

Fédération Tunisienne de Bridge

Cours de Bridge

Avec la collaboration de Wahid Hassine

Ouverture en 3^{ème} position

Quand on n'a ouvert fiable en 3^{ème} on passe sur toutes les réponses du partenaire, sauf sur la réponse 1SA où on peut annoncer sa 2^{ème} couleur

P ----- P ---- 1♣ ---- P
1♦/♥/♠ – P ---- Passe : je n'ai pas l'ouverture

P ---- P ---- 1♠ ---- P
1SA – P ---- 2♣/♦/♥ : bicolore peut être faible ou normal
? ♠ RD986 ♥ 103 ♦ R9832 ♣ 5 : 2♦
? ♠ AV1074 ♥ RV84 ♦ 7 ♣ 962 : 2♥

Ouverture 1SA ou 1♣/♦ ?

Eviter d'ouvrir les mains de 15 H avec 44 en majeure : 44(32) et 44(14)

1. Vulnérable : systématiquement 1♣/♦
2. Non vulnérable : avec discernement

On peut ainsi trouver plus facilement un contrat de 2♥/♠ souvent plus rémunérateur en TPP. En par 4, éviter de chuter d'1 SA alors que 2♥/♠ gagne.

Ouvrir ou ne pas ouvrir les mains régulières ou semi régulières ?

1. On ouvre toutes les mains de 12 H
2. On n'ouvre pas avec 10 H en 1^{ère} et 2^{ème} positions
3. Après avoir ouvert, il n'y a plus aucun moyen pour montrer que l'on n'a pas l'ouverture.
4. Après avoir passé, on ne peut pas prétendre avoir l'ouverture.
5. Le système est construit pour imposer la manche avec 12 H sur l'ouverture (sauf cas extrêmes où l'on s'arrête à 4♣ ou 4♦). Si on ouvre les mains de 11 voire 10 H, il faudra adapter les zones des réponses (systèmes Nordiques et Italiens).

Les mains régulières limites de 11 PH se retrouvent en dessous des zones du système et le bilan final sera forcément négatif. Cependant on ouvre les mains de 11 H sous certaines conditions :

1. Répartition 7222 : ouverture indiscutable en Majeure ou en mineure
2. Répartition 6322 : Maj 6^{ème} ouverture indiscutable
Mineur 6^{ème} oui sauf si tous les points dans les courtes
♠ R4 ♥ D4 ♦ RD7 ♣ V87432 : Passe
3. Répartition 5332 : min 5^{ème} jamais sauf exception extrême
♠ A104 ♥ A98 ♦ R10965 ♣ 74 : 1♦
Dans les cas limites on ouvre si on estime pouvoir imposer la manche en face d'une redemande minimale du partenaire.
Maj 5^{ème} peu souvent et plutôt avec les ♥ que les ♠, surtout avec les GH dans les longues et pas de petits Honneurs (DV) dans les courtes.

4. Répartition 5422 : 54 min à éviter surtout avec des H dans les doubletons et les mains sans AS
 5min4Maj plutôt avec les ♠ pour éviter la redemande de 1SA hors zone
 ♠ R1098 ♥ A7 ♦ RV1085 ♣ 72 1♦ indiscutable
 ♠ D7 ♥ RV ♦ RV85 ♣ V7632 P indiscutable
 ♠ V7632 ♥ R9 ♦ D2 ♣ RD106 Passe
6. Répartition 4333 : jamais
7. Répartition 4432 : jamais sauf exception
 ♠ AV109 ♥ 874 ♦ 93 ♣ AD109 1♣
8. Répartition 4441 : Ouverture acceptable mais à éviter avec le singleton ♠
 Avec un Honneur dans le singleton
 Avec une main sans As

Dans tous les cas la vulnérabilité ne joue aucun rôle, car l'ouverture au palier de 1 n'a pas pour vocation de gêner l'adversaire, d'indiquer une entame ou de trouver un sacrifice.

OUVERTURES MAJEURES

1.

1♠ ----- 2SA : 11-12 DH , 3 atouts, toutes distributions
 ou 12-13 HB 3(433)

3♠ : Stop, le répondant passe sauf avec la main 12-13 H : 3SA

3♣/♦ : 54⁺ Naturel, 17⁺ H , espoir de chelem surtout en mineure

3♥ : 54⁺ Naturel, meilleure manche ou 17⁺ H , espoir de chelem

3SA : proposition

4♣/♦/♥ : Splinter avec 6-7 cartes à ♠, valeur tout juste inférieur à une ouverture 2♣

♠ ADV103	1♠ ----- 2SA	♠ R95
♥ R93	3♣ ----- 4♣	♥ A82
♦ 5	4♦ ----- 4♥	♦ V93
♣ AR103	4SA ----- 5♦	♣ DV86
	5♥ ----- 6♣	

5♥ demande de plus values, sinon arrêt à 5♠

6♣ tous les Honneurs sont utiles (R♠ et DV♣)

2.

