OUVERTURE

Nombre de points	MAINS REGULIERES [4.3.3.3 ou 4.4.3.2 ou 5 (mineure).3.3.2]	MAINS IRREGULIERES (Ajouter 1 au nombre de points nécessaires)
de 13 à 15	Avec 1 mineure plus longue que l'autre : *1 dans cette COULEUR* Avec 3 Trèfles et 3 Carreaux : *1 TREFLE* Avec 4 Trèfles et 4 Carreaux : *1 CARREAU*	• Sans couleur 5ème (main 4.4.4.1) : - avec 1 singleton mineur : *1 dans LA MINEURE 4ème* - avec 1 singleton majeur : *1 CARREAU* • Avec une seule couleur 5ème (ou +) : *1 dans cette COULEUR*
de 16 à 18	Même avec 2 petites cartes en majeure ou 17-18 H et une majeure 5ème peu robuste : *1 SANS-ATOUT*	• Avec deux couleurs de longueur égale (5ème ou 6ème) : *1 dans LA COULEUR LA PLUS CHERE* • Avec un bicolore noir (Trèfle et Pique) : *1 TREFLE*
de 19 à 20	Avec 1 mineure plus longue que l'autre : *1 dans cette COULEUR* Avec 3 Trèfles et 3 Carreaux : *1 TREFLE* Avec 4 Trèfles et 4 Carreaux : *1 CARREAU*	• Avec un bicolore (6-5 ou 7-6) : *1 dans LA COULEUR LA PLUS LONGUE*
de 21 à 22	Même avec 22 H et une majeure 5ème peu robuste : *2 SANS-ATOUT*	• Avec 20 à 23 points DH et une couleur robuste (5ème, 6ème ou 7ème) [ARDVx ou ARDxx ou HHxxxx ou Axxxxxx] : *2 dans cette COULEUR* SAUF si cette couleur est TREFLE : *1 TREFLE*
23 et plus	*2 TREFLES*	

REPONSE à 1 à la COULEUR

L'ouvreur a de 13H à 23 DH

1/ SUR OUVERTURE de 1 TREFLE ou 1 CARREAU

L'ouvreur a au moins 3 cartes dans cette couleur.

- ***CHANGEZ de COULEUR***, même si vous avez le soutien, dès que vous avez une MAJEURE 4ème ou plus et au moins 6 points H.
- *SOUTENEZ* avec 5 cartes si vous ne pouvez changer de couleur.

2/ SUR OUVERTURE de 1 COEUR ou 1 PIQUE

L'ouvreur a au moins 5 cartes dans cette couleur.

- ***SOUTENEZ*** avant tout (avec 3 cartes).
- *CHANGEZ de COULEUR*, si vous ne pouvez soutenir.

3/ SANS SOUTIEN ni MAJEURE ANNONCABLE au NIVEAU de 1

- *1 SANS-ATOUT* avec de 5 à 10 H
- *2 SANS-ATOUT* avec de 11 à 12 H et une main régulière
- *3 SANS-ATOUT* avec de 13 à 15 H et une main régulière

LE SOUTIEN

- Sur ouverture en MINEURE, il faut au moins **5 cartes**.
  Sur ouverture en MAJEURE, il faut au moins **3 cartes**.

Avec plus de 3 atouts, il faut recalculer les points de distribution :
1 point par atout au-delà du 4ème, 3 points pour un singleton, 5 points pour une chicane. Cela donne les points S.

- Niveau du soutien
  - Soutien *SIMPLE* 6 à 10 S
  - Soutien *AVEC SAUT* 11 à 12 S
  - Soutien *AVEC DOUBLE SAUT* 13 à 15 S

- NE SOUTENEZ PAS DIRECTEMENT, CHANGEZ D'ABORD DE COULEUR, si vous avez :
  - plus de 11 H et une autre couleur robuste
  - plus de 13 H
  - plus de 16 S

LE CHANGEMENT DE COULEUR

- **Il oblige l'ouvreur à reparler**
- La couleur que vous annoncez doit être au moins 4ème
  - avec 2 couleurs 4ème : *LA MOINS CHERE*
  - avec 2 couleurs égales (5ème ou 6ème) : *LA PLUS CHERE*
  - avec 2 couleurs inégales : *LA PLUS LONGUE*

- Le niveau de l'annonce :
  - *1 sur 1* 5 à 10 H
  - *2 sur 1* plus de 11 H (9 à 10 DH)
  - ■ *AVEC SAUT* (1 K - 2 C ou 1 C - 3 T) plus de 17 H avec, soit une couleur robuste, soit un fort soutien dans la couleur du partenaire. C'est UNE ENCHERE TRES FORTE (POSSIBILITE DE CHELEM)

REPONSE à 1 SANS-ATOUT

L'ouvreur a de 16 à 18 H et une main régulière

1/ VOUS N'AVEZ PAS DE LONGUE MAJEURE ou UNE MAJEURE 4ème dans une main **4.3.3.3** :

- *PASSEZ* de 0 à 7 H (avec 6 T ou K vous pouvez faire le TEXAS)
- *2 SANS-ATOUT* de 8 à 9 DH (l'ouvreur appréciera)
- *3 SANS-ATOUT* de 9 H à 14 DH

2/ VOUS AVEZ UNE MAJEURE CINQUIEME (ou plus), afin que la "belle main" reste alors cachée et le jeu avec les honneurs soit facilité, vous annoncez conventionnellement "la couleur immédiatement en dessous" de votre longueur, au moins 5ème (c'est ***LE TEXAS***)

- *2 CARREAUX* avec au moins 5 Coeurs
- *2 COEURS* avec au moins 5 Piques
- *2 PIQUES* avec au moins 6 Trèfles ou 6 Carreaux

- L'ouvreur nomme alors "la couleur au-dessus" et vous répondez :
  - de 0 à 7 DH : *PASSE* sur 2 COEURS ou 2 PIQUES
  - de 8 à 9 DH : soit *3 dans VOTRE COULEUR*, soit *2 SANS-ATOUT* si votre main est régulière
  - de 10 à 14 DH : soit *4 COEURS* ou *4 PIQUES*, soit *3 SANS-ATOUT*, soit une *AUTRE COULEUR 4ème ou 5ème*

Si, sur un TEXAS à 2 Carreaux ou 2 Coeurs, l'ouvreur a un jeu qui lui plaît (bon soutien d'atout [4], jeu riche en As et Rois), il annonce *3 COEURS* ou *3 PIQUES* au lieu de 2.

