'ouvre jamais de 1P, en zone O, avec 7 piques ou plus.

- Les enchères directes au-delà de 3SA, ou celles de 4C/P après 3T/K, promettent de beaux P (au moins 7 cartes avec 3 des 5 honneurs, ou 8 cartes)
- Pour les enchères naturelles du répondant sur 3T ou 3K, idem zones DEF (voir 7.4)

B      1P    2T  
           2C    2SA

C      1P    2T

		R		R	
5332	3SA				
5323	3SA				
5233	3P				
5404	3C	3P	4T		
5314	3T	3K	3C	3P	3SA
5224	3T	3K	3SA		
5134	3T	3K	3SA		
5044	3T	3K	4K		
5305	3T	3K	3C	3P	4T
5035	3T	3K	4T		
5125	3T	3K	3P		
5215	3T	3K	3P		
5440	3C	3P	4K		
5341	3K	3C	4C		
5242	3K	3C	3SA		
5143	3K	3C	3SA		
5350	3K	3C	4K		
5053	3K	3C	4T		
5152	3K	3C	3P		
5251	3K	3C	3P		
5431	3C	3P	4K		
5422	3C	3P	3SA		
5413	3C	3P	4T		

		R		R	
5332	2SA	3T	3K		
5323	2SA	3T	3C		
5233	2SA	3T	3P		
5404	3P				
5314	3T	3K	3C	3P	3SA
5224	3T	3K	3SA		
5134	3T	3K	3SA		
5044	3T	3K	4K		
5305	3T	3K	3C	3P	4T
5035	3T	3K	4T		
5125	3T	3K	3P		
5215	3T	3K	3P		
5440	3SA				
5341	3K	3C	4C		
5242	3K	3C	3SA		
5143	3K	3C	3SA		
5350	3K	3C	4K		
5053	3K	3C	4T		
5152	3K	3C	3P		
5251	3K	3C	3P		
5431	3C	3P	4K		
5422	3C	3P	3SA		
5413	3C	3P	4T		

Remarques:

- En zone C, après 2SA, 3T est I.D., 3K, 3C et 3P sont des I.G. (à K et P pour 3K, à T pour 3P).
- En zone C, 3P et 3SA annoncent conventionnellement: 5404 et 5440.

## 7.4-JEUX FORTS CONTENANT AU MOINS 5P

		R		R				
6322	3SA					D	1T	1K
6232	3SA						1P	1SA
6223	3SA						2P	2SA
7222	3SA							
5314	3T	3K	3C	3P	3SA	E	1T	1K
5305	3T	3K	3C	3P	4T		2P	2SA
5134	3T	3K	3SA					
5035	3T	3K	4K					
5115	3T	3K	3SA			F	1T	1K
5224	3T	3K	3SA					
534.	3K	3C	4C					
5143	3K	3C	3SA					
5044	3T	3K	4K					
5053	3K	3C	4T					
5151	3K	3C	3SA					
5242	3K	3C	3SA					
5404	3C	3P	4C					
5413	3C	3P	3SA					
5431	3C	3P	3SA					
5440	3C	3P	4K					
5422	3C	3P	3SA					
6411	3C	3P	4T					
6403	3C	3P	4C					
6430	3C	3P	4K					
6034	3T	3K	4K					
6304	3T	3K	3C	3P	4C			
6114	3T	3K	3P					
6-05	3T	3K	4T					
6043	3K	3C	4T					
6141	3K	3C	3P					
6313	3T	3K	3C	3P	4K			
7303	3T	3K	3C	3P	4P			
633.	3P							
6.33	3T	3K	3P					
8---	4P							
73-0	4K							
830-	4C							
7311	4T							
7-3-	3K	3C	4P					
7-03	3T	3K	4C					
7-13	3T	3K	4P					
740-	3C	3P	4P					
74-0	3C	3P	4P					

Remarques:  
- Les enchères directes au-delà de 3SA, ou celles de 4C/P après 3T/K, promettent de beaux P (au moins 7 cartes avec 3 des 5 honneurs, ou 8 cartes).  
- Sur 3T: outre 3K relais, 3C recherche 2 cartes (3P: belle couleur P, courte C; 3SA: courte C; 4T: fit C avec 0K; 4K: non avec 7K; 4C: fit modéré), 3P recherche de 6 cartes (3SA: non; 4T: non, avec 7T; 4K: oui et 0C; 4C: oui et 0K; 4P: oui sans chicane)  
- Sur 3K: outre 3C relais, 3P recherche de 6 cartes (3SA: non; 4K: non, avec 7K; 4T: oui sans chicane; 4C: oui et 0T; 4P: oui et 0C).  
- Sur 3C et conclusion à 3SA, l'ouvreur peut désobéir avec 7 beaux piques, ou une chicane, en produisant l'enchère qu'il aurait faite sur le relais à 3P.

## 7.5-OUVERTURE 1SA

AB 1SA 2T  
2K,C 2SA

C 1SA 2T

		R		R	
3514	3T	3K	3P		
2524	3T	3K	3SA		
1534	3T	3K	3SA		
0535	3T	3K	3C	3P	4K
0544	3T	3K	4K		
1525	3T	3K	3C	3P	3SA
2515	3T	3K	3C	3P	4T
2506	3T	3K	3C	3P	4T
3505	3T	3K	4C		
1516	3T	3K	4T		
1507	3T	3K	4T		
05-6	3T	3K	4T		
3541	3K	3C	3P		
2542	3K	3C	3SA		
1543	3K	3C	3SA		
0553	3K	3C	4T		
1552	3K	3C	3SA		
2551	3K	3C	3SA		
2560	3K	3C	4K		
3550	3K	3C	4C		
1561	3K	3C	4K		
1570	3K	3C	4K		
056-	3K	3C	4K		
3532	3C				
3523	3P				
2533	3SA				

		R		R	
3514	2P	2SA	3T	3K	3P
2524	2P	2SA	3T	3K	3SA
1534	3T	3K	3SA		
0535	3T	3K	3P		
0544	3T	3K	3P		
1525	3T	3K	3C	3P	3SA
2515	2P	2SA	3T	3K	3C
2506	2P	2SA	3C		
3505	3C				
1516	3T	3K	3C	3P	4K
1507	3T	3K	3C	3P	4T
05-6	3T	3K	4T		
3541	2P	2SA	3K	3C	3P
2542	2P	2SA	3K	3C	3SA
1543	3K	3C	3SA		
0553	3K	3C	4T		
1552	3K	3C	3P		
2551	2P	2SA	3K	3C	3SA
2560	2P	2SA	3P		
3550	3P				
1561	3K	3C	3P		
1570	3K	3C	4C		
056-	3K	3C	4K		
3532	2SA	3T	3K		
3523	2SA	3T	3C		
2533	2SA	3T	3SA		

Remarques:

- Zone AB: 3C, 3P et 3SA sont des annonces de doubleton, pour des mains régulières (5332).  
4C après 3T ou 3K, promet 3 piques et une chicane.
- Zone C: après 2SA (5332), 3T est I.D., 3K (à K et C), 3C (à T) et 3P (à P) sont des I.G..  
2P promet au moins 2 cartes à P, que dénie 3T et 3K.  
3C, après 3T, promet 5T.  
4T et 4K, au 3<sup>e</sup> tour d'enchères, promettent chicane pique.  
3P, après 3T, annonce conventionnellement **0534** .