1♥ ----- 3♥

3SA : demande de CTR

3♠/4♣/4♦ : bicolore Fort

1♥ ----- 3♥

3♠ ----- 3SA : CTR ♠ (en écho)

4♣/4♦/♥ : pas de CTR ♠

3. Drury

Passe

1♠ ----- 2♣ : fit 3^{ème} ou 4^{ème} et 11-13 DH

ou 10-11 H avec 2 cartes à ♠
ou 6♣ 9-11 H et misfit ♠
1SA : 6-9 H TD
10-11 H et misfit ♠
2♠ : 6-10 DH ; 3-4 atouts
3♠ : 4-7 H ; 4 atouts et un singleton
4♠ : 8-11 H ; 5 atouts et un singleton
2SA : fit 4^{ème} et un singleton et ® à 3♣ 8-11 H
3♣/♦/♥ : irrégulière 5 cartes + 4 atouts 8-10 H

♠ A10875	♠ R9432
♥ A87	♥ 4
♦ DV	♦ R964
♣ A32	♣ R65

Passe

1♠ ----- 2SA
3♣ ----- 3♥ (singleton ♥, le singleton ♣ s'exprime par 3♠)
4♣ ----- 4♦
4♥ ----- 4SA
5♣ ----- 6♠

En réponse au Drury, il faut utiliser le plus souvent la réponse de 2♦ et réserver la répétition de la Majeure d'ouverture montre une main juste au dessus du 2 faible

L'avantage est d'éviter le plus possible un réveil évident sur l'annonce de 2♠ qui signifie : je n'ai pas l'ouverture.

1♠ ----- 2♣ (Drury)
2♦ ----- 2♠ : 3 cartes non zoné ou 4 cartes et minimum
3♠ : 4 cartes et maximum sans singleton

Que signifie le contre du Drury ? 2 options :

- X : des ♣
- X : appel court dans la majeure d'ouverture

Réponse après intervention sur le Drury

L'ouvreur passe avec toutes les mains faibles. S'il fait une enchère, il montre une ouverture correcte 13⁺ H et son enchère est a priori naturelle

P ---- P ---- 1♠ ---- P
2♣ -- 2♦ --- ? 2♠ : ♠ AD9653 ♥ RV2 ♦ 103 ♣ R5
? 2♥ : ♠ RD953 ♥ RV62 ♦ A5 ♣ V10
? X : ♠ AD1064 ♥ D105 ♦ 106 ♣ RD6

4. Splinter

1♥ ----- 3♠/4♣/4♦

1♠ ----- 4♣/4♦/4♥

La définition est très précise :

Présence d'un singleton dans la couleur du Splinter
Fit 5^{ème}

OUVERTURES MAJEURES

1.

1(----- 2SA : 11-12 DH, 3 atouts, toutes distributions

ou 12-13 HB 3(433) 3(: Stop, le répondant passe sauf avec la main 12-13 H : 3SA
3((: 54+ Naturel, 17+ H , espoir de chelem surtout en mineure

3(: 54+Naturel, meilleure manche ou 17+ H , espoir de chelem
3SA : proposition

4(((: Splinter avec 6-7 cartes à (, valeur tout juste inférieur à une ouverture 2(

(ADV103 1(----- 2SA (R95

(R93 ité minimale du fit à ♠. L'ouvreur prend le capitonat car il possède des atouts liés (3♠ garantit un fit 3ème avec 1GH) et surtout l'As ♣ second.

Remarque : sans 1GH à ♠, le répondant transite par 3♦ puis fite le ♠ pour montrer de mauvais atouts
Dans le même ordre d'idée après la séquence 1♠ ---- 2♦ ---- 2♥ ---- 3♥ montre un fit 4^{ème} avec une qualité minimale à l'atout, sinon on transite par 3♣

♠ A R 9 7 3	♠ 4	1♠	2♥
♥ A 7 6 4	♥ R X 9 8 3 2	3♦	3♥
♦ A R	♦ 9 5	5♥	6♣
♣ 8 3	♣ A R 5 2	6♦	7♥

5♥ montre l'absence de contrôle à ♣, 6♣ = As ♣, 6♦ = Joséphine.