3/ VOUS AVEZ UNE MAJEURE QUATRIEME (Sauf avec une main 4.3.3.3) :

Annoncez *2 TREFLES* (C'est Le "STAYMAN")

- Réponse de l'ouvreur :
  - Avec 16-17 H et sans majeure 4ème : *2 CARREAUX*
  - Avec une majeure 4ème : *2 dans cette MAJEURE*
  - Avec 18 H et sans majeure 4ème : *2 SANS-ATOUT*
  - Avec 16-17 H et deux majeures 4ème : *3 TREFLES*
  - Avec 18 H et deux majeures 4ème : *3 CARREAUX*
  - Avec une majeure 5ème : *3 dans cette MAJEURE*

- Votre réponse :
  - de 0 à 7 DH : *PASSEZ*
  - avec 8 à 9 DH et Sans soutien : *2 SANS-ATOUT*
    Avec soutien : *3 à LA COULEUR*
    Si la réponse de l'ouvreur est forte : *DEMANDEZ LA MANCHE*
  - de 9 H à 14 DH et Sans soutien : *3 SANS-ATOUT*
    Avec soutien : *4 à LA COULEUR*

4/ VOUS AVEZ une MAJEURE 5ème et une MAJEURE 4ème et 8 - 9 DH, annoncez *2 TREFLES* "STAYMAN".

REPONSE à 2 "FORT" (Carreau, Coeur, Pique)
l'ouvreur a de 20 à 23 DH

1/ CHANGEMENT de COULEUR

* 2 sur 2 : il faut au minimum 4 H ou 5 DH. *NOMMEZ UNE COULEUR 4ème* (au moins D10xx) ou 5ème, même faible. Si vous avez plusieurs longueurs, reportez-vous au changement de couleur 1 sur 1.

* 3 sur 2 : à partir de 7 DH, il y a espoir de manche. *NOMMEZ UNE COULEUR 4ème* ou *5ème*.

2/ SOUTIEN

Il faut faire le compte des points S

* de 5 à 6 S : *2 SANS-ATOUT* ; L'ouvreur doit reparler, vous soutiendrez au tour suivant.

* de 7 à 9 S : *SOUTIEN A SAUT* uniquement en majeure (pour jouer la manche).

* plus de 10 S : *SOUTIEN SIMPLE* (possibilité de chelem, mais pas de longueur intéressante).

3/ SANS - ATOUT

* de 4 à 7 H : *2 SANS-ATOUT*. Ceci ne dénie pas un soutien à l'atout. Cette réponse est comparable à 1 Sans-Atout sur ouverture de 1 à la couleur.

* de 8 à 10 H : *3 SANS-ATOUT*. Vous avez une main régulière, pas le soutien ni la possibilité de changer de couleur, mais vous avez un arrêt dans les autres couleurs.
Si, sur votre réponse, l'ouvreur revient dans sa couleur, 2 atouts vous suffisent pour soutenir et nommer la manche.

4/ REPONSES de L'OUVREUR

Il annonce sa main de façon naturelle, et vous aussi.

5/ POSSIBILITES de CHELEM

- Sur votre soutien simple (vous avez plus de 10 S), l'ouvreur et vous, allez annoncer vos contrôles en commençant par le plus économique (au niveau de 3 ou 4). Une couleur sautée indique l'absence de contrôle.
  Ex. : Vous soutenez à 3 Coeurs, l'ouvreur répond 4 Trèfles il n'a pas de contrôle à Pique, mais contrôle les Trèfles.

- Sur votre changement de couleur (vous avez plus de 7 H), l'ouvreur a le soutien, il annonce ses contrôles.
  Il n'a pas le soutien, il annonce aussi ses contrôles, mais le contrat final doit être recherché avec soin.

- Le contrôle est constitué par la présence de 1 As ou une chicane ou 1 Roi ou un singleton (vous perdrez au maximum 1 levée dans la couleur).

REPONSE à 2 SANS - ATOUT
l'ouvreur a de 21 à 22 H et une main régulière

1/ VOUS N'AVEZ NI COULEUR 5ème, NI MAJEURE 4ème

* de 0 à 4 H : *PASSEZ*
* de 5 à 10 H : *3 SANS-ATOUT*
* une distribution 4.3.3.3 et :
- avec 11 DH : *4 SANS-ATOUT*
- de 12 à 14 H : *6 SANS-ATOUT*
- plus de 14 H : *4 TREFLES* (demande des As et des Rois). Le contrat final doit être le GRAND CHELEM

* plus de 10 DH et une distribution 4.4.3.2 : *3 TREFLES* (BARON)

2/ VOUS N'AVEZ PAS de COULEUR 5ème, MAIS une MAJEURE 4ème

* de 0 à 4 H : *PASSEZ*
* de 5 à 10 DH : *3 TREFLES* (BARON) afin de choisir entre 3 Sans-Atout et 4 à la couleur majeure
* plus de 10 DH : faites les mêmes réponses qu'en cas d'absence de majeure 4ème

3/ VOUS AVEZ UNE MINEURE 5ème

* de 0 à 3 H : *PASSEZ*,
sauf avec un Roi 6ème à Trèfle ou Carreau : *3 SANS-ATOUT*
* au-delà de 4 H :
- vous avez aussi une majeure 4ème : *3 TREFLES* (BARON)
- vous n'avez pas de majeure 4ème
  avec moins de 11 DH : *3 SANS-ATOUT*
  au-delà : *3 à la COULEUR*

4/ VOUS AVEZ UNE MAJEURE 5ème

Utilisez le TEXAS au niveau de 3, et sur la réponse de l'ouvreur
* de 0 à 5 DH : *PASSEZ*
* de 5 à 11 DH : *DEMANDEZ LA MANCHE*
* plus de 11 DH : Nommez une *NOUVELLE COULEUR* au niveau de 4

LA CONVENTION BARON

Sur l'ouverture de 2 SANS-ATOUT, vous répondez *3 TREFLES*, l'ouvreur annoncera :
- avec une longue à Carreau : *3 CARREAUX*
- avec une longue à Coeur : *3 COEURS*
- avec une longue à Pique : *3 PIQUES*
- avec une longue à Trèfle : *3 SANS-ATOUT*

L'ouvreur et le partenaire annoncent ensuite successivement leurs couleurs 4ème en commençant par la plus économique, jusqu'à ce qu'ils trouvent la bonne couleur. Le soutien se fait avec 4 cartes minimum.

REPONSE à 2 TREFLES
l'ouvreur a au moins 23 DH

Vous ne devez pas passer avant d'avoir atteint la manche, même si vous avez 0 point.
Les réponses à cette enchère sont imposées.
- *2 CARREAUX* Aucun As et moins de 8 points H
- *2 COEURS* As de Coeur
- *2 PIQUES* As de Pique
- *2 SANS-ATOUT* Aucun As et au moins 8 points H
- *3 TREFLES* As de Trèfle
- *3 CARREAUX* As de Carreau
- *3 SANS-ATOUT* Deux As
- *4 SANS-ATOUT* Trois As

Il faut ensuite annoncer les jeux jusqu'au niveau de la manche afin de trouver le meilleur contrat.
Enfin il faut utiliser le 4 SANS-ATOUT **BLACKWOOD** afin de connaître les As et les Rois, si un chelem peut être envisagé.