**7.6-CINQ CARTES A COEUR. ZONE DEF**

D

2T  
2C

2K  
2P

E

		R		R	
2533	2SA	3T	3SA		
2542	2SA	3T	3P		
1543	2SA	3T	3K	3C	3SA
0544	2SA	3T	3K	3C	4T
2551	2SA	3T	3P		
1552	2SA	3T	3K	3C	3P
0553	2SA	3T	3K	3C	4T
2560	2SA	3T	3P		
1561	2SA	3T	3K	3C	3P
0562	2SA	3T	3K	3C	4K
2524	2SA	3T	3SA		
1534	3T	3K	3C	3P	3SA
2515	3T	3K	3C	3P	4T
1525	3T	3K	3C	3P	3SA
0535	3T	3K	3C	3P	4K
2506	3T	3K	3C	3P	4T
1516	3T	3K	3C	3P	4T
0526	3T	3K	3C	3P	4K
2632	2SA	3T	3C	3P	3SA
2623	2SA	3T	3C	3P	3SA
1633	2SA	3T	3C	3P	4T
264.	2SA	3T	3P		
.64-	2SA	3T	3K	3C	4C
26.4	3T	3K	3C	3P	4C
.6-4	3T	3K	3C	3P	4C
2722	2SA	3T	3C	3P	3SA
-7--	2SA	3T	3C	3P	4C

		R	
2533	3SA		
2542	3P		
1543	3K	3C	3SA
0544	3K	3C	4T
2551	3P		
1552	3K	3C	3P
0553	3K	3C	4T
2560	4K		
1561	3K	3C	3P
0562	3K	3C	4K
2524	3T	3K	3P
1534	3T	3K	3SA
2515	3T	3K	3P
1525	3T	3K	3SA
0535	3T	3K	4K
2506	4T		
1516	3T	3K	4T
0526	3T	3K	4K
2632	3C	3P	3SA
2623	3C	3P	3SA
1633	3C	3P	4T
264.	3P		
.64-	3K	3C	4C
26.4	3T	3K	3P
.6-4	3T	3K	4C
2722	3C	3P	3SA
-7--	3C	3P	4C

F      2T    2K  
          2SA   3T

		R	
2542	3K	3C	3P
1543	3K	3C	3SA
0544	3K	3C	4T
2551	3K	3C	3P
1552	3K	3C	3SA
0553	3K	3C	4T
2560	4K		
1561	3K	3C	4K
0562	3K	3C	4K
2524	3C	3P	3SA
1534	3C	3P	4T
2515	3P		
1525	3P		
0535	3P		
2506	4T		
1516	3P		
0526	3P		
2533	3SA		

Remarques:  
 - 3C annonce 4T exactement.  
 - 3P annonce au moins 5T.

F      2T    2K  
          3C    3P

2632	3SA
2623	3SA
1633	3SA
-64-	4K
-6-4	4T
2722	3SA
-7--	4C

## 7.7-SIX CARTES A COEUR. ZONE ABC

A      1C    1P  
           2C    2P

		R		R	
3622	2SA	3T	3P		
2632	2SA	3T	3K		
2623	2SA	3T	3SA		
1633	3SA				
3613	3T	3K	3P		
3631	3P				
3604	3T	3K	3P		
2614	3T	3K	3SA		
1624	3T	3K	3C	3P	3SA
0634	3T	3K	3C	3P	4K
2605	4T				
1615	3T	3K	3C	3P	4T
0625	3T	3K	3C	3P	4C
3640	3P				
2641	3K	3C	3P		
1642	3K	3C	3SA		
0643	3K	3C	4T		
2650	4K				
1651	3K	3C	3SA		
0652	3K	3C	4K		
2722	2SA	3T	3C		
37--	3C	3P	4C		
2731	3C	3P	4K		
2713	3C	3P	4T		
1732	3C	3P	3SA		
1723	3C	3P	3SA		

Remarques:

- 3C, après 3T, annonce .6-4
- 3P, après 3T, annonce 36.3
- 3P, directement, annonce 363.

B

2C

2P

C

		R		R	
3622	2SA	3T	3SA		
2632	2SA	3T	3SA		
2623	2SA	3T	3SA		
1633	2SA	3T	3C	3P	3SA
3613	3T	3K	3P		
3631	2SA	3T	3P		
3604	3T	3K	4T		
2614	3T	3K	3P		
1624	2SA	3T	3C	3P	3SA
0634	2SA	3T	3C	3P	4K
2605	2SA	3T	4T		
1615	2SA	3T	3C	3P	4T
0625	2SA	3T	3C	3P	4C
3640	2SA	3T	3P		
2641	2SA	3T	3K	3C	3P
1642	2SA	3T	3K	3C	3SA
0643	2SA	3T	3K	3C	4T
2650	2SA	3T	4K		
1651	2SA	3T	3K	3C	3SA
0652	2SA	3T	3K	3C	4K
2722	2SA	3T	3SA		
37--	2SA	3T	4C		
2731	2SA	3T	4C		
2713	2SA	3T	4C		
1732	2SA	3T	4C		
1723	2SA	3T	4C		

		R		R	
3622	3SA				
2632	3SA				
2623	3SA				
1633	3T	3K	3C	3P	3SA
3613	3T	3K	3SA		
3631	3P				
3604	3T	3K	4K		
2614	3T	3K	3SA		
1624	3T	3K	3C	3P	3SA
0634	3T	3K	3C	3P	4K
2605	4T				
1615	3T	3K	3C	3P	4T
0625	3T	3K	3C	3P	4C
3640	3P				
2641	3K	3C	3P		
1642	3K	3C	3SA		
0643	3K	3C	4T		
2650	4K				
1651	3K	3C	3SA		
0652	3K	3C	4K		
2722	3SA				
37--	3C	3P	4C		
2731	3C	3P	4K		
2713	3C	3P	4T		
1732	3C	3P	3SA		
1723	3C	3P	3SA		

## Remarques:

- La seule enchère ambiguë sur la force est 3T. Après le relais de 3K:

3P et 4T annoncent B.

