

Le système français de compétition

Auteurs : Nicolas LHUISSIER et Godefroy DE TESSIÈRES

Éditions : Le Bridgeur 2015

Présentation condensée : Jérôme GIGAULT (août 2016)

Contenu

Ouvertures fondamentales 1 à la couleur, 1SA, 2SA (chapitre 1)	1
Après l'ouverture de 1SA (chapitre 2)	2
Après l'ouverture de 2SA (chapitre 3)	3
Réponses à l'ouverture mineure (chapitre 4)	4
Réponses à l'ouverture majeure (chapitre 5)	5
Après l'ouverture en 3 ^e et 4 ^e positions (chapitre 6)	6
Enchères de soutien et enchères d'essai (chapitre 7)	7
La redemande : l'ouvreur annonce les sans-atout (chapitre 8)	8
La redemande : l'ouvreur annonce une nouvelle couleur (chapitre 9)	9
La redemande : l'ouvreur répète sa couleur (chapitre 10)	11
2♣ forcing de manche et 2♦ multi (chapitre 11)	12
Ouvertures de barrage (chapitre 12)	14
Les enchères de chelem (chapitre 13)	16

Ouvertures fondamentales 1 à la couleur, 1SA, 2SA (chapitre 1)

Exceptions aux règles du choix de la couleur d'ouverture au palier de 1 (pages 18 à 20)

- Avec 5 piques et 5 trèfles : ouvrir de 1♠ jusqu'à environ 15H. Privilégier l'ouverture de 1♣ à partir de 16H
- Avec un bicolore 6-5 où la couleur 6^e est la moins chère : ouvrir de la plus chère dans la zone 11-13H (sauf avec 6 trèfles et 5 piques où on ouvre toujours de 1♣). A partir de 14H (voire 13H concentrés), ouvrir de la couleur la moins chère avec l'intention d'introduire la couleur secondaire en bicolore cher et de la répéter pour décrire un 6-5. NB : la séquence 1♣-1♠-3♥ ne décrit pas une main faible comportant 6 trèfles et 5 cœurs mais une situation de Superforcing (cf. chapitre 7)
- Avec 4 carreaux, 5 trèfles, un singleton et dans la zone 12-16H : ouvrir de 1♦ **quand la qualité des carreaux est supérieure à celle des trèfles**. On annoncera ensuite 2♣ pour montrer 9 cartes de son jeu. La distorsion de la description (montrant a priori plutôt 5 carreaux et 4 trèfles) est compensée par la qualité respective des couleurs

Limites inférieures de l'ouverture de 1 à la couleur (pages 21 à 23)

- En 1^{re} ou 2^e position : on ouvre toutes les mains de 12H et plus. On ouvre aussi les mains de 11H quand elles comportent **une belle couleur au moins cinquième**
- Exceptionnellement, on peut ouvrir des mains de seulement 10H comportant de fortes plus-values distributionnelles telles un **bicolore 5-5 de bonne qualité** ou une **belle majeure sixième**
- En 3^e position : les critères pour ouvrir « sans l'ouverture » (au sens défini ci-dessus) sont une force minimale d'**au moins 8H** (voire 6 non vulnérable) et **une belle couleur** (et/ou une belle distribution)
- En 4^e position : les critères d'ouverture en 1^{re} et 2^e position s'appliquent toujours mais on ouvre également les mains qui respectent **la règle des 15**. Quand l'addition des points d'honneurs et du nombre de cartes à pique atteint 15, il faut ouvrir

L'ouverture de 1SA avec une majeure cinquième (page 28)

- Seulement en zone 15-16H (avec 17H, ouvrir de 1 dans la majeure)
- Trois critères incitant à plutôt ouvrir de 1SA :
 - o Détenir des **fourchettes** et un honneur dans le doubleton
 - o Posséder **3 cartes dans l'autre majeure** dans le but de retrouver un fit majeur si le partenaire effectue un Texas
 - o Ne posséder que **2 cartes à trèfle** (pour éviter de redemander 2♦ avec seulement 3 cartes)

Après l'ouverture de 1SA (chapitre 2)

Résumé des réponses (page 61)

- 2♣ Stayman 4 réponses, au moins 8H sauf cas particuliers
- 2♦-2♥ Texas majeurs, au moins 5 cartes à cœur/pique
- 2♠-3♣ Texas mineurs, au moins 6 cartes à trèfle/carreau
- 3♦ Enchère **propositionnelle** de manche avec **6 cartes à carreau**
- 3♥-3♠ **Bicolore mineur** 5-4 avec singleton dans la majeure annoncée
- 3SA Jeu régulier de 9 à 15H, sans majeure 4^e
- 4♣-4♦ Bicolore majeur de manche (4♦ avec 6 piques) de 7 à 11H
- 5♠ (chapitre 13, page 300) Enchère conventionnelle qui sert à rechercher un fit en mineure. Sans fit mineur, le cas échéant, on jouera 6SA
- 5SA (chapitre 13, page 300) Proposition de grand chelem. Si l'ouvreur est minimum, il revient à 6SA. Sinon, il peut nommer une mineure au palier de 6 pour jouer le grand chelem dans cette mineure ou à sans-atout