LA CONVENTION BLACKWOOD

Elle permet de connaître le nombre d'As et de Rois du partenaire.

Sur l'annonce de 4 SANS-ATOUT, les réponses imposées sont :

- *5 TREFLES* avec, soit aucun As, soit quatre As
- *5 CARREAUX* avec un As
- *5 COEURS* avec deux As
- *5 PIQUES* avec trois As
- *5 SANS-ATOUT* avec deux As et une chicane

Si votre partenaire et vous, avez les quatre As, annoncez 5 SANS-ATOUT, les mêmes réponses, au niveau de 6, donnent le nombre de Rois.

RAPPELS GENERAUX

1/ Les points H : As = 4 points Roi = 3 points Dame = 2 points Valet = 1 point

2/ Les points D : Chicane = 3 points Singleton = 2 points Doubleton = 1 point

Pour toute longue au moins 6ème, compter 1 point par carte à partir de la 6ème. Exemples : 6 cartes = + 1 point ; 7 cartes = + 2 points
ATTENTION !! Roi sec : 3 DH Dame ou Valet sec : 2 Dhaa

PREMIERE REDEMANDE DE L'OUVREUR APRES OUVERTURE DE 1 à LA COULEUR

AVEC UN JEU REGULIER

1/ SUR UNE REPONSE PAR UN CHANGEMENT DE COULEUR

- <u>Vous pouvez parler au niveau de 1</u>
  * avec des distributions 4.3.3.3 ou 4.4.3.2
    - annoncez votre *MAJEURE 4ème* (le répondant soutient ou nomme une autre majeure)
    - sans majeure annonçable au niveau de 1, faites une redemande à Sans-Atout : de 13 à 15 H : *1 SANS-ATOUT*
      de 19 à 20 H : *2 SANS-ATOUT*
  * avec une distribution 5.3.3.2, et donc une longue :
    mineure et de 13 à 15 H : *1 SANS-ATOUT*
    de 19 à 20 H : *2 SANS-ATOUT*
    majeure et de 13 à 15 H : *1 SANS-ATOUT*
    de 16 à 18 H : *BICOLORE ECONOMIQUE* (mineure de 3)
    de 19 à 20 H : *2 SANS-ATOUT*
- <u>Après une réponse au niveau de 2</u>
  - avec une ouverture faible (13-14) : *REPETEZ VOTRE COULEUR*
  - avec une ouverture moyenne (15-17) : *2 SANS-ATOUT*
  - avec une ouverture forte (18-20) : *3 SANS-ATOUT*

2/ SUR UNE REPONSE à SANS-ATOUT

- <u>1 Sans-Atout</u>
  - avec 13 - 15 H (pas d'espoir de manche) : *PASSEZ*
  - avec 16 - 17 H (espoir de manche) : *NOMMEZ une NOUVELLE COULEUR*
  - avec 18 H (bon espoir de manche) : *2 SANS-ATOUT*
  - au-delà : *3 SANS-ATOUT*
- <u>2 Sans-Atout</u>
  - avec 13 - 14 H : *PASSEZ*
  - au-delà : *CHERCHER LA BONNE COULEUR* (la votre ne convient pas à votre partenaire)
- <u>3 Sans-Atout</u>
  Ce sera le *CONTRAT FINAL* sauf en cas d'ouverture forte ; il faudra alors envisager le CHELEM

AVEC UN JEU DE SOUTIEN

Faites le compte de vos points S

1/ APRES UNE REPONSE 1 sur 1, il faut au moins 4 cartes
* de 14 à 16 S : *Soutien SIMPLE*
* de 17 à 19 S : *Soutien AVEC SAUT*
* à partir de 20 S :
  - votre jeu n'est pas bien distribué, *SOUTIEN DIRECT au niveau de 4*
  - sinon annoncez une *"NOUVELLE COULEUR"* forcing (vous soutiendrez plus tard)

2/ APRES UNE REPONSE 2 sur 1
* de 14 à 16 S : *Soutien SIMPLE*
* de 17 à 19 S : *Soutien AU PALIER de 4* ou *"NOUVELLE COULEUR"* en cas de belle distribution
* à partir de 20 S : annoncez une *"NOUVELLE COULEUR"* forcing

REDEMANDE DE L'OUVREUR SUR UN SOUTIEN DIRECT

* pas d'espoir de manche : *PASSEZ*
* espoir de manche en mineure : *2 SANS-ATOUT* le partenaire
  en majeure : *3 COEURS* ou *3 PIQUES* décidera
* certitude de manche : *DEMANDEZ LA MANCHE*

AVEC UN JEU UNICOLORE

- Après une réponse par un changement de couleur ou 1 Sans-Atout, NE PASSEZ PAS

- Avec une longue au moins 6ème
  - avec 14 - 16 DH ou plus si la couleur est peu robuste et sans "nouvelle couleur" : *REPETEZ VOTRE COULEUR SANS SAUT*
  - avec 17 - 19 DH et une couleur robuste : *REPETEZ VOTRE COULEUR AVEC SAUT*
  - avec 17 - 23 DH si la 1ère couleur n'est pas assez robuste pour être répétée avec saut :
    DEMANDEZ une *"NOUVELLE COULEUR"* (3 cartes avec Honneur)

- Si l'unicolore est Trèfle, annoncez :
  - soit une *"NOUVELLE COULEUR"* forcing (le répondant doit reparler)
  - soit *3 SANS-ATOUT* avec des tenues dans les 2 autres couleurs

AVEC UN JEU BICOLORE

Reportez-vous aux bicolores
Avec un bicolore inférieur à 18 DH, si vous ne pouvez nommer votre 2ème couleur économiquement, *REPETEZ votre COULEUR d'OUVERTURE*
Si votre bicolore est complet (5-5, 6-5, ...) seule la répétition de votre 2ème couleur l'indiquera

AVEC UN JEU TRICOLORE

Sans soutien dans la couleur annoncée par votre partenaire, redemandez une *AUTRE COULEUR 4ème* (d'après la valeur de vos bicolores)

N'ANNONCEZ PAS SANS-ATOUT EN RAISON DU SINGLETON

LES ENCHERES D'ESSAI APRES UN SOUTIEN

Lorsque vous avez eu le soutien dans une couleur, vous pouvez annoncer une autre couleur afin de donner d'autres informations :
1 C -> 2 C -> 2 P (enchère d'essai)