3C, 3SA et 4K annoncent C.

## - Zone B:

3T promet 2P et 3T.

3C après 2SA, promet 3T et dénie 2P.

3K après 2SA, promet 4K et dénie 3P.

3P après 2SA, promet 3P et 3K.

les 3721 et 3712 peuvent aussi s'annoncer comme les 3631 et 3613.

## - Zone C:

3C promet 7C.

3P promet 3P et 3K.

3K promet 4K et dénie 3P.

3T promet 3T.

## 7.8-SIX CARTES A PIQUE. ZONE BC

B						2P	2SA	C			
		R		R					R		
6322	3SA							6322	3SA		
6232	3SA							6232	3SA		
6223	3SA							6223	3SA		
6133	3T	3K	3C	3P	3SA			6133	3T	3K	3SA
6313	3T	3K	3P					6313	3T	3K	3P
6331	3P							6331	3P		
6304	3T	3K	3P					6304	3T	3K	3P
6214	3T	3K	3C	3P	3SA			6214	3T	3K	3SA
6124	3T	3K	3C	3P	3SA			6124	3T	3K	3SA
6034	3T	3K	3C	3P	4K			6034	3T	3K	4K
6205	3T	3K	3C	3P	4C			6205	3T	3K	4C
6115	3T	3K	3C	3P	4T			6115	3T	3K	4T
6025	3T	3K	3C	3P	4K			6025	3T	3K	4K
6340	3P							6340	3P		
6241	3K	3C	3P					6241	3K	3C	3SA
6142	3K	3C	3P					6142	3K	3C	3SA
6043	3K	3C	4T					6043	3K	3C	4K
6250	3K	3C	4C					6250	4C		
6151	3K	3C	3P					6151	3K	3C	3SA
6052	3K	3C	4T					6052	3K	3C	4K
6430	3C	3P	4K					6430	4K		
6421	3C	3P	3SA					6421	3C	3P	3SA
6412	3C	3P	3SA					6412	3C	3P	3SA
6403	3C	3P	4T					6403	4T		
7222	3SA							7222	3SA		

Remarques:

- 2SA est un relais forçé de manche.

- La 1<sup>e</sup> réponse au relais de 2SA (si elle est inférieure à 4T) n'indique pas la force.

- Après 3T, 3C indique une force B, 3P est ambiguë, 3SA et au-delà = C.

- Après 3K:     3P, 4T, 4C = B  
                  3SA, 4K   = C

## 7.9-BICOLORES MAJEURS 5-5

O     1C    1P  
       2P    2SA  
       3T    3K

B     1C    1P  
       2P    2SA

C     1T    1K  
       1C    1P  
       2P    2SA  
       3T    3K

E     1T    1K  
       1C    1P  
       2P    2SA

F     1T    1K  
       1C    1P

A     1C    1P  
       2P    2SA  
       3K    3P

D     1T    1K  
       1C    1P  
       2P    2SA  
       3K    3P

		R	
5530	4K		
5521	3SA		
5512	3SA		
5503	4T		
6520	3P		
6511	3P		
6502	3P		
5620	3C	3P	4K
5611	3C	3P	3SA
5602	3C	3P	4T
6610	3C	3P	4P
6601	3C	3P	4C
7510	4P		
7501	4P		
5710	3C	3P	4K
5701	3C	3P	4T
7600	4P		
6700	4C		
8500	4P		
5800	4C		

5530	4K
5521	3SA
5512	3SA
5503	4T
6520	4P
6511	4P
6502	4P
5620	4C
5611	4C
5602	4C
6610	4C
6601	4C
7510	4P
7501	4P
5710	4C
5701	4C
7600	4P
6700	4C
8500	4P
5800	4C

### Remarques:

- Le relais à 3P demande à l'ouvreur d'indiquer sa chicane (3SA sinon).

- Zones A et D: après 3K, 3C est une conclusion et le relais est à 3P.

La séquence 1C 1P propose la manche si l'ouvreur est B. (idem pour les zones CDE)  
 2P 3P

## 7.10-BICOLORES MAJEURS 4P-5C. ZONE ABC

A     1T    1K  
       1P    1SA  
       2C    2P

C     1T    1K  
       1C    1P  
       2C    2P

B     1T    1K  
       1P    1SA  
       2C    2P

		R		R	
4540	2SA	3T	3K	3C	3P
4531	2SA	3T	3K	3C	3SA
4522	2SA	3T	3SA		
4513	3T	3K	3C	3P	3SA
4504	3T	3K	3C	3P	4T
4630	2SA	3T	3K	3C	4T
4621	2SA	3T	3C	3P	3SA
4612	2SA	3T	3C	3P	4T
4603	3T	3K	3C	3P	4K
4711	2SA	3T	3P		
4720	2SA	3T	3P		
4702	2SA	3T	3P		

		R	
4540	3K	3C	3P
4531	3K	3C	3SA
4522	3SA		
4513	3T	3K	3SA
4504	3T	3K	3P
4630	3K	3C	4T
4621	3C	3P	3SA
4612	3C	3P	4T
4603	3T	3K	4T
4711	3P		
4720	3P		
4702	3P		

Remarque:

En zone B, dépasser 3SA au 5<sup>e</sup> tour d'enchères, promet 6C.

## 7.11-BICOLORES MAJEURS 3P-5C. ZONE DEF

D    1T    1K  
       1C    1P  
       2C    2P

F    1T    1K  
       2C    2P

E    1T    1K  
       2C    2P

		R	
3532	3SA		
3523	3SA		
3541	3K	3C	3SA
3514	3T	3K	3SA
3550	3K	3C	3SA
3505	3T	3K	3SA
3604	3T	3K	4T
3613	3T	3K	4K
3622	3C	3P	3SA
3631	3K	3C	4T
3640	3K	3C	4K
3730	3K	3C	4C
3711	3C	3P	4C
3703	3T	3K	4C
4540	3K	3C	3P
4531	3K	3C	3P
4522	3P		
4513	3T	3K	3P
4504	3T	3K	3P
4630	3K	3C	3P
4621	3C	3P	4P
4612	3C	3P	4P
4603	3T	3K	3P
4711	3C	3P	4P
4720	3C	3P	4K
4702	3C	3P	4T