Remarque : 1♠ ----- 2♥

4♥ = 4 cartes, sans intérêt

3♥ = 4 cartes, 13+ à 16 H, main intéressante

3♣ ou 3♦ puis fit avec au palier de 4 = main forte

2SA puis fit = 15 à 17 H et fit 3ème

2♠ = main minimale peut être fittée et peut passer sur 3♥

4♣, 4♦ = Splinter avec 3 ou 4 cartes clefs sur 7

♠ X 8 5	♠ A 9 7 4 2		1♠
♥ A 4	♥ R V	2♣	2♦
♦ A V	♦ R D 6 3	2♥	2SA
♣ A R 8 5 4 2	♣ V X	3♠	4♠

Le fit différé à ♠ montre l'absence d'honneur et rend le chelem infaisable.

♠ A R D V 2	♠ X 9 8 7	1♠	3♠
♥ A 8 6 3	♥ -	3SA	4♣
♦ -	♦ D V 9 7 4 2	4♦	4♥
♣ R D V X	♣ A 4 3	7♠	

3SA = demande de contrôles avec toujours les contrôles d'honneur avant les contrôles de courte.

Dans cette séquence l'annonce d'une couleur après 3♠ montrerait un bicolore et demande un complément dans le bicolore.

Séquence à discuter :

1♠/♥ ----- 1SA

2SA Forcing 18-19 HB (pour éviter d'annoncer 3♣/♦ avec 3 cartes)

ou unicolore fort avec de mauvais ♠

ou 54 Fort

3♣/♦/♥ : 55

1♥ ----- 1♠

2SA ----- Texas pour pouvoir exprimer les canapés Maj mineur de 10-11 H
avec la possibilité d'un chelem

1♠ ----- 1SA
2SA ----- 3♣(♦) ; 3♦(♥) ; 3♥(♣♦) ; 3♠(♣)

1♠ ----- 2♦
2♥ ----- 2SA
3♥ : 55 NF
3♣ : 55 FM
3♠ : Forcing ou non ?

1♠ ----- 1SA
2♣ ----- 2♦ : Texas facultatif avec 5♥ et semi fit ♠ ou ♣ ou les 2
2♥/3♥/4♥ : fité
2♠ : singleton ♥ ou 6 cartes avec xx à ♥

1♠ ----- 1SA
2♣ ----- 2♥ : 6 cartes ou même 5 cartes sans aucun intérêt pour les ♠ ou les ♣

1♠ ----- 1SA
2♣ ----- 2♦(♥)
2♥ : 6 cartes
2♠ : 5-6 H et 3 cartes ou 8-10 et 2 cartes
2SA : ?
3♣ : fit ♣ 8-10 H
3♦ : Naturel 6^{ème}
3♥ : force à ♥ et fit 5^{ème} ♣
3♠ : force à ♠ et fit 5^{ème} ♣
3SA : force à ♦ et fit 5^{ème} ♣

1♠ ----- 1SA
2♦ ----- 3♥ : force à ♥ et fit 5^{ème} ♦
3SA : force à ♣ et fit 5^{ème} ♦

1♠ ----- 1SA
2♥ ----- 3♠ : fit ♥ et Hx à ♠
3SA : fit ♥ et singleton ♠

ENCHERES D'ESSAI

Situations :

1♥/♠ ----- 2♥/♠

1♣/♦ ----- 1♥/♠
2♥/♠

1♥ ----- 1♠
2♠

Quand utiliser les enchères d'essai ?

1. Main régulière : 12 à 14/15 H ne pas faire d'effort de manche : Passe
15/16 à 17/18 H tentative de manche : enchère d'essai
18 et + imposer la manche
2. Main irrégulière : 7 Perdantes : Passe
6 Perdantes : enchère d'essai

5 Perdantes : manche
4 Perdantes : exploration du chelem

1♠ ----- 2♠
? Passe : ♠ R9652 ♥ AD74 ♦ V105 ♣ R 7⁺ PI
? Passe : ♠ A10852 ♥ RV105 ♦ A106 ♣ 9 7- PI
? 3♥ : ♠ AD864 ♥ R1052 ♦ A82 ♣ 7 6⁺ PI
? 2SA : ♠ AD10752 ♥ - ♦ ARD84 ♣ 92 3PI effort de chelem
? Passe : ♠ V10643 ♥ 10842 ♦ AR ♣ AR 6PI main atroce

A. Enchères d'essai naturelles :

1♠ ----- 2♠
3♣/♦/♥ : main bicolore aux ambitions limitées à la manche, ayant besoin de couvrantes dans la couleur de l'essai. Il est inutile d'annoncer une couleur forte, le but n'étant pas d'annoncer sa main. La teneur idéale est : Avxx ou RXxx ou DVxxx ... nécessitant un appui chez le partenaire. On remarque qu'une entame adverse dans cette couleur ne dérange pas.