Points importants sur la 2^e enchère du répondant

- Après un Stayman et une réponse dans une majeure, l'enchère au niveau de 3 dans l'autre majeure montre un fit dans la majeure et **un espoir de chelem**
- Après un Stayman et une réponse de 2SA, on utilise les **doubles texas** au niveau de 3 pour proposer la manche et au niveau de 4 pour l'imposer
- Suite à un Stayman ou à un Texas, **un saut** au niveau de 4 dans une nouvelle couleur est **un Splinter** avec un fit (le Texas provenant d'une belle couleur 6^e) et un espoir de chelem
- Suite à un Texas majeur, **l'enchère de 2SA est forcing de manche**
 - o Elle sert à exprimer des jeux bicolores avec une mineure exactement 4^e (au moins 9H et un singleton annexe) ou un unicolore majeur de chelem
 - o Cette enchère de 2SA est ainsi un **relais** sur lequel l'ouvreur donne en priorité **le fit dans la majeure** ou nomme le cas échéant **ses couleurs quatrièmes**
 - o Pour faire **au moins un essai de chelem avec un unicolore majeur 6-3-2-2 ou 7-2-2-2**, le répondant fait suivre son enchère de 2SA d'**une enchère de contrôle** si l'ouvreur lui donne le fit, ou de la **répétition de sa couleur** s'il ne le soutient pas
- Suite à un Texas mineur, la nomination des singletons majeurs se fait **naturellement**

Après l'ouverture de 2SA (chapitre 3)

Résumé des réponses (page 77)

- 3♣ Stayman 4 réponses, forcing de manche
- 3♦-3♥ Texas majeurs, au moins 5 cartes à cœur/pique, forcing de manche
- 3♠-4♣ Texas mineurs, au moins 6 cartes à trèfle/carreau, forcing de manche
- 4♦ Bicolore majeur au moins 5-5
- 4♥-4♠ **Bicolore mineur** au moins 5-4 avec singleton dans la majeure annoncée
- 5♠ (chapitre 13, page 300) Enchère conventionnelle qui sert à rechercher un fit en mineure. Sans fit mineur, le cas échéant, on jouera 6SA
- 5SA (chapitre 13, page 300) Proposition de grand chelem. Si l'ouvreur est minimum, il revient à 6SA. Sinon, il peut nommer une mineure au palier de 6 pour jouer le grand chelem dans cette mineure ou à sans-atout

Points importants sur les développements

- Après un Stayman et une réponse dans une majeure, l'enchère sans saut dans l'autre majeure montre **un fit** dans la majeure et **un espoir de chelem**
- Après un Stayman et une réponse de 3SA, on utilise les **doubles Texas** au niveau de 4
- La rectification du Texas majeur par l'ouvreur dans la couleur réelle de son partenaire montre un jeu **fitté**. Sinon, l'ouvreur dit 3SA
- Suite à un texas majeur et une rectification à 3SA, les enchères de 4♦ et de 4♥ sont des « re-Texas »
- En réponse à un texas mineur, l'ouvreur revient à sans-atout s'il se considère minimum sans beau fit

Réponses à l'ouverture mineure (chapitre 4)

Résumé des réponses sur l'ouverture de 1♣ (page 93)

- 1♦ Au moins 4 cartes à carreau et au moins 5H. Enchère forcing
- 1♥-1♠ Au moins 4 cartes à cœur/pique et au moins 5H. Enchère forcing
- 1SA 7-10H, jeu régulier sans majeure 4^e
- 2♣ S.M.I. au moins 5 cartes à trèfle, au moins 10H sans majeure 4^e
- 2♦ **Rencontre.** Jeu de 10-11H, cinq carreaux et quatre trèfles
- 2♥ **Bicolore majeur de 6-9H** avec cinq piques et quatre ou cinq cœurs
- 2♠ Très bel unicolore à pique et au moins 16H. Forcing de manche
- 2SA Jeu régulier de 11H (ou 12 mauvais), sans majeure 4^e
- 3♣ Barrage. Jeu irrégulier de 5-9H avec au moins cinq trèfles, sans majeure 4^e
- 3♦-♥-♠ Barrage naturel. Sept cartes de qualité correcte et 4-7H
- 3SA Jeu régulier de 12-15H, sans majeure 4^e
- 4♥-4♠ Naturel, huit cartes, 4-9H