		R		R	
3532	2SA	3T	3SA		
3523	2SA	3T	3SA		
3541	2SA	3T	3K	3C	3SA
3514	3T	3K	3C	3P	3SA
3550	2SA	3T	3K	3C	3SA
3505	3T	3K	3C	3P	3SA
3604	3T	3K	3C	3P	4T
3613	3T	3K	3C	3P	4K
3622	2SA	3T	3C	3P	3SA
3631	2SA	3T	3K	3C	4T
3640	2SA	3T	3K	3C	4K
3730	2SA	3T	3K	3C	4C
3711	2SA	3T	3C	3P	4C
3703	3T	3K	3C	3P	4C
4540	2SA	3T	3K	3C	3P
4531	2SA	3T	3K	3C	3P
4522	2SA	3T	3P		
4513	3T	3K	3C	3P	4P
4504	3T	3K	3C	3P	4P
4630	2SA	3T	3K	3C	3P
4621	2SA	3T	3C	3P	4P
4612	2SA	3T	3C	3P	4P
4603	3T	3K	3C	3P	4P
4711	2SA	3T	3C	3P	4P
4720	2SA	3T	3C	3P	4K
4702	2SA	3T	3C	3P	4T

## 7.12-BICOLORES 4P-5MINEURE. ZONE ABC

AB    1T    1K  
       1P    1SA  
       2T    2K  
       2C,P 2SA

C        1T    1K  
           1P    1SA  
           2T    2K

		R		R	
4225	3SA				
4135	3K	3C	3SA		
4216	3C	3P	3SA		
4126	3P				
4036	3K	3C	3P		
4207	3C	3P	4T		
4117	3T	3K	3C	3P	3SA
4027	3T	3K	3SA		
4108	3T	3K	3C	3P	4T
4018	3T	3K	3P		
4009	3T	3K	4T		

		R		R	
4225	2SA				
4135	3K	3C	3SA		
4216	3C	3P	3SA		
4126	3P				
4036	3K	3C	3P		
4207	3C	3P	4T		
4117	3T	3K	3C	3P	3SA
4027	3T	3K	3SA		
4108	3T	3K	3C	3P	4T
4018	3T	3K	3P		
4009	3T	3K	4T		

Remarques:

3C promet le nombre de coeurs maximum, soit 2.  
 3T promet 7T  
 3K promet 3K

A        1T    1K  
           1P    1SA  
           2K    2C  
           2P    2SA

C        1T    1K  
           1P    1SA  
           2K    2C

B        1T    1K  
           1P    1SA  
           2K    2C  
           2SA 3T

		R	
4252	3SA		
4153	3T	3K	3C
4261	3C	3P	3SA
4162	3P		
4063	3T	3K	3P
4270	3C	3P	4T
4171	3K	3C	3SA
4072	3K	3C	3P
4180	3K	3C	4C
4081	3K	3C	4T
4090	3K	3C	4K

		R	
4252	3C	3P	3SA
4153	3SA		
4261	3C	3P	4T
4162	3P		
4063	3P		
4270	3C	3P	4K
4171	3K	3C	3SA
4072	3K	3C	3P
4180	3K	3C	4C
4081	3K	3C	4T
4090	3K	3C	4K

Remarques:

3K promet 7K  
 3T promet 3T

## 7.13-BICOLORES 3P-5MINEURE. ZONE DEF

DE 1T 1K  
2T 2K  
2C,P 2SA

		R		R	
4225	3P				
4315	3C	3P	3SA		
4135	3K	3C	3SA		
4216	3T	3K	3P		
4126	3T	3K	3P		
4306	3C	3P	4T		
4036	3K	3C	3P		
4--7	3T	3K	3P		
3316	3T	3K	3C	3P	3SA
3136	3T	3K	3SA		
3307	3T	3K	3C	3P	4T
3037	3T	3K	3SA		
3--7	3T	3K	4T		
3325	3SA				
3235	3SA				

F 1T 1K  
2T 2K

		R		R	
4225	3P				
4315	3C	3P	3SA		
4135	3K	3C	3SA		
4216	2SA	3T	3SA		
4126	2SA	3T	3P		
4306	3C	3P	4T		
4036	3K	3C	3P		
4--7	3T	3K	3P		
3316	3T	3K	3C	3P	3SA
3136	3T	3K	3SA		
3307	3T	3K	3C	3P	4T
3037	3T	3K	3SA		
3--7	3T	3K	4T		
3325	2SA	3T	3C		
3235	2SA	3T	3K		

Remarques:

- 3K, 3C promettent 3 cartes de la couleur, et 4P.
- Zone F: 2SA n'est pas naturel, mais indique 4116 ou 3225.

D 1T 1K  
2K 2C  
2P 2SA

F 1T 1K  
2K 2C

		R	
4252	3P		
4351	3C	3P	3SA
4153	3T	3K	3C
4261	3K	3C	3P
4162	3K	3C	3P
4360	3C	3P	4K
4063	3T	3K	3P
4-7-	3K	3C	3P
3361	3K	3C	3SA
3163	3T	3K	3SA
3370	3K	3C	3SA
3073	3T	3K	3SA
3-7-	3K	3C	4K
3352	3SA		
3253	3SA		

E 1T 1K  
2K 2C  
2SA 3T

		R	
4252	3P		
4351	3C	3P	3SA
4153	3P		
4261	3K	3C	3P
4162	3K	3C	3P
4360	3C	3P	4K
4063	3K	3C	4T
4-7-	3K	3C	3P
3361	3K	3C	4C
3163	3K	3C	3SA
3370	3K	3C	4C
3073	3K	3C	3SA
3-7-	3K	3C	4K
3352	3SA		
3253	3SA		

Remarques:

- 3C promet 3C et 4P.
- 3T promet 3T.

## 7.14-BICOLORES 4C-5MINEURE. ZONE ABC

AB    1C    1P  
       2T    2K  
       2C,P 2SA

		R	
2425	3SA		
3415	3P		
1435	3K	3C	3P
3406	3C		
2416	3T	3K	3P
1426	3T	3K	3SA
0436	3K	3C	3SA
2407	3T	3K	3P
1417	3T	3K	3SA
0427	3T	3K	3C

C        1C    1P  
           2T    2K

		R	
2425	2SA		
3415	3P		
1435	3K	3C	3P
3406	3C		
2416	3T	3K	3P
1426	3T	3K	3SA
0436	3K	3C	3SA
2407	3T	3K	3P
1417	3T	3K	3SA
0427	3T	3K	3C

A        1C    1P  
           2K    2C  
           2P    2SA

		R	
2452	3SA		
3451	3C		
1453	3T	3K	3P
3460	3P		
2461	3K	3C	3P
1462	3K	3C	3SA
0463	3T	3K	3C
2470	3K	3C	3P
1471	3K	3C	3SA
0472	3K	3C	4T

B        1C    1P  
           2K    2C  
           2SA 3T

		R	
2452	3SA		
3451	3P		
1453	3C	3P	3SA
3460	3P		
2461	3K	3C	3P
1462	3K	3C	3SA
0463	3C	3P	4T
2470	3K	3C	3P
1471	3K	3C	3SA
0472	3K	3C	4T

Remarque:

En zone B, 3C promet 3T.