- Après un soutien en majeure et avec 17 - 20 H, annoncez la *COULEUR* où il est possible de PERDRE le plus de levées Le répondant a :
  * soit 3 levées perdantes dans cette couleur ; il annonce *3 dans la COULEUR d'OUVERTURE*
  * soit moins de 3 levées perdantes dans cette couleur ; il fait une *AUTRE ENCHERE* que 3 dans la couleur d'ouverture
- au-delà de 23 S : annoncez une *"NOUVELLE COULEUR" forcing*
  le répondant a un jeu très faible ; il annonce *3 dans la COULEUR d'OUVERTURE*

- Après un soutien en majeure et avec 18 - 20 DH, annoncez *2 SANS-ATOUT*

- Après un soutien en mineure (afin de jouer 3 SA plutôt que 3 T ou 3 K), annoncez une *AUTRE COULEUR*
  * après un soutien au niveau de 2, vous indiquez un jeu fort et un arrêt (ou plus) dans cette couleur
  * après un soutien au niveau de 3, vous indiquez que vous tenez la couleur nommée. Si vous sautez une couleur, vous indiquez l'absence de tenue dans la couleur sautée : 1 T -> 3 T -> 3 C : Tenue Coeur et pas de tenue Carreau

LES BICOLORES

- On appelle "nouvelle couleur" pour un joueur, une couleur différente de celle annoncée précédemment [Sans-Atout n'est pas une couleur].
  Exemples : 1 K 1 C
  1 SA **2 T -> NOUVELLE COULEUR**
  1 C 1 SA
  2 T **2 K -> PAS une NOUVELLE COULEUR**
- Un bicolore économique est l'annonce d'une "nouvelle couleur" permettant au partenaire de revenir dans la couleur d'ouverture au palier de 2 :
  1 K 1 P **2 T** 2 K 1 K 1 SA **2 T** 2 K 2 Trèfles est un bicolore économique
- Un bicolore cher est l'annonce d'une "nouvelle couleur" obligeant le partenaire à parler au niveau de 3 s'il veut revenir dans la couleur d'ouverture :
  1 T 1 P **2 C** 3 T 2 Coeurs est un bicolore cher
- Un bicolore à saut est l'annonce d'une "nouvelle couleur" avec un saut sur l'enchère du partenaire :
  1 K 1 C **3 T** 3 K 3 Trèfles est un bicolore à saut
- Valeur des bicolores de l'ouvreur : de 14 à 17 DH, vous pouvez utiliser un bicolore économique ou une enchère de faiblesse
  de 18 à 19 DH, vous pouvez utiliser un bicolore économique ou cher
  de 20 à 23 DH, vous pouvez utiliser un bicolore cher ou à saut

PREMIERE REDEMANDE DU REPONDANT APRES OUVERTURE DE 1 à LA COULEUR

AVEC UN JEU REGULIER

1/ REDEMANDE de L'OUVREUR FAIBLE

* 1 Sans-Atout : Faites une *ENCHERE FORCING* (nouvelle couleur) : l'enchère la plus économique, afin de trouver la bonne couleur.
* Répétition de la couleur d'ouverture (il a un jeu unicolore) : demandez la *MANCHE en MAJEURE* ou *à SANS-ATOUT* suivant votre jeu.

2/ REDEMANDE de L'OUVREUR AMBIGUE (bicolore économique)

* de 5 à 10 H : *1 SANS-ATOUT*
* de 10 à 13 H : *4ème COULEUR FORCING*
* de 14 à 15 H : *3 SANS-ATOUT* (si vous avez une bonne distribution)
* 16 H et plus : *ENCHERE FORCING*

3/ REDEMANDE de L'OUVREUR ENCOURAGEANTE

* Répétition avec saut (robuste 6ème et 17-19 DH)
  - en mineure avec 8 H et plus : *3 SANS-ATOUT*
  - en majeure avec 8 H et plus : *4 COEURS* ou *4 PIQUES* (sauf si vous avez DVxx qui ne feront pas de levées)
* 2 Sans-Atout avec saut (jeu régulier et 19-20 DH)
  - avec 4.3.3.3 ou 4.4.3.2 et 6 H et plus : *3 SANS-ATOUT*
  - avec 5.3.3.2 et un jeu faible : *PASSEZ* sinon utilisez un *BICOLORE ECONOMIQUE*

4/ REDEMANDE de L'OUVREUR FORTE ou FORCING

* Bicolore cher (18-23 DH)
  - après un 1er changement de couleur au palier de 1
    de 0 à 7 H : *2 SANS-ATOUT* ou *REPETITION d'une MAJEURE 5ème*
    à partir de 8 H : *3 SANS-ATOUT* ou *4ème COULEUR FORCING*
  - après un 1er changement de couleur au palier de 2, *POURSUIVRE les ENCHERES jusqu'à la MANCHE*
* Bicolore à saut (20-23 DH)
  Il faut POURSUIVRE les ENCHERES jusqu'à la MANCHE
  - si vous tenez la 4ème couleur, *3 SANS-ATOUT*
  - sinon *4ème COULEUR FORCING*

AVEC UN JEU UNICOLORE (Une seule longue d'au moins 6 cartes)

1/ REDEMANDE de L'OUVREUR FAIBLE

* avec moins de 5H faites une *ENCHERE FAIBLE*
* de 11 à 13 H faites une *REDEMANDE au niveau de 3*
* de 14 à 16 H *DEMANDEZ la MANCHE*

Si votre longue est mineure, préférez la manche à SANS-ATOUT
Si vous annoncez une couleur après avoir répondu 1 Sans-Atout la 1ère fois, cela indique un jeu faible en points H mais une couleur suffisante (même sans soutien)

2/ REDEMANDE de L'OUVREUR AMBIGUE (Bicolore économique)

REPETEZ votre COULEUR (avec ou sans saut suivant votre force).
Avec 10 H et plus, annoncez une *4ème COULEUR FORCING*.

3/ REDEMANDE de L'OUVREUR ENCOURAGEANTE

Votre réponse doit être forcing à la manche : *3 ou 4 dans VOTRE COULEUR*

4/ REDEMANDE de L'OUVREUR FORTE ou FORCING

* Bicolore cher : annoncez *2* ou *3 dans VOTRE COULEUR*, suivant votre force.
* Bicolore à saut : annoncez la *MANCHE dans VOTRE COULEUR*.