Résumé des réponses sur l'ouverture de 1♦

- 1♥-1♠ Au moins 4 cartes à cœur/pique et au moins 5H. Enchère forcing
- 1SA 6-10H sans majeure 4^e
- 2♣ Naturel et forcing, au moins 11H, généralement 4 cartes ou plus
- 2♦ S.M.I. au moins quatre carreaux, au moins 11H sans majeure 4^e
- 2♥ **Bicolore majeur de 6-9H** avec cinq piques et quatre ou cinq cœurs
- 2♠ Très bel unicolore à pique et au moins 16H. Forcing de manche
- 2SA Jeu régulier de 11H (ou 12 mauvais), sans majeure 4^e
- 3♣ **Rencontre.** Jeu de 10-11H, cinq trèfles et quatre carreaux
- 3♦ Barrage. Jeu irrégulier de 5-9H avec au moins cinq carreaux, sans majeure 4^e
- 3♥-3♠ Barrage naturel. Sept cartes de qualité correcte et 4-7H
- 3SA Jeu régulier de 12-15H, sans majeure 4^e
- 4♥-4♠ Naturel, huit cartes, 4-9H

Réponses à l'ouverture majeure (chapitre 5)

Résumé des réponses sur l'ouverture de 1♥ (page 113)

- 1♠ Au moins 4 cartes à pique et 5H. Enchère forcing
- 1SA 5-10H sans 4 piques ni fit cœur ou 5-6H réguliers avec un fit de 3 cartes
- 2♣-2♦ Naturel, au moins 11H, généralement 4 cartes ou plus dans la couleur nommée
- 2♥ 6-10HLD avec trois cœurs (avec 6HLD, la main doit avoir des plus-values de distribution : singleton...). Possibilité de 4 atouts si jeu régulier (4-3-3-3 ou 4-4-3-2)
- 2♠ **Mini-rencontre**. Au moins cinq piques et trois cœurs dans une main limite
- 2SA Soutien de 4 atouts, forcing de manche, au moins 13H
 - o L'ouvreur redemande à 3♣ avec une ouverture **minimale** (11-14H)
 - o Sinon il nomme sa **courte** au palier le plus bas
 - o Sans courte et non minimal, il répète sa couleur (pas 5-3-3-2) ou nomme 3SA (5-3-3-2)
- 3♣ Soutien de 3 atouts, limite
- 3♦ Soutien de 4 atouts, limite
- 3♥ Barrage avec 4 atouts au nom de la Loi des Atouts
- 3♠ Splinter de 13-15HLD
- 3SA Soutien d'au moins quatre cartes, 13-15HLD sans singleton
- 4♣-4♦ Splinter de 13-15HLD
- 4♥ Barrage avec 5 atouts au nom de la Loi des Atouts

Résumé des réponses sur l'ouverture de 1♠

- 1SA 5-10H sans fit pique ou 5-6H réguliers avec un fit de 3 cartes
- 2♣-2♦ Naturel, au moins 11H, généralement 4 cartes ou plus dans la couleur nommée
- 2♥ Naturel, au moins 11H, au moins cinq cœurs
- 2♠ 6-10HLD avec trois piques (avec 6HLD, la main doit avoir des plus-values de distribution : singleton...)
- 2SA Soutien de 4 atouts, forcing de manche, au moins 13H
 - o L'ouvreur redemande à 3♣ avec une ouverture **minimale** (11-14H)
 - o Sinon il nomme sa **courte** au palier le plus bas
 - o Sans courte et non minimal, il répète sa couleur (pas 5-3-3-2) ou nomme 3SA (5-3-3-2)
- 3♣ Soutien de 3 atouts, limite
- 3♦ Soutien de 4 atouts, limite
- 3♥ **Unicolore** à cœur d'au moins 6 cartes, **limite**
- 3♠ Barrage avec 4 atouts au nom de la Loi des Atouts
- 3SA Soutien d'au moins quatre cartes, 13-15HLD sans singleton
- 4♣-♦-♥ Splinter de 13-15HLD
- 4♠ Barrage avec 5 atouts au nom de la Loi des Atouts

Après l'ouverture en 3^e et 4^e positions (chapitre 6)

Résumé des réponses à l'ouverture majeure (page 127)