## 7.15-BICOLORES 4C-6MINEURE. ZONE D

1C 1P  
3T 3K

		R	
3406	3P		
2416	3SA		
1426	3C	3P	3SA
0436	3C	3P	4K
2407	3SA		
1417	3C	3P	4T
0427	3C	3P	4C
1408	4T		
0418	4K		
0409	4C		

Remarque:  
3SA promet exactement 2P, que 3C dénie.

1C 1P  
3K 3C

3460	3P
2461	3SA
1462	3SA
0463	4T
2470	4K
1471	3SA
0472	4T
1480	4P
0481	4C
0490	4C

## 7.16-BICOLORES 4C-5MINEURE. ZONE DEF

D     1K    1C  
       2C    2P  
       3T    3K

3415	3P
2425	3SA
1435	3C

Remarque:

La main contient exactement 5T puisque, avec 6, l'ouverture serait 1C.

D     1K    1C  
       2C    2P  
       3K    3C

3451	3P
2452	3SA
1453	3SA

Remarque:

La main contient exactement 5K puisque, avec 6, l'ouverture serait 1C.

E     2T    2K  
       2P    2SA  
       3T    3K

F     2T    2K  
       3T    3K

		R	
3415	3P		
2425	3SA		
1435	3C	3P	3SA
3406	3P		
2416	3C	3P	4T
1426	3C	3P	4K
0436	4K		
1417	4T		
04-7	4C		
-407	4P		

E     2T    2K  
       2P    2SA  
       3K    3C

F     2T    2K  
       3K    3C

3451	3P
2452	3SA
1453	3SA
3460	3P
2461	3SA
1462	3SA
0463	4T
1471	4K
047-	4C
-470	4P

## 7.17-TRICOLORES A COURTE MINEURE

### COURTE A K

AB 1T 1K  
1C 1P  
2T 2K  
2C,P 2SA

4315	3K
4306	3T
4414	3P
4405	3C

C 1T 1K  
1C 1P  
2T 2K

4315	2SA
4306	3T
4414	3K
4405	3C

D 1T 1K  
1C 1P  
3T 3K  
3C 3P

F 1T 1K  
1C 1P  
3T 3K

4414	3SA
4405	4T

E 1T 1K  
1C 1P  
3T 3K  
3P

4414	
4405	

Plus de R.C. possible après 3P

### COURTE A T

A 1T 1K  
1C 1P  
2K 2C  
2P 2SA

C 1T 1K  
1C 1P  
2K 2C

4351	3T
4360	3K
4441	3C
4450	3P

B 1T 1K  
1C 1P  
2K 2C  
2SA 3T

4351	3SA
4360	3K
4441	3C
4450	3P

DE 1T 1K  
1C 1P  
3K 3C  
3P,SA

F 1T 1K  
1C 1P  
3K 3C

4441	Plus de R.C. possible après 3P ou 3SA
4450	

4441	4T
4450	4K

#### Remarques:

Zone ABC: 3C et 3P annoncent les tricolores parfaits (3 couleurs de 4 cartes), 3C lorsque la dernière carte est un trèfle, 3P lorsque c'est un carreau, sauf dans le cas où l'enchère de 3P est ramenée à 3K (4414 C).

## 7.18-TRICOLORES SANS COEUR

A     1P    2T  
       2P    2SA  
       3T    3C

B     1P    2T  
       2P    2SA

E     1K    1C  
       2P    2SA  
       3P

C     1K    1C  
       1P    1SA  
       2P    2SA  
       3T    3C

D     1K    1C  
       1P    1SA  
       2P    2SA

F     2K    2C  
       2P    2SA  
       3P

4144	3SA
4054	3P
4045	4T

4144	3C
4054	3K
4045	3P

4144
4054
4045

Plus de R.C. possible

Remarque:

En zones A et C, le relais se fait à 3C (dans la couleur courte), et non à 3K qui serait une conclusion.

## 7.19-TRICOLORES SANS PIQUE

AB    1K    1C  
       1P    1SA  
       2C    2P  
       2SA,3T 3P

D     1K    1C  
       1P    1SA  
       3C    3P

E     1K    1C  
       2P    2SA  
       3C    3P

F     2K    2C  
       2P    2SA  
       3C    3P

C     1K    1C  
       1P    1SA  
       2C    2P

1444	3SA
0445	4T
0454	4K

1444	3P
0445	3C
0454	3K

Remarque:

En zones A et B, le relais se fait à 3P (dans la couleur courte). 3K ou 3C, par le répondant, seraient, à ce stade, des conclusions.

## 7.20-BICOLORES MINEURS. ZONE ABC

AB    1K    1C  
       1P    1SA  
       2T    2K  
       2C,P 2SA

C        1K    1C  
           1P    1SA  
           2T    2K

		R		R	
3145	3P				
2245	3SA				
1345	3C	3P	3SA		
3046	3T	3K	3P		
2146	3T	3K	3SA		
1246	3T	3K	3SA		
0346	3C	3P	4T		
3055	3P				
2155	3K	3C	3SA		
1255					
0355					
2056	3K	3C	3P		
1156	3T	3K	3C	3P	3SA
0256	3T	3K	3C	3P	4T
1066	4K				
0166					
--47	3T	3K	4T		

		R	
3145	3P		
2245	2SA		
1345	3C	3P	3SA
3046	3T	3K	3P
2146	3T	3K	3SA
1246	3T	3K	3SA
0346	3C	3P	4T
3055	3P		
2155	3K	3C	3SA
1255			
0355			
2056	3K	3C	3P
1156	3SA		
0256	3T	3K	3C
1066	4K		
0166			
--47	3T	3K	4T

Remarque: A égalité de longueur (5-5 ou 6-6) des trèfles et des carreaux, on annonce 2T si les piques sont plus longs que les coeurs, et 2K si les coeurs sont plus longs que les piques (noir pour noir, rouge pour rouge).