AVEC UN JEU BICOLORE

1/ REDEMANDE de L'OUVREUR FAIBLE

* 1 Sans-Atout : annoncez un *BICOLORE ECONOMIQUE* ou une *4ème COULEUR FORCING* suivant votre force
* Répétition de la couleur d'ouverture
  - de 0 à 7 H : *PASSEZ*
  - de 8 à 13 H : annoncez un *BICOLORE ECONOMIQUE*
  - plus de 14 H : annoncez un *BICOLORE CHER* ou *A SAUT*

2/ REDEMANDE de L'OUVREUR AMBIGUE (bicolore économique)

* Vous avez les deux autres couleurs
  - avec 7 DH et plus annoncez *votre MAJEURE* même si c'est la 4ème couleur forcing
  - avec 8 DH annoncez *1 SANS-ATOUT*
  - avec 11 DH annoncez une *4ème COULEUR ECONOMIQUE* ou *2 SANS-ATOUT*
  - avec 15 DH et plus annoncez une *4ème COULEUR FORCING à SAUT* pour aller à la manche (bicolore 5-4)

3/ REDEMANDE de L'OUVREUR ENCOURAGEANTE

* Répétition à saut
  - en mineure faites une *ENCHERE FORCING* pour jouer une manche en majeure
  - en majeure si vous avez 2 Atouts : *DEMANDEZ LA MANCHE*
    si vous avez 1 Atout et 10 H : *3 SANS-ATOUT*
* 2 Sans-Atout : il faut jouer la manche, faites une *ENCHERE FORCING* (votre 2ème longueur)

4/ REDEMANDE de L'OUVREUR FORTE ou FORCING

* Bicolore cher : - de 0 à 7 H et avec une belle majeure, *2 dans cette MAJEURE* sinon *2 SANS-ATOUT*
  - avec 8 H et plus, et une majeure 5ème, annoncez une *4ème COULEUR FORCING*, sans majeure 5ème, *3 SANS-ATOUT*
* Bicolore à saut
  Demandez la manche : *4ème COULEUR FORCING* ou *3 SANS-ATOUT*

AVEC UN JEU TRICOLORE

Si votre singleton est dans la couleur du partenaire :

* Sans espoir de manche : *PASSEZ*
* Avec espoir ou certitude de manche : *2* ou *3 SANS-ATOUT*

AVEC LE SOUTIEN DANS UNE COULEUR NOMMEE PAR L'OUVREUR (Il faut utiliser les points S)

1/ REDEMANDE de L'OUVREUR FAIBLE

* 1 Sans-Atout
  - en mineure et avec 6 - 10 S, donnez un *SOUTIEN SIMPLE*
    avec 11 - 12 S, annoncez *3 SANS-ATOUT*
  - en majeure et avec 10 - 12 S, donnez un *SOUTIEN à SAUT*
    avec au moins 15 S, demandez *la MANCHE*
* Répétition de sa couleur
  - en mineure, si vous avez un jeu régulier et espoir ou certitude de manche : *SANS-ATOUT*
    sinon, avec 11-12 S, *SOUTIEN au niveau de 3*
    avec un jeu fort, annoncez une *NOUVELLE COULEUR FORCING*
  - en majeure avec 11-12 S donnez un *SOUTIEN SIMPLE*
    avec 13 S et plus donnez un *SOUTIEN à SAUT*

2/ REDEMANDE de L'OUVREUR AMBIGUE (Bicolore économique)

* avec 8 S : *SOUTIEN SIMPLE*
* avec 12 S : *SOUTIEN à SAUT*
* avec moins de 15 S : *SOUTIEN à DOUBLE SAUT*
* avec plus de 15 S : *4ème COULEUR FORCING*

3/ REDEMANDE de L'OUVREUR ENCOURAGEANTE

* Répétition à saut
  - en mineure, annoncez *3 SANS-ATOUT* ou une *4ème COULEUR FORCING*, afin de jouer une manche en majeure
  - en majeure, et à partir de 9 S, demandez *la MANCHE*
* 2 Sans-Atout, rechercher le *contrat en majeure* : soit vous l'avez, soit annoncez une NOUVELLE COULEUR

4/ REDEMANDE de L'OUVREUR FORTE ou FORCING

Sans espoir de manche, *PASSEZ*

* Bicolore cher
  - avec un jeu minimum et le soutien donnez un *SOUTIEN SIMPLE*
  - avec plus annoncez une *4ème COULEUR FORCING*
  - avec le soutien dans la 2ème couleur de l'ouvreur
    en mineure demandez *3 SANS-ATOUT* (4ème couleur forcing)
    en majeure et moins de 10 S *SOUTIEN SIMPLE*
    10 S et plus demandez *la MANCHE*
* Bicolore à saut
  TOUTE ENCHERE EN DESSOUS de la MANCHE est FORCING

PREMIERE REDEMANDE DU REPONDANT APRES OUVERTURE DE 1 à LA COULEUR (SUITE)

APRES SOUTIEN DE VOTRE COULEUR PAR L'OUVREUR

RAPPEL : Soutien de l'ouvreur 14 à 16 S : simple
17 à 19 S : à saut
20 à 22 S : à double saut

* Votre longue est majeure ; suivant vos points soit *PASSEZ*, soit *jouez la MANCHE* (faites les enchères d'essai)

* Votre longue est mineure
  - Si vous tenez toutes les couleurs : *3 SANS-ATOUT*
  - Si vous tenez 1 des 2 couleurs non nommées, annoncez *cette nouvelle couleur* ; Si l'ouvreur tient l'autre, il annoncera *3 SANS-ATOUT*.

LES BICOLORES

* Un bicolore économique est l'annonce d'une "nouvelle couleur" permettant de revenir au palier de 2 dans la première des deux couleurs. Il n'y a pas de bicolore économique si le retour au palier de 2 dans la première couleur est impossible.

* Les définitions des bicolores chers et à saut sont inchangées.

* Valeur des bicolores du répondant :
  - jusqu'à 12 DH vous pouvez utiliser un bicolore économique.
  - au-delà de 12 DH vous pouvez utiliser un bicolore cher ou à saut (le but est au minimum la manche).

LA QUATRIEME COULEUR "FORCING"

* Sur le changement de couleur du répondant, l'ouvreur nomme une nouvelle couleur (c'est la 3ème annoncée). Si alors le répondant fait aussi une annonce bicolore, c'est toujours une annonce conventionnelle : l'ouvreur doit reparler.
  - la 4ème couleur économique est forcing pour un tour (avec au moins 11 DH), sauf au palier de 1 (avec au moins 7 DH) :

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

  - la 4ème couleur chère est forcing à la manche :
    1 K 1 C
    2 T 2 P
  - la 4ème couleur à saut est une enchère naturelle et précise : elle indique au moins 16 DH, au moins 5 cartes dans la première couleur nommée et 4 cartes dans la deuxième couleur.

* REPONSE à la 4ème couleur forcing : il faut préciser sa force et sa distribution. D'après la réponse du partenaire, vous connaissez sa 1ère couleur et sa force.