- Le changement de couleur au palier de 1 est **non forcing** et dénie le fit
- Le changement de couleur au palier de 2 (sauf 2♣) montre une couleur 6^e (ou une belle 5^e pour les cœurs), **8-11H** et est **non forcing**
- La réponse de **1SA** montre **5-11H** et dénie le fit (on peut néanmoins l'utiliser pour camoufler le fit avec un jeu très faible)
- Les enchères de soutien aux paliers de 2, 3 et 4 suivent la Loi des Atouts
- L'enchère de 2♣ (appelée **Drury**) est artificielle, montre un jeu fitté, maximal du passe d'entrée
 - o Les réponses de l'ouvreur à cette enchère conventionnelle sont assez simples. Le principe de base est que **l'ouvreur revient au palier de 2 dans sa couleur d'ouverture** s'il considère n'avoir **aucun espoir de manche**
 - o La conséquence logique de cette façon de procéder est que **toutes les enchères autres que le retour dans la couleur d'atout sont positives**. Toutes les enchères supérieures à la répétition de la majeure sont même forcing de manche et naturelles
 - o Le saut à la manche dans la majeure d'ouverture est conclusif
 - o Sur l'ouverture de 1♠, la nomination des cœurs au palier de 2 provient d'un bicolore au moins 5-4 avec **au minimum un espoir de manche**
 - o L'enchère de 2♦ est ambiguë : main régulière de 12-13H ou réelle couleur de 4 cartes à carreau
- La réponse de **2SA** est un **mini Splinter**, avec au moins 4 atouts, un singleton indéterminé et 8-11H
 - o L'ouvreur peut utiliser s'il le souhaite **un relais à 3♣** pour demander le singleton que le répondant nomme de façon naturelle
 - o Le singleton à trèfle est alors décrit par le retour dans la couleur d'atout
- Les enchères à partir du palier de 2♠ (sur l'ouverture de 1♥) et au palier de 3 en-dessous de la couleur d'ouverture sont des **enchères de rencontre** : une belle couleur 5^e, un soutien d'au moins 4 cartes et 9-11H
- On garde les Splinters mais uniquement avec des jeux de 5 atouts et maximaux du passe d'entrée (sinon on utilise le 2SA mini Splinter)

Résumé des réponses à l'ouverture mineure (page 133)

- Les enchères de soutien reprennent leur sens classique : **6-9H** au palier de 2 et **10-11H** au palier de 3 (il n'y a plus de S.M.I.)
- Les enchères à sans-atout restent inchangées
- Les changements de couleur sans saut sont logiquement **non forcing**, l'enchère de 2♣ sur 1♦ indique **six cartes** dans un jeu de **8-10H**
- Les enchères à saut sont des enchères de **rencontre**, avec cinq cartes dans la couleur nommée et un fit d'au moins quatre cartes avec l'ouvreur

Enchères de soutien et enchères d'essai (chapitre 7)

Résumé des soutiens directs de l'ouvreur après une réponse majeure au niveau de 1 (page 149)

- Palier de 2 : 12-14H, jeu régulier ou irrégulier
- Palier de 3 : 15-17H, jeu irrégulier. Après cette enchère à saut, un relais existe pour connaître la distribution précise de l'ouvreur (cf. chapitre 13)
- Palier de 4 : 18-19H, 5-4-2-2

Résumé des soutiens artificiels de l'ouvreur après une réponse majeure au niveau de 1

- Les **Splinters** (généralement 17-19H) : ils s'utilisent avec des mains trop belles pour un soutien au palier de 3. On nomme naturellement le singleton avec un double saut (3♣, 4♣, 4♦ ou 4♥)
- Les **Superforçings** (généralement 20-22H) : ils s'utilisent avec les mains trop fortes pour un Splinter. On nomme le résidu avec un simple saut avant de soutenir le répondant au palier de 4 (il y a 4 séquences de Superforcing : 1♣-1♥-3♦, 1♣-1♠-3♦, 1♣-1♠-3♥ et 1♦-1♠-3♥)
- Lorsque l'ouvreur détient 20-22H et n'est pas en situation de Superforcing, il fait un **bicolore à saut dans son résidu** avant de donner le fit au niveau de 4 dans la majeure du répondant (par exemple : 1♦-1♠-3♣...4♠)
- **3SA** : décrit un jeu régulier de 18-19H, spécifiquement 4-3-3-3 ou 4-4-3-2

Résumé des enchères d'essai (page 156)

- Les enchères d'essai s'utilisent pour proposer la manche après un soutien majeur au palier de 2
- L'enchère de 3 dans la majeure soutenue est un barrage et intime au partenaire de passer
- Les enchères d'essai à la couleur au palier de 3 sont naturelles sans espoir de chelem
- Seule l'enchère d'essai généralisé de 2SA (et les enchères au palier de 4) peut cacher des ambitions de chelem
- En réponse à une enchère d'essai, on revient dans la majeure soutenue avec un jeu minimal. Avec un jeu non minimal, on peut nommer une force au palier de 3 ou un singleton au palier de 4