A        1K    1C  
           1P    1SA  
           2K    2C  
           2P    2SA

C        1K    1C  
           1P    1SA  
           2K    2C

B        1K    1C  
           1P    1SA  
           2K    2C  
           2SA 3T

		R		R	
3154	3P				
2254	3SA				
1354	3C	3P	3SA		
3064	3K	3C	3P		
2164	3K	3C	3SA		
1264	3K	3C	3SA		
0364	3C	3P	4K		
3055					
2155					
1255	3T	3K	3SA		
0355	3C	3P	4T		
2065	3T	3K	3P		
1165	3T	3K	3C	3P	3SA
0265	3T	3K	3C	3P	4T
1066					
0166	4T				
--74	3K	3C	4K		

		R	
3154	3P		
2254	3SA		
1354	3C	3P	3SA
3064	3K	3C	3P
2164	3K	3C	3SA
1264	3K	3C	3SA
0364	3C	3P	4K
3055			
2155			
1255	3SA		
0355	3C	3P	4T
2065	3K	3C	4K
1165	3K	3C	4T
0265	3K	3C	4C
1066			
0166	4T		
--74	4K		

## 7.21-BICOLORES MINEURS. ZONE DEF

D    1K    1C                    E    1K    1C                    F    2K    2C  
       1P    1SA                           2P    2SA                           2P    2SA  
       3T    3K                           3T    3K                           3T    3K

		R	
3145	3P		
2245	3SA		
1345	3C	3P	3SA
3046	3P		
2146	3SA		
1246	3SA		
0346	3C	3P	4T
3055	3P		
2155	3SA		
1255	3SA		
0355	3C	3P	4K
2056	4K		
1156	4K		
0256	4K		
1066	4K		
0166	4K		
--47	4T		

D    1K    1C                    E    1K    1C                    F    2K    2C  
       1P    1SA                           2P    2SA                           2P    2SA  
       3K    3C                           3K    3C                           3K    3C

3154	3P
2254	3SA
1354	4C
3064	3P
2164	3SA
1264	3SA
0364	4C
3055	
2155	
1255	
0355	
2065	4T
1165	4T
0265	4T
1066	
0166	
--74	4K

Remarque: A égalité de longueur (5-5 ou 6-6) des trèfles et des carreaux, on annonce 3T au 3<sup>e</sup> tour de la S.B..  
 3K promet donc strictement plus de carreaux que de trèfles.

## 7.22-UNICOLORE CARREAU

A     1K    1C  
        2K    2C  
        2P    2SA

C     1K    1C  
        2K    2C

B     1K    1C  
        2K    2C  
        2SA   3T

		R		R	
3262	3P				
2362	3C	3P	3SA		
2263	3T	3K	3SA		
3361	3C	3P	4C		
3163	3T	3K	3P		
1363	3T	3K	3C	3P	3SA
2272	3SA				
3271	3K	3C	3P		
3172	3K	3C	3P		
2371	3C	3P	4K		
2173	3K	3C	3SA		
1372	3C	3P	4T		
1273	3K	3C	3SA		
3370	3C	3P	4P		
3073	3T	3K	3P		
0373	3T	3K	3C	3P	4T

		R	
3262	3P		
2362	3C	3P	3SA
2263	3SA		
3361	3C	3P	4C
3163	3P		
1363	3C	3P	4T
2272	3SA		
3271	3K	3C	3P
3172	3K	3C	3P
2371	3C	3P	4K
2173	3K	3C	3SA
1372	3C	3P	4K
1273	3K	3C	3SA
3370	3C	3P	4P
3073	3P		
0373	3C	3P	4T

DE-    1K    1C  
        3K    3C

E+F    2K    2C  
        3K    3C

3262	3P
2362	3SA
2263	3SA
1363	4T
2272	3SA
2371	3P
2173	3P
1372	4T
1273	4K
0373	4C

### Remarques:

- Les unicolore K, avec 3P, s'ouvrent de 1T, sauf 3226.
- 4T promet 3C (et 2T).

## 7.23-UNICOLORES T

A      1K    1C  
           2T    2K  
           2C    2SA

		R		R	
3226	3P				
2326	3C	3P	3SA		
2236	3K	3C	3SA		
3316	3C	3P	4T		
3136	3K	3C	3P		
1336	3C	3P	4K		
2227	3SA				
3217	3T	3K	3P		
3127	3T	3K	3P		
2317	3T	3K	3C	3P	4T
2137	3K	3C	4K		
1327	3T	3K	3C	3P	3SA
1237	3K	3C	4T		
3307	3T	3K	3C	3P	4P
3037	3K	3C	3P		
0337	3T	3K	3C	3P	4K

B      1K    1C  
           2T    2K  
           2P    2SA

		R	
3226	3P		
2326	3C	3P	3SA
2236	3K	3C	3SA
3136	3K	3C	3P
1336	3C	3P	4K
2227	3SA		
3127	3T	3K	3P
2137	3T	3K	3SA
1327	3T	3K	3C
1237	3T	3K	3SA
3037	3K	3C	3P
0337	3C	3P	4T

C      1K    1C  
           2T    2K

		R	
3226	2SA	3T	3P
2326	2SA	3T	3C
2236	2SA	3T	3K
3136	3K	3C	3P
1336	3C	3P	3SA
2227	2SA	3T	3SA
3127	3P		
2137	3K	3C	3SA
1327	3T	3K	3C
1237	3T	3K	3SA
3037	3T	3K	3P
0337	3C	3P	4T

Remarque: Les unicolores trèfle, de zone B ou C, à singleton carreau, s'ouvrent de 3T ou 2SA.

B 3T 3K

C 2SA 3K

		R	
2236	3SA		
2326	3C	3P	3SA
3226	3P		
3316	3C	3P	4P
2227	3SA		
3217	3P		
2317	3C	3P	4K
3307	3C	3P	4C
2218	4T		
3208	3P		
2308	3C	3P	4T
2209	4T		

Remarques:

- Les conditions pour l'ouverture de 2SA ou 3T sont:

\* au moins 6T

\* au moins 2C

\* au moins 2P

\* soit, au plus 1K, soit au moins 3 des 4 gros honneurs trèfle

\* zone B (3T), ou C (2SA)

- Après l'ouverture de 2SA, 3T est une conclusion.

DE- 1K 1C  
3T 3K

E+F 2K 2C  
3T 3K

		R	
3226	3P		
2326	3C	3P	3SA
2236	3SA		
1336	3C	3P	4K
2227	3SA		
2317	3C	3P	4P
2137	4K		
1327	3C	3P	4T
1237	4T		
0337	3C	3P	4C

Remarque:

Les unicolores trèfle, avec 3P, s'ouvrent de 1T, sauf 3226.

## CHAPITRE 8: CONCLUSION

La Majeure d'Abord présente, par rapport aux systèmes naturels, un grand nombre d'avantages, mais aussi quelques défauts.

La force combinée des 2 mains est connue avec précision (à 1 point près) et suffisamment rapidement. Comme le système a des freins solides (enchères d'arrêt), on peut effectivement s'arrêter à un palier assez bas en cas de misfit ou de force insuffisante pour une manche.

La connaissance assez précise des longueurs majeures de l'ouvreur dès l'ouverture, est un atout appréciable en enchères compétitives.

Pour les mains régulières, l'arsenal des Relais Complémentaires, des Interrogatives de Doubleton et de Garde permet, dans les situations délicates, de choisir, le plus souvent, la meilleure manche (5 mineur, 4 majeur à 7 atouts, 3SA malgré un fit majeur...).