* REMARQUES :
  - une 4ème couleur forcing ne promet aucune tenue dans la couleur. Le partenaire devra la tenir pour annoncer Sans-Atout.
  - une nouvelle couleur annoncée au niveau de 4 ne rentre pas dans le cadre de la 4ème couleur forcing.

VALEURS DES REDEMANDES DE L'OUVREUR

- faible :	1 SANS-ATOUT (13-15 H)
- ambiguë :	Bicolore économique (14-19 H)
	Répétition (14-16 H)
- encourageante :	2 SANS-ATOUT avec saut (19-20 H)
- forcing :	Bicolore cher (18-23 DH)
	Répétition avec saut (17-19 H)
	Bicolore à saut (20-23 DH)

LES ENCHERES APRES "PASSE"

Cela se produit lorsqu'un joueur ouvre après que son partenaire ait passé.

Les réponses par changement de couleur sans saut ne sont plus forcing. La seule enchère forcing pour un tour est le changement de couleur avec saut.

Pour répondre, il faut :
* au niveau de 2, soit une longue robuste avec un jeu proche de l'ouverture, soit un bicolore dont une longue est la couleur d'ouverture.
* au niveau de 3, c'est une enchère conventionnelle qui indique un beau soutien dans la couleur d'ouverture et une force (souvent une longueur) dans la couleur du saut.

RAPPELS GENERAUX

1/ Les points S : en cas de soutien d'une couleur nommée par le partenaire et si l'on a plus de 3 atouts, il faut recalculer les points D de la façon suivante :
Ajouter 1 point par atout au-delà du 3ème, 3 points pour un singleton et 5 points pour une chicane.

2/ Nombre de points minimum pour envisager une manche

3 SANS-ATOUT	: au moins 25 H pour les deux jeux
4 COEURS ou 4 PIQUES	: au moins 27 DH pour les deux jeux
5 TREFLES ou 5 CARREAUX	: au moins 30 DH pour les deux jeux

3/ Règles à respecter lorsque l'on envisage une manche
* Quand l'addition de votre nombre de points et du nombre maximum de points que peut avoir votre partenaire donne un total insuffisant, il n'y a pas d'espoir de manche. Recherchez alors le contrat le plus économique.

* Quand l'addition de votre nombre de points et du nombre maximum de points que peut avoir votre partenaire donne un total suffisant, il y a espoir de manche.

* Quand l'addition de votre nombre de points et du nombre minimum de points que peut avoir votre partenaire donne un total suffisant, il y a certitude de manche. Faites une enchère forcing, si vous ne déclarez pas la manche vous-même.

* Avec espoir et certitude de manche, sans enchère évidente, pensez toujours à annoncer une "nouvelle couleur" (ceci ne concerne que le camp de l'ouvreur).

LES INTERVENTIONS A LA COULEUR

1/ Risques à éviter

* Le contre adverse : le répondant connaît la force de l'ouvreur et peut donc contrer l'intervention avec 2 levées minimum et environ 10 H. Si vous êtes vulnérables, il vaut mieux passer provisoirement (votre partenaire, lui, décidera d'intervenir ou non).
* Le mauvais contrat : votre partenaire, après l'intervention, vous soutiendra avec 3 cartes (même petites) et ne nommera pas une couleur peut-être plus intéressante, pensant qu'il vaut mieux vous soutenir.
* La mauvaise entame : votre partenaire entamera le plus souvent dans votre couleur d'intervention ; elle doit donc être robuste.

EN CAS DE DOUTE, ET SURTOUT SI VOUS ETES VULNERABLE, PASSEZ !!

2/ Au niveau de 1

Il faut avoir soit une couleur robuste soit un jeu avec lequel vous auriez ouvert.

Si vous passez, soit vous manquez une manche, soit vous serez en position délicate pour parler au tour suivant.

3/ Au niveau de 2 (sans saut)

Il faut avoir soit une couleur solide et une ouverture moyenne (au moins 16H), soit une couleur 6ème très robuste.

4/ Au niveau de 2 ou 3 (avec saut)

Il faut avoir une couleur robuste et 17 à 20 DH.

LE CONTRE D'APPEL

- Le partenaire du "contreur" doit parler, sauf si son jeu est très faible, auquel cas il passera si le partenaire de l'ouvreur a parlé derrière le contre d'appel.
- Il faut de 14 à 23 DH et un soutien éventuel dans les trois couleurs non déclarées par le camp adverse.
- Les distributions les plus favorables sont :
  5 4 4 (0)   5 4 3 (1)   5 3 3 (2)   4 4 4 (1)   4 4 3 (2)
  le chiffre entre parenthèses représente votre nombre de cartes dans couleur d'ouverture.

AUTRES INTERVENTIONS

1/ SANS-ATOUT

Il faut avoir un jeu correspondant aux règles d'ouverture à Sans-Atout

2/ Le "CUE-BID"

Faire un "Cue-Bid", c'est nommer la couleur ouverte par l'adversaire. Cette annonce équivaut à une ouverture à 2 TREFLES. C'est une enchère forcing de manche : le partenaire du "contreur" doit parler même avec un jeu très faible.

3/ 2 SANS-ATOUT

* Il faut d'abord compter les levées de jeu (séquences avec Honneurs : D V 10 9 8 ou R D V 10 7), ensuite cumuler les levées d'honneur et de longueur (1/2 levée pour la 4ème carte - 1 levée par carte au-delà.
  Exemples : A D x x x 1,5 levées pour les honneurs, 1,5 levées pour la longueur.
  R D x x x x 1,5 levées pour les honneurs, 2,5 levées pour la longueur.
* Il faut avoir un bicolore complet (au moins 5-5 et jamais 6-4).
  Sur ouverture adverse en
  mineure, vous indiquez un bicolore majeur (au moins 5 Coeurs et 5 Piques)
  majeure, vous indiquez un bicolore mineur (au moins 5 Trèfles et 5 Carreaux)
* Il vous faut au minimum 5 à 7 levées de jeu suivant votre vulnérabilité.

4/ Les barrages

Cela consiste à faire une intervention à double saut :   1 K   2 P

Reportez-vous aux ouvertures de barrage

SI VOTRE JEU NE REMPLIT PAS LES CONDITIONS INDIQUEES, PASSEZ MEME SI VOTRE ENVIE DE PARLER EST "FORTE".

LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N° 4

Vous êtes en Sud dans la situation suivante :

Ouest	Nord	Est	Sud
1 à la couleur	Passe	Changement de couleur	?

- Si vous avez une valeur d'ouverture et des forces dans les couleurs adverses : PASSEZ, les enchères vous reviendront.
- EVITEZ d'INTERVENIR à SANS-ATOUT.

1/ Avec des jeux "tangents".