La redemande : l'ouvreur annonce les sans-atout (chapitre 8)

Résumé des redemandes possibles à sans-atout (page 182)

- Redemande à **1SA** : 12-14H, jeu régulier ou semi-régulier, sans majeure 4^e à annoncer au palier de 1
- Redemande à **2SA avec saut** : 18-19H, jeu régulier ou semi-régulier, peut-être avec une majeure 4^e (y compris 4 piques)
- Redemande à **2SA sans saut** après ouverture majeure : 15-17H régulier
- Redemande à **3SA avec saut** après ouverture majeure : 18-19H régulier
- Après 1♦-2♣ :
 - o **2SA** : 12-14H ou 18-19H régulier
 - o **3SA** : 4-4-4-1 singleton trèfle

Après une redemande à 1SA

- Les enchères directes au niveau de 3 (avec bicolore au moins 5-5) et les bicolores chers sont **naturels et forcing de manche**
- **Utilisation du double 2** :
 - o Avec un jeu **propositionnel de manche**, on a la possibilité d'utiliser l'enchère artificielle de 2♣ (qui n'est donc plus Roudi) sur laquelle l'ouvreur répond obligatoirement 2♦. NB : le répondant peut passer sur 2♦ ou annoncer 3♣ pour jouer ce contrat
 - o Avec un jeu **forcing de manche** sans enchère naturelle, on a la possibilité d'utiliser l'enchère artificielle de 2♦ sur laquelle l'ouvreur décrit son jeu

Après une redemande à 2SA à saut

- L'enchère au niveau de 3 dans **l'autre mineure** que la mineure d'ouverture est un relais artificiel. Elle demande à l'ouvreur s'il détient 3 cartes dans la majeure répondue ou 4 cartes dans l'autre majeure, y compris s'il s'agit des piques
- La répétition de la couleur de réponse au niveau de 3 est une **enchère de chelem** avec un unicolore

La redemande : l'ouvreur annonce une nouvelle couleur (chapitre 9)

Développements après 1m-1♥-1♠-1SA (pages 192 à 194)

- 2SA 15-17H avec un singleton cœur
- 3SA 18-19H avec un singleton cœur ou peut-être une distribution 5-4-2-2
- 2♥ 15-17H jeu irrégulier avec 3 cœurs
- 3♥ 18-19H jeu irrégulier avec 3 cœurs
- **2 dans la mineure non ouverte** avec **12-14H** et un jeu irrégulier comportant 3 cœurs

Attention nouveauté !!! (page 197)

- Après le début de séquence 1♦-1M-2♣, le soutien à saut à 3♦ traduit **désormais un jeu limite** (10-11H) avec généralement un fit de 4 cartes
- Avec un jeu plus fort, le répondant devra employer la 4^e couleur forcing (voir ci-après)

La 4^e couleur forcing (pages 198 à 201)

- Quand le répondant détient au moins 11H et souhaite obtenir un complément d'information sur le jeu de l'ouvreur, il emploie souvent la **quatrième couleur forcing**. C'est une enchère artificielle qui consiste à nommer à la quatrième enchère de la séquence la seule couleur non nommée sans faire de saut. NB : il faut bien différencier le **double deux** qui s'utilise sur la redemande de l'ouvreur à 1SA de la 4^e forcing
- Sur cette enchère, l'ouvreur précise en premier lieu s'il détient 3 cartes dans la couleur de son partenaire
- Sinon, il regarde s'il détient un arrêt dans la 4^e couleur pour jouer à sans-atout bien qu'il puisse, dans ce cas, préférer parachever la description de sa main (bicolore 5-5 par exemple)
- Lorsqu'il n'a aucune information intéressante à transmettre, l'ouvreur peut revenir dans sa majeure au niveau de 2 (enchère **par défaut**). Par exemple 1♣-1♥-1♠-2♦-2♠ où l'enchère de 2♠ ne fait que dénier 3 cœurs, l'arrêt carreau et de longs trèfles
- Règle : après une 4^e forcing, presque toutes les enchères en dessous de la manche sont forcing. **Seule la sixième enchère est non forcing si elle ne dépasse pas 2SA**

La convention Bart selon une dénomination américaine (page 204)

- Après 1♠-1SA-2♣, la redemande de 2♦ est une **enchère artificielle qui montre cinq cartes à cœur** (sorte de Texas facultatif) et la possibilité de jouer dans un autre atout (soit un fit à trèfle, soit deux cartes à pique). L'ouvreur revient à 2♠ s'il possède une courte à cœur
- La redemande de 2♥ promet 6 cartes dans cette couleur

Bicolore économique et développements (page 221)