En contrepartie, la méthode ne permet pas de bien localiser l'emplacement des honneurs, ce qui est surtout préjudiciable dans les enchères de chelem.

## CHAPITRE 9: EXEMPLES

1.	2	ADV9		1K	-	1C
O-P	R842	A105	-	1P	-	1SA
	DV103	98542	-	2C	-	2P
	ARV4	7	-	3T	-	3SA
			-	-	-	

Est pouvait s'arrêter à 3K si Ouest avait répondu 2SA (A) au lieu de 3T (B).

2.	A5	V842		1SA	-	2C
S-NS	D10964	A73	-	-	-	
	RDV7	10852				
	AV	84				

2C est une enchère faible, excluant la manche. Ouest, quoique maximum, doit passer.

3.	AD98	105		1T	-	1K
S-EO	V95	A104	-	1C	-	1P
	AD3	V872	-	2SA	-	3SA
	AR7	D1054	-	-	-	

4.	AD3	R852				1T
E-T	754	AR86	-	1K	-	1C
	DV93	R8	-	1P	-	1SA
	A82	V63	-	3SA	-	-
			-			

Une I.F. serait inutile et ne pourrait que renseigner l'adversaire.

5.	A1052	73		1T	-	1K
O-NS	RV4	D10853	-	1C	-	1P
	864	D52	-	1SA	-	2C
	AV7	D43	-	-	-	

2C exclut la manche car, si Est avait envisagé une manche, il aurait pu relayer à 2T (I.F.) et s'arrêter à 2C si Ouest n'était pas maximum.

6.	RV5	108642		1K	-	1P
S-EO	AV3	R95	-	2P	-	-
	A642	107	-			
	D93	A87				

2P est forcing-passe pour Est (Ouest est maxi pour l'enchère de 2P).

7.	RD103	62	-	1T	-	1K
S-T	R6	A8543	-	1C	-	1P
	854	DV62	-	1SA	-	-
	ARD5	V6	-			

Est peut aussi conclure à 2C mais 1SA est préférable à cause du grand nombre de points H. On ne joue pas de manche dans cette situation (17+8), pour un résultat statistiquement positif.

8.	R1053	A4	-	-	-	2K
S-P	82	A6	-	2C	-	2P
	5	ARD7	-	2SA	-	3T
	D98752	RV643	-	3K	-	3SA
			-	4SA	-	5K
			-	6T	-	-
			-			

4SA = BW sans As

9.	RD85	A94	-	1T	-	1K
S-EO	962	A83	-	1C	-	1SA
	A84	V972	-	-	-	
	A106	953				

1SA indique 9-11 H, régulier, sans majeure 4<sup>e</sup>.

10.	AR10	V63	-	1T	-	1K
S-T	RD953	V84	-	2C	-	3C
	AD	10752	-	-	-	
	A86	V94				

3C est très faible, puisque 2C est forcing (le jeu d'Ouest n'est pas limité) et qu'un relais à 2P aurait déjà permis à Est de s'arrêter à 3C si Ouest n'avait eu qu'une force E.

11.	9532	-	-	1T	-	1K
S-P	A6	RD107532	-	1P	-	2C
	D5	876	-	4C	-	-
	ARV62	D104	-			

2C promet 6 coeurs et 10-13 DH. 3C par Ouest serait insuffisant car il n'est pas minimum, est fitté, et n'a pas de points perdus à pique, couleur présumée courte chez Est.

12.	R5	D10743		1C	-	1P
O-NS	ADV732	64	-	2C	-	-
	642	R	-			
	103	RD954				

13.	RV7	A62	-	1K	-	1C
S-T	V53	86	-	1SA	-	-
	A1076	V984	-			
	A82	D943				

On ne peut trouver 2K. Au vu de sa faiblesse à coeur, Est pourrait simplement relayer à 2T puis à 2SA et passer sur la réponse d'Ouest qui ne peut être que 3T ou 3K.

---

14.	D53	RV6	-	-	-	1SA
S-P	1095	AD843	-	2T	-	3C
	D92	-	-	4C	-	-
	AV54	RD732	-			

3C annonce exactement 3505 C. Voir développements après 1SA.

---

15.	D863	A5			-	1C
N-NS	10954	AD73	-	2C	-	-
	D7	V1052	-			
	D32	RV6				

2C peut aller jusqu'à 10 S, et l'ouvreur de 1C peut donc, dans certains cas, faire un effort.

---

16.	A954	RDV				1K
E-EO	D63	R105	-	1C	-	1SA
	82	R65	-	2SA	-	3SA
	AD98	R743	-	-	-	

2SA indique 12 H régulier, sans les 2 majeures 4<sup>es</sup> (main avec laquelle Ouest aurait déclaré 2SA au 1<sup>er</sup> tour).

---

17.	A4	R10632	-	-	-	1P
S-P	V863	R9	-	1SA	-	2SA
	V105	D4	-	-	-	
	R842	ADV6				

1SA indique 9-11 H, régulier et 2SA est limite (15 H).

---

18.	D953	V	-	1T	-	1K
S-NS	AR9832	V54	-	1P	-	1SA
	-	AR832	-	2C	-	4C
	R42	A765	-	-	-	

---

19.	AR8	75				1K
E-EO	962	AR103	-	1C	-	2C
	10953	ARV4	-	2P	-	2SA
	642	R73	-	3SA	-	-
			-			

---

20.	D1062	A5	-	-	-	1K
S-T	A954	D63	-	1C	-	1P
	9532	RDV8	-	2K	-	2SA
	7	RDV5	-	3K	-	-
			-			

Est doit reparler sur la préférence à 2K dès qu'il a une force D, mais Ouest est un peu trop faible pour accepter la proposition.

---

21.	95	AR64				1T
E-NS	8732	AV9	-	2SA	-	-
	AV	9543	-			
	ADV83	96				

2SA indique 4 coeurs, régulier et 12 H (la répartition 5422 compense la moins-value de AV secs).

---

22.	A	R8642	-	1C	-	-
S-EO	AR63	V87	-			
	D10985	64				
	V42	A83				

Le passe d'Est promet 3 cartes à coeur. Est a le jeu maximum pour passer.

---

23.	10863	AV5			-	1K
N-T	RV95	D62	-	1SA	-	3SA
	A32	DV4	-	-	-	
	V10	AD83				

---

24.	ARD53	84	-	1T	-	1K
S-P	DV62	73	-	3C	-	3SA
	A	10854	-	-	-	
	AR7	DV986				

3C est forcing et indique 5P au moins, 4C exactement.