- annoncez une COULEUR au NIVEAU de 1 UNIQUEMENT
- PASSEZ si vous ne pouvez la nommer qu'au NIVEAU de 2
- CONTREZ si vous pensez que votre partenaire va répondre au palier de 1
- PASSEZ si vous craignez qu'il n'ait à s'exprimer au NIVEAU de 2

2/ Les "CUE-BID"

- Une seule couleur a été nommée :
  1 C   PASSE   1 SA   ?   -> **2 C**
- Deux couleurs ont été nommées
  Le Cue-Bid dans LA PLUS CHERE est une enchère très forte indiquant un bicolore (au moins 5 - 5) dans les deux autres couleurs.
  Le Cue-Bid dans la COULEUR de l'OUVREUR indique un vrai bicolore avec 5 à 7 levées de jeu.

3/ Une COULEUR AVEC SAUT : comme au paragraphe précédent, cela indique une belle couleur et un jeu fort.

4/ 2 SANS-ATOUT : cette annonce peut être faite avec ou sans saut. Il faut un bicolore complet et 6 à 8 levées de jeu.

- Une seule couleur a été nommée. 2 Sans-Atout indique un bicolore inversé.
  sur une ouverture en mineure, c'est un appel aux majeures.
  sur une ouverture en majeure, c'est un appel aux mineures.
- Deux couleurs ont été nommées : c'est un appel aux deux autres couleurs.

REPONSE AUX INTERVENTIONS

PAR UNE COULEUR

1/ **Aucun espoir de manche** : PASSEZ

2/ **CHANGEMENT de COULEUR**
Cela indique l'absence de soutien (moins de 3 cartes) et une couleur 6ème ou 5ème avec Honneurs. Ce n'est pas encourageant, toutefois le partenaire peut reparler avec une main forte et le soutien dans votre couleur

3/ **CHANGEMENT de COULEUR avec SAUT**
Si vous avez une couleur longue et robuste ; c'est une enchère forcing pour un tour (elle indique un espoir de manche)

4/ **SANS-ATOUT**
- Sans saut : vous devez avoir une tenue dans la couleur adverse, une main à peu près régulière, mais pas le soutien si l'intervention est en majeure :
  - de 9 à 12 DH : au PALIER de 1
  - de 10 à 12 DH : au PALIER de 2
- Avec saut : vous devez avoir une bonne tenue dans la couleur adverse, une main régulière et de 13 à 15 DH.

5/ **SOUTIEN**
- Avec un espoir de manche, si vous avez le soutien en mineure et un arrêt dans la couleur adverse, voir SANS-ATOUT.
- Utilisez les points S et
  - de 9 à 12 S : Soutien simple
  - de 13 à 14 S : Soutien à saut
  - 15 S et plus : Soutien à double saut (seulement en majeure)

6/ **CUE-BID**
C'est la seule enchère si vous avez un espoir ou une certitude de manche et pas d'enchère évidente à votre disposition.

REPONSE au CUE-BID
- Votre intervention est moyenne : annoncez une NOUVELLE COULEUR ou SANS-ATOUT.
- Votre intervention est forte : vous pouvez annoncer une REPETITION avec SAUT, SANS-ATOUT avec SAUT ou faire un CUE-BID.

Par 1 SANS-ATOUT

N'utilisez ni le "TEXAS" ni le "STAYMAN". Pour trouver une majeure 4ème, faites un "CUE-BID".

Par un CONTRE d'APPEL

1/ **Le partenaire de l'ouvreur a passé**
- réponse faible (de 0 à 7-8 H) : annoncez la couleur la plus longue au palier le plus bas. Si vous avez deux couleurs de même longueur, annoncez la moins chère. Avec quelques points H, donnez la préférence à la majeure.
  - Si votre longue est la couleur du partenaire et que vous ne pouviez répondre 1 Sans-Atout, nommez la couleur au-dessus. Le partenaire devra être très prudent !!
  Exemple : avec 1 pt H, 5 K et 3 C sur intervention à 1 Carreau, répondez 1 Coeur.
- réponse moyenne (de 7-8 à 10 H) : annoncez
  - 1 COULEUR à SAUT ; donnez la préférence à la majeure, même si elle est moins longue qu'une mineure (ce n'est pas une enchère forcing).
  - 1 SANS-ATOUT si vous avez une main régulière, pas de majeure 4ème et une tenue dans la couleur d'ouverture.
- réponse forte (plus de 10 ou 11) : annoncez
  - LA MANCHE à COEUR ou PIQUE avec au moins 5 cartes dans la couleur.
  - SANS-ATOUT avec une main régulière sans majeure 4ème et au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture
    2 SANS-ATOUT avec 10 à 11 H ; 3 SANS-ATOUT avec 12 H et plus.
  - CUE-BID dans la couleur d'ouverture avec les autres jeux ; vous voulez jouez la manche et vous demandez des renseignements sur le jeu du contreur.
- cas particulier : vous passez sur le contre de votre partenaire. Cela transforme le contre d'appel en contre de pénalité. Il faut avoir une longueur d'atout liée (R D 10 9 8).

2/ **Le partenaire de l'ouvreur n'a pas passé**
- il a nommé une couleur
  - Avec moins de 4 H PASSEZ
  - De 4 à 6 H et une longueur majeure : 1 dans cette COULEUR
  Si vous avez quelques points H et une longue dans la 2ème couleur adverse, CONTREZ.
  - Avec des jeux plus puissants vous pouvez nommer une COULEUR avec ou sans SAUT, nommer SANS-ATOUT ou faire un CUE-BID.
- il a surcontré
  Avec des mains très faibles, PASSEZ, sauf si vous avez une longue 5ème ou 4ème si elle est voisine de la couleur de l'ouvreur. Exemple : vous avez 2-3 H et 4 Carreaux avec Honneurs : 1 T CONTRE SURCONTRE 1 K
- il a soutenu
  - Si vous avez suffisamment de points et une couleur 5ème, ANNONCEZ NORMALEMENT.
  - Si vous avez suffisamment de points, mais pas enchère évidente, CONTREZ le SOUTIEN.

LES REVEILS

1/ **Il y a eu ouverture puis deux "passe"**
Votre adversaire de droite n'a pas plus de 4 - 5 H, mais l'ouvreur peut avoir jusqu'à 23 DH ; PRUDENCE !!

2/ **Les deux adversaires ont parlé :**

1 Coeur	Passe	2 Coeurs	Passe	Passe	?

- 1 SANS-ATOUT : il faut 10 à 12 H, une main régulière et au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture.
- 1 à la COULEUR : il faut au moins 7 à 8 DH, moins de l'ouverture et une longue au moins 5ème. Cette enchère est à préférer au réveil par 1 Sans-Atout.
- CONTRE : il faut au moins 7 H. EVITER de contrer avec une longue dans la couleur adverse.
  avec de 7 à 10 H, il faut avoir peu de cartes dans la couleur adverse, sinon PASSEZ

REVEIL après 1 Sans-Atout
- annoncez une couleur au palier de 2. elle doit être robuste (au moins 6ème). Le partenaire de l'ouvreur a très peu de points.
- contrez avec au moins 18 H. C'est très RARE.