- Le bicolore économique montre 12-18H et est non-forcing. Il ne promet pas toujours une distribution 5-4 s'il y a un problème de redemande
- En réponse, les soutiens sans saut, les répétitions de couleur et les enchères à sans-atout sont non forcing et zonées
- En réponse, avec des jeux forts sans enchère naturelle, on utilise souvent la **quatrième couleur forcing**

Bicolore cher et développements

- Le bicolore cher montre 17-22H et est autoforcing. Il ne promet pas toujours un jeu bicolore, notamment dans le cas d'un unicolore fort en mineure
- En réponse, l'enchère de 2SA **modérateur** traduit souvent un jeu faible et permet de s'arrêter au palier de 3 dans la mineure de l'ouvreur. L'enchère de 3SA montre, quant à elle, 11-13H
- Les soutiens directs au niveau de 3 sont positifs et **forcing de manche**
- La répétition de la couleur de réponse au niveau de 2 montre cinq cartes et est forcing mais pas autoforcing

Bicolore à saut

- Forcing de manche
- Décrit un bicolore 5-5 sur une réponse de 1SA (sauf 1♠-1SA-3♣)

Après 1Majeure-1SA-2SA (forcing de manche)

- Pour pouvoir différencier les bicolores 5-5 des bicolores seulement 5-4, la redemande à 2SA forcing de manche intervient uniquement après une ouverture majeure et une réponse de 1SA. Elle promet au moins 18H et sert à exprimer :
 - Les bicolores seulement 5-4 trop puissants pour un bicolore économique
 - Les unicolores forts en majeure
 - Certains jeux réguliers avec lesquels l'ouvreur envisage un contrat autre que celui de 3SA : soit avec **deux petits piques** après l'ouverture de 1♥, soit avec **trois cartes à cœur** après l'ouverture de 1♠ (1♠-1SA-3SA indiquant par inférence exactement 2 cœurs)
- L'enchère de 3♣ du répondant est un relais artificiel sur lequel l'ouvreur annonce sa couleur 4^e annexe naturellement
- Les autres enchères du répondant sont en Texas et montrent soit une couleur longue, soit un fit dans la majeure de l'ouvreur

La redemande : l'ouvreur répète sa couleur (chapitre 10)

La 3^e couleur forcing (pages 230 à 233)

- La 3^e couleur forcing est un outil dont le répondant dispose pour annoncer des jeux forts, suite à la répétition de sa mineure au niveau de 2 par l'ouvreur. C'est **une enchère artificielle et forcing mais pas autoforcing** qui sert à exprimer un jeu de 10H et plus
- Il y a trois séquences possibles : 1♣-1♥-2♣-2♦, 1♣-1♠-2♣-2♦ et 1♦-1♠-2♦-2♥
- Les 3 objectifs sont dans l'ordre :
 - o Demander à l'ouvreur s'il détient 3 cartes dans la majeure de réponse
 - o Rechercher certains arrêts en vue de jouer 3SA (moins fréquent)
 - o Exprimer des jeux forts et rendre forcing des enchères ultérieures
- La séquence 1♣-1♠-2♣-2♥ est naturelle, forcing et promet 4 cœurs et au moins 10H

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

- Avec 3 cartes dans la majeure de réponse, l'ouvreur la nomme en priorité (à saut lorsqu'il désire jouer au moins la manche)
- Sur la 3^e séquence (1♦-1♠-2♦-2♥), l'ouvreur donne le fit à cœur au palier de 3 dès qu'il y possède 4 cartes (sans 3 piques). Cette séquence a une contrainte : elle est forcing de manche. NB : avec 3 piques et 4 cœurs, l'ouvreur saute au palier de 4 dans sa courte (Splinter)
- Avec des arrêts dans les 2 couleurs non nommées, l'ouvreur nomme les sans-atout (2SA avec 11-13H) en séquence non forcing
- Il peut aussi simplement se décrire en annonçant une nouvelle couleur (force) ou en répétant sa 1^{re} couleur (non forcing)

2♣ forcing de manche et 2♦ multi (chapitre 11)

L'ouverture de 2♣ est forcing de manche et comprend : (page 251)

- Tous les jeux de 24H ou plus (ou l'équivalent)
- Les jeux qui ont un nombre de levées de jeu égal à la manche moins une levée : 9 levées en majeure, 9 et demie en mineure, accompagnées d'un minimum absolu de deux levées de défense

Les réponses à 2♣ se font en contrôles italiens

- Un as vaut 2 contrôles italiens
- Un roi vaut 1 contrôle italien
- 2♦ : 0 ou 1 contrôle
- 2♥ : 2 ou 3 contrôles
- 2♠ : 4 ou 5 contrôles
- 2SA : 6 contrôles et plus

La redemande de l'ouvreur obéit aux critères suivants :