---

25.	AD62	975		1T	-	1K
O-EO	V54	1083	-	1C	-	1P
	A1053	D92	-	1SA	-	-
	D2	R954	-			

Malgré sa faiblesse, Est est obligé de relayer 2 fois.

26.	5	A102	-	-	-	1C
S-T	RDV6	A985	-	2C	-	2SA
	873	94	-	4C	-	-
	108542	ARD3	-			

Est reparle sur 2C, car Ouest peut avoir jusqu'à 10 S. 2SA annonce C régulier.

---

27.	AV3	R8642	-	1K	-	1P
S-P	D62	7	-	2T	-	2P
	RD95	42	-	-	-	
	A104	DV763				

Ouest relaie à 2T car la manche est possible. 2P indique 8-9 DH, ce qui ne suffit pas à Ouest pour demander cette manche qui est pourtant assez bonne.

---

28.	AR	10732	-	2T	-	2SA
S-NS	R9865	A4	-	-	-	
	A1054	R986				
	A6	973				

2SA = 6-7 H avec 2 coeurs.

---

29.	RDV3	A105			-	1SA
N-T	985	AR732	-	2T	-	2K
	A74	986	-	2SA	-	3C
	A63	D4	-	3SA	-	-
			-			

3C indique un 3532, ce qui permet à Ouest de choisir 3SA, plutôt que 4C.

---

30.	D632	AR87		-	-	1T
O-P	R	A9632	1K	x	-	1P
	V54	73	2K	3P	-	4P
	RV982	D4	-	-	-	

Sur 2K de Sud, contre ne serait pas punitif, mais l'enchère naturelle et limite de 3P est préférable.

---

31.	D103	R8752			-	1P
N-NS	D954	R87	-	2T	-	2K
	6	RV1053	-	2P	-	-
	R10832	-	-			

Ouest est trop fort pour un soutien direct à 2P qui exclut la manche (5-8 S).

32.	A2	RV4		1SA	-	2T
O-EO	RV853	AD74	-	2C	-	2SA
	V9832	R1075	-	3K	-	3C
	A	D6	-	3SA	-	4T
			-	4P	-	5C
			-	-	-	-

Est connait une force B (2C), 2542, 2551, 1552 ou 1543 (3SA), 2 As et le roi de coeur (ou ceux de T et K) (4P).

---

33.	A62	RD3			-	1C
N-P	10	RDV5	-	2K	-	-
	V98753	62	-			
	RD4	V863				

2K = 10-13 DH, au plus 2C.

---

34.	5	RD76				1T
E-NS	RD32	854	-	1SA	-	-
	A64	DV2	-			
	98532	A104				

L'enchère de 1SA peut se faire avec un singleton dans la couleur du partenaire.

---

35.	RD5	9632	-	1T	-	1P
S-EO	RV832	1097	-	2T	-	2SA
	R54	AD62	-	3T	-	3K
	AR	82	-	3C	-	3SA
			-	4C	-	
			-			

2T, 3T et 3C sont des relais.

2SA = 6-7 H régulier; 3K = 4 cartes à carreau; 3SA = 4342.

## TABLE DES MATIERES

Page	2	CHAPITRE	<b>1 INTRODUCTION</b>
	2		1.1 Généralités
	2		1.2 Notations
	2		1.3 Zones de force
Page	3	CHAPITRE	<b>2 SEQUENCES RELAIS</b>
	3		2.1 Les 3 phases
	3		2.2 Relais
	4		2.3 Séquences de base
	10		2.4 Interrogative de force
	11		2.5 Interrogatives complémentaires
Page	13	CHAPITRE	<b>3 ENCHERES NATURELLES</b>
	13		3.1 Enchères à SA
	13		3.2 Enchères à la couleur au niveau de 2
	13		3.3 Enchères à la couleur au niveau de 1
	13		3.4 Enchères de soutien
	13		3.5 Développements
Page	14	CHAPITRE	<b>4 INTERROGATIVES DIVERSES</b>
	14		4.1 Interrogatives de doubleton et de garde
	15		4.2 Enchères de chelem
Page	19	CHAPITRE	<b>5 DEVELOPPEMENTS DES ENCHERES NATURELLES</b>
	19		5.1 Annonce des coeurs sur l'ouverture 1T
	20		5.2 Annonce des piques sur l'ouverture 1T
	21		5.3 Annonce des piques sur l'ouverture 1K
	22		5.4 Enchères à sans-atout
	27		5.5 Soutiens
	28		5.6 Changements de couleur au niveau de 2 ou 3
	29		5.7 Enchères naturelles après l'ouverture 2T
Page	31	CHAPITRE	<b>6 INTERVENTIONS ADVERSES</b>
	31		6.1 1 <sup>er</sup> cas: l'adversaire intervient après une enchère de l'ouvreur
	31		6.2 2 <sup>e</sup> cas: l'adversaire intervient après un relais du répondant
	34		6.3 Relais après intervention
	35		6.4 1T 1C x
	35		6.5 1T 1P x
	36		6.6 1K 1P x
	36		6.7 Enchères après intervention
	37		6.8 Enchères naturelles après contre adverse
	38		6.9 Enchères après intervention par 1SA
	40		A6 ANNEXE A6
	40		B6 ANNEXE B6
	46		C6 ANNEXE C6
Page	47	CHAPITRE	<b>7 DEVELOPPEMENTS DES SEQUENCES RELAIS</b>
	47		7.1 Jeux réguliers de zone ABC
	48		7.2 Jeux réguliers de zone DEF
	50		7.3 Ouverture 1P
	52		7.4 Jeux forts contenant au moins 5P
	53		7.5 Ouverture 1SA
	54		7.6 Cinq cartes à coeur. Zone DEF
	56		7.7 Six cartes à coeur. Zone ABC
	58		7.8 Six cartes à pique. Zone BC
	59		7.9 Bicolores majeurs 5-5
	60		7.10 Bicolores majeurs 4P-5C. Zone ABC
	61		7.11 Bicolores majeurs 3P-5C. Zone DEF

62	7.12	Bicolores 4P-5 mineure. Zone ABC
63	7.13	Bicolores 3P-5 mineure. Zone DEF
64	7.14	Bicolores 4C-5 mineure. Zone ABC
65	7.15	Bicolores 4C-6 mineure. Zone D
66	7.16	Bicolores 4C-5 mineure. Zone DEF
67	7.17	Tricolores à courte mineure
68	7.18	Tricolores sans coeur
68	7.19	Tricolores sans pique
69	7.20	Bicolores mineurs. Zone ABC
70	7.21	Bicolores mineurs. Zone DEF
71	7.22	Unicolores carreau
72	7.23	Unicolores trèfle

Page 74 CHAPITRE 8 **CONCLUSION**

Page 75 CHAPITRE 9 **EXEMPLES**