REPONSE AU REVEIL APRES OUVERTURE DE 1 à la COULEUR

1/ Réponse au contre

Avec une valeur d'ouverture, il faut faire une enchère encourageante.

- Le joueur n° 2 a passé avec l'ouverture.
  Il peut passer sur le contre avec une longue dans la couleur d'ouverture. Il faut éviter d'annoncer une couleur au palier minimum.
- Le joueur n° 2 a passé sans avoir l'ouverture.
  Il doit faire une enchère au palier minimum :
  - annoncer une COULEUR sans SAUT
  - annoncer 1 SANS-ATOUT (de 9 à 12 H)
- Sur la réponse au contre, le contreur :
  - en face d'une réponse faible
    avec un nombre de points inférieur à l'ouverture, PASSEZ
    avec un nombre de points égal à l'ouverture, REPARLEZ
    avec un jeu fort, FAITES UN SAUT
  - en face d'une réponse encourageante, si vous envisagez la manche, REPARLEZ.

2/ Autres réponses

- Réveil à 1 Sans-Atout
  - avec 13 H, annoncez 2 SANS-ATOUT
  - avec 14 H et plus, annoncez 3 SANS-ATOUT
- Réveil à la couleur
  Si vous avez la valeur d'ouverture, envisagez la manche : SANS-ATOUT, SOUTIEN ou CUE-BID.

  ATTENTION !! VOTRE PARTENAIRE PEUT ETRE TRES FAIBLE.

LES BARRAGES

Ils ont pour but unique de gêner les adversaires. Ils indiquent une main faible ou relativement faible en points H. A partir du niveau 3, il faut une longue au moins 7ème et 5 à 8 levées de jeux.

1/ 3 TREFLES ou 3 CARREAUX

Il faut une couleur 7ème ou 8ème avec 2 gros Honneurs, le contrat final étant en général 3 SANS-ATOUT.

2/ 3 COEURS ou 3 PIQUES

La couleur peut être un peu plus faible car les adversaires doivent reparler au palier de 4.

3/ 4 TREFLES ou 4 CARREAUX

Il faut une couleur 8ème, pas de possibilité de jouer 3 Sans-Atout et 6 à 8 levées de jeu.

4/ 4 COEURS ou 4 PIQUES

Il faut des jeux plus forts car ces annonces seront plus facilement contrées.
* une couleur au moins 7ème
* 7 à 8 levées de jeu
* pas 2 As
* au maximum 13 H

5/ 3 SANS-ATOUT

C'est une enchère conventionnelle qui indique :
* une mineure 7ème ou 8ème avec ARD
* un arrêt dans une autre couleur (R ou DV)

Elle débouche sur un contrat à 3 SANS-ATOUT, plutôt que 5 TREFLES ou 5 CARREAUX ; en cas d'impossibilité, annoncez 4 ou 5 TREFLES, suivant le nombre de levées que vous lui apportez. L'ouvreur rectifiera.

6/ REPONSES aux BARRAGES

- Sur un barrage à 3 Trèfles ou 3 Carreaux, il faut donner la priorité à 3 SANS-ATOUT dès que vous avez :
  - le soutien (fit) dans la mineure
  - un arrêt dans les autres couleurs (l'As est souhaitable)

- Sur un barrage à 3 Coeurs ou 3 Piques, il faut demander la manche dès que l'on a 4 ou 5 levées sûres.
  Les changements de couleur sont rares et sont forcing à un niveau inférieur à la manche.

LES INTERVENTIONS sur les OUVERTURES de BARRAGE

1/ Barrage au niveau de 3

Il faut une longue solide (6ème au moins) et 6 à 8 levées de jeu.

- 3 SANS-ATOUT
  Il faut - une tenue obligatoire dans la couleur du barrage
  - au moins 18 H dans une main régulière

- CONTRE d'APPEL
  Le partenaire ne passera que pour transformer le contre d'appel en contre de pénalité. Il faut - 16 à 17 H
  - une distribution favorable

- CUE-BID (RARE)
  Il faut une chicane dans la couleur d'ouverture et beaucoup de points H.

2/ Barrage au niveau de 4

- Sur un barrage à 4 Trèfles ou 4 Carreaux : avec une main forte en points H, CONTREZ. Le partenaire annonce sa couleur ou passe (en transformant le contre en contre de pénalité).

- Sur un barrage à 4 Coeurs : CONTREZ, si vous avez un soutien à Pique ; le partenaire pourra annoncer 4 PIQUES.

- Sur un barrage à 4 Piques (ou à un niveau supérieur), annoncez
  - CONTRE : c'est un contre de pénalité
  - 4 SANS-ATOUT : le partenaire devra annoncer une des 3 autres couleurs

LES CONTRES MODERNES

1/ LE SPOUTNIK

Il se produit après les annonces suivantes :
1 Trèfle ou 1 Carreau   1 Pique   CONTRE

- Il indique une longue à COEUR, c'est un contre informatif. Vous ne pouvez annoncer ni 1 Sans-atout, ni 2 Carreaux ou 2 Coeurs. Il faut avoir au moins 7- 8 points H. Si vous avez plus de 4 cartes à Coeur, vous pouvez avoir jusqu'à 10 H.
- Réponse
  - avec une main faible, annoncez 2 COEURS
  - sinon, faites une enchère encourageante ou forte : 2 SANS-ATOUT, 3 COEURS ou un CUE-BID à 3 PIQUES pour trouver la bonne couleur, si vous n'avez pas le soutien.

2/ Après l' annonce suivante :

1 Carreau   2 Trèfles   CONTRE

- Il faut avoir des jeux du type suivant (en majeure) :
  4 - 4 et 8 à 10 H ou 4 - 3 et 10 à 12 H
- Réponses : il faut indiquer la force du jeu
  - avec une majeure 4ème, l'ANNONCER au niveau de 2
  - avec deux majeures 4ème, faites un CUE-BID
  - sans majeure 4ème, annoncez 3 SANS-ATOUT

3/ LE CONTRE sur les INTERVENTIONS à SAUT (au palier de 2 ou 3)

Il faut avoir suffisamment de jeu pour parler et pas d'autre enchère satisfaisante.

4/ LE CONTRE des COULEURS SOUTENUES

1 Trèfle   1 Coeur   1 Pique   2 Coeurs   CONTRE

Il faut avoir suffisamment de jeu pour parler et pas d'autre enchère satisfaisante.