- Au palier de 2, l'ouvreur nomme une belle majeure au moins cinquième
- Au palier de 3, l'ouvreur peut nommer une majeure cinquième avec une couleur de très belle qualité dans un jeu irrégulier. Sinon, la couleur nommée doit être au moins sixième
- Dans les autres cas, il redemande à 2SA. Cette redemande montre généralement un jeu régulier illimité mais peut être utilisée, faute de mieux, avec des jeux irréguliers. Le répondant dispose alors de développements à base de Stayman et de Texas

L'ouverture de 2♦ multi (page 254)

- L'ouverture conventionnelle de 2♦ multi regroupe trois types de jeu
 - o Les mains régulières de 22-23H
 - o Les ouvertures de 2♥ faible
 - o Les ouvertures de 2♠ faible
- Avec un deux faible en majeure, on est **plus audacieux en première et troisième positions et plus conservateur en deuxième position** (cette règle sera également valable pour les ouvertures de 2♥ et 2♠ du chapitre 12)
- Le critère principal d'ouverture est la possession d'une belle couleur

Résumé des réponses à l'ouverture de 2♦ multi (page 263)

- 2♥ « passe ou corrige »
- 2♠ « passe ou corrige », souvent avec au moins 3 cartes à cœur
- 2SA **relais fort** qui demande à l'ouvreur de se décrire (voir ci-après)
- 3♣-3♦ naturel, au moins 6 cartes, forcing
- 3♥ « passe ou corrige », avec au moins 3 cartes dans chaque majeure
- 3♠ « passe ou corrige », avec souvent 3 piques et au moins 4 cœurs
- 3SA naturel, pour jouer ce contrat
- 4♣ demande à l'ouvreur de nommer sa majeure **en Texas**
- 4♦ demande à l'ouvreur de nommer sa majeure **naturellement**
- 4♥-4♠ **naturel**, pour jouer ce contrat (genre « fous-moi la paix » !)

Réponses au relais à 2SA sur l'ouverture de 2♦ multi

- 3♣ minimum 5-7H avec six cartes à cœur
- 3♦ minimum 5-7H avec six cartes à pique
- 3♥ maximum avec six cartes à **pique**
- 3♠ maximum avec six cartes à **cœur**

Ouvertures de barrage (chapitre 12)

L'ouverture de 2♠ Muiderberg (pages 269 à 275)

- Exactement 5 cartes à pique et une mineure au moins 4^e dans la même zone de points que le 2 faible (5-10H)
- Non vulnérable avec un 5-4 : 5-9H dont au moins 5H dans les longues
- Non vulnérable avec un 5-5 : 4-9H dont au moins 2H dans les longues
- Vulnérable avec un 5-4 : honneurs très concentrés dans les longues et de beaux piques
- Vulnérable avec un 5-5 : 5-9H dont au moins 5H dans les longues

Résumé des réponses à l'ouverture de 2♠ Muiderberg (page 281)

- 2SA **relais** avec au moins un espoir de manche
 - o 3♣ minimum 4-7H avec des trèfles
 - o 3♦ minimum 4-7H avec des carreaux
 - o 3♥ maximum avec des trèfles
 - o 3♠ maximum avec des carreaux
- 3♣ « passe ou corrige » pour jouer au niveau de 3 dans la mineure de l'ouvreur
- 3♦ enchère artificielle qui est une **proposition de manche** à pique
- 3♥ naturel, forcing
- 3♠ prolongation du barrage, conclusif
- 3SA pour les jouer
- 4♣-4♦ naturel, forcing
- 4♥-5♣-5♦ naturel, pour les jouer (genre « fous-moi la paix » !)
- 4♠ conclusion, parfois au nom de la Loi des Atouts
- 4SA nomme ta mineure

L'ouverture de 2♥ Ekren bicolore majeur (pages 276 à 280)

- Non vulnérable, cette ouverture montre un jeu comportant **au moins 4 cartes de qualité correcte** dans chacune des majeures et une force de **4-9H**
- Vulnérable, le bicolore est **au moins 5-4** (indifféremment 5 cœurs ou 5 piques) avec généralement 2 honneurs dans chaque majeure et **6-9H**
- Sans espoir de manche, le répondant passe ou rectifie à 2♠
- Avec un même nombre de cartes dans les majeures, le répondant privilégiera la rectification à 2♠ car elle rend le réveil plus difficile pour l'adversaire (conseil personnel de Jérôme Gigault)
- Le soutien d'une des majeures au palier de 3 est une prolongation du barrage qui montre généralement 5 atouts dans un jeu faible en points d'honneurs
- Avec 6 atouts, on soutient au palier de 4 (Loi des Atouts)
- 2SA **relais** avec espoir de manche
 - o 3♣ minimum avec seulement 4 piques
 - o 3♦ minimum avec 5 piques
 - o 3♥ maximum avec 5 piques et 4 cœurs (chassé-croisé)
 - o 3♠ maximum avec 5 cœurs et 4 piques (chassé-croisé)
 - o 3SA maximum avec un 4-4 (non vulnérable)
 - o 4♣-4♦ maximum 5-5 avec courte dans la mineure nommée (Splinter)
- 3♣-3♦ non forcing, au moins 6 belles cartes dans la mineure nommée

Résumé des ouvertures à partir du palier de 3 (pages 295)

- Les critères d'ouverture de barrage sont très dépendants de la vulnérabilité et de la position
- On se fixe la règle des 500/800 comme guide principal :
 - o Si les adversaires sont vulnérables, on peut ouvrir une main qui possède suffisamment de levées pour ne concéder que **800 points** si on est contré et que le partenaire n'apporte aucune levée
 - o Si les adversaires sont **non vulnérables**, il ne faut pas risquer de perdre plus de **500 points**
 - o En étudiant le tableau des vulnérabilités, cela revient à dire qu'on peut concéder :
 - o Vert contre rouge : **4** de chute (800 points)
 - o Vert contre vert : **3** de chute (500 points)
 - o Rouge contre rouge : **3** de chute (800 points)
 - o Rouge contre vert : **2** de chute (500 points)
- On est plus agressif en 1^{re} position et surtout en 3^e position
- Non vulnérable, on peut ouvrir des mains avec une bonne distribution au palier de 3 avec seulement 6 cartes et au palier de 4 avec 7 cartes
- Les barrages de 4♥ et 4♠ peuvent contenir quelques réserves distributionnelles

Résumé des développements après une ouverture au palier de 3 ou 4

- Les changements de couleur sont forcing
- La réponse de 3SA est naturelle et conclusive
- L'enchère de 4SA est un **Blackwood 5 clés** dans la couleur d'ouverture
- Les enchères au palier de 4 sont forcing en mineure et conclusives en majeure
- Sur une ouverture majeure, que l'ouverture soit effectuée au niveau de 3 ou au niveau de 4, les réponses au palier de 5 sont des **interrogatives** dans la couleur nommée
 - o Sans le contrôle, l'ouvreur revient au palier de 5 dans la couleur d'atout (principe : **retour à l'atout dénie**, comme pour la réponse à une interrogative à la dame d'atout)
 - o Avec le contrôle du 2^e tour, il saute au chelem dans la couleur d'atout
 - o Avec le contrôle du 1^{er} tour, il utilise toute autre enchère

Les enchères de chelem (chapitre 13)

Un relais utile (pages 304 et 305)

- Après la séquence 1m-1M-3M, le système français de compétition intègre un relais pour demander des précisions sur la distribution de l'ouvreur
- Le relais est à 3♠ sur le soutien à 3♥
- Le relais est à 3SA sur le soutien à 3♠
- L'ouvreur annonce naturellement son singleton ou revient dans la majeure agréée s'il est 5-4-2-2
- Dans le cas d'un fit à cœur, le singleton à pique est annoncé en « écho » par l'enchère de 3SA

Résumé des enchères de chelem (page 315)

- Lorsqu'un camp détient un fit et envisage un chelem, il vérifie par la procédure des contrôles qu'il ne perd pas d'entrée deux plis dans une couleur
- Lorsqu'un des joueurs a fait un soutien non forcing, son partenaire amorce les contrôles où il le désire. Sinon, l'amorce des contrôles se fait le plus économiquement possible
- Le fait de détenir tous les contrôles n'est pas toujours un argument suffisant pour aller au chelem et l'un des deux joueurs du camp peut faire une ultime temporisation s'il est minimum
- Après qu'un fit explicite est donné dans une couleur, l'enchère de 4SA est un Blackwood dès qu'elle ne suit pas immédiatement une enchère à sans-atout
- Le Blackwood le plus joué en haute compétition est le Blackwood 41-30. Les réponses de 5♣ et de 5♦ sont simplement inversées
- Lorsqu'il y a un double fit, le Blackwood se fait dans la couleur du joueur qui a posé le Blackwood
- La question à la dame d'atout se fait dans la couleur juste au-dessus de la réponse au Blackwood, si elle ne coïncide pas avec la couleur d'atout. La réponse consiste à revenir au plus bas palier dans la couleur d'atout dès que l'on ne détient pas la dame d'atout (**retour à l'atout dénie**)
- Sur le Blackwood aux rois à 5SA, on répond la couleur des rois dans l'ordre économique
- Sur un Blackwood d'exclusion, on utilise le Blackwood 41-30