Réponses aux enchères d'essai naturelle :

Réponse positive avec 2 couvrantes certaines dans la couleur de l'essai :
Singleton et 4 atouts même minimum en points
Ou Ax, Rx, ADx(x), RDx(x), Axxx(x), Rxxx(x) même minimum

Réponse négative : 0 couvrante dans la couleur xxx, Vxx, xxxx
On regarde le reste de la main si Maximum ou 2 AS on accepte la proposition

Cas intermédiaire : un Doubleton dans la couleur
Ou Dx, Rxx, Axx, DVx
Avec en plus une couvrante certaine dans un jeu non minimum, il accepte la proposition

Remarque : si l'enchère d'essai laisse suffisamment d'espace, on peut nuancer la réponse en nommant une force intermédiaire avec une main maximale et un doubleton.

Si l'essai se fait dans l'autre majeure, il est possible parfois de trouver un fit 44 ou 54 supérieur au fit 53

1♠ ----- 2♠
3♥ ----- 4♠ : ♠ 1062 ♥ AD4 ♦ 95 ♣ V8742 2 couvrantes
3♠ : ♠ 853 ♥ 762 ♦ RD5 ♣ RV62 0 couvrante
4♠ : ♠ R52 ♥ D4 ♦ 10432 ♣ A654 Db mais 2 couvrantes

1♠ ----- 2♠
3♣ ----- 3♦ : ♠ V54 ♥ D102 ♦ RD1074 ♣ 95 Db + longueur avec 2GH

1♥ ----- 2♥
2♠ ----- 3♠ : ♠ A1094 ♥ 862 ♦ A63 ♣ 862 2 As

B. Enchère d'essai généralisée

Avec 4-3 ½ Perdantes, donc un espoir de chelem, on utilise l'enchère de 2SA. Cependant il est possible de l'utiliser, sans espoir de chelem, avec des mains pour lesquelles l'enchère d'essai naturelle ne se justifie pas.

Le répondant revient au minimum à l'atout commun avec une main négative. Sinon il annonce en

priorité la localisation de ses honneurs au palier le plus économique (généralement As ou Roi mais sans exclure la possibilité de DV longs), il pourra annoncer son singleton éventuel par la suite au palier de 4.

Sinon 3SA : 4333 sans concentration d'honneurs particulière
 4 à l'atout avec un bon fit 4^{ème} sans GH ni singleton
 palier de 4 : singleton sans GH extérieur

Par la suite, la seule annonce non FM, par l'ouvreur est le retour à l'atout commun au palier de 3. Dans ce cas, le répondant peut s'il est Maximum ou s'il possède 2 couvrantes certaines (2AS par exemple ou 1 As blanc et un GH d'atout) demander la manche malgré le coup d'arrêt de l'ouvreur.

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 3♣
 ? 3♠ : ♠ AD10842 ♥ A63 ♦ R64 ♣ 7 non forcing
 la même main aurait conclu à 4♠ sur 3♦ ou 3♥

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 3♠ : ♠ RV75 ♥ 85 ♦ 542 ♣ V863
 3♠ : ♠ 842 ♥ 5 ♦ A1053 ♣ 9763
 3♦ : ♠ R103 ♥ 52 ♦ AD64 ♣ 8543
 3♣ : ♠ 1085 ♥ V9 ♦ A743 ♣ RV10 et non 3♦ par ordre économique
 3SA : ♠ 954 ♥ D103 ♦ R742 ♣ DV6
 4♠ : ♠ RD64 ♥ D2 ♦ 1084 ♣ V1052

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 4♥ (singleton ♥)
 6♠ : ♠ AV10876 ♥ A32 ♦ AR32 ♣ -

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 3♣
 4♠ : ♠ RV965 ♥ D2 ♦ AD3 A104

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 3♣
 3♠ ----- Passe : ♠ V52 ♥ 1043 ♦ 852 ♣ RDV6
 4♠ : ♠ V72 ♥ D1042 ♦ A54 ♣ R103 Max et un GH qui tombe bien
 4♠ : ♠ A82 ♥ 94 ♦ 1043 ♣ A10876 2 As

♠ AR1074	♠ V85
♥ AV96	♥ RD
♦ AD72	♦ R1063
♣ -	♣ 8762

1♠ ----- 2♠
 2SA ----- 3♦
 3♥ ----- 4♠ (4♥ serait naturel avec 4 cartes)
 5♣ ----- 5♥
 6♠

C. Cas des gros bicolores

Au cas où l'ouverture s'est faite avec un gros bicolore au palier de 1 avec 4-3 ½ Perdantes, quand l'ouverture de 2♣ n'est pas possible, on peut procéder de 2 manières : soit par 2SA puis on annonce sa 2^{ème} couleur éventuellement 2 fois

Soit en sautant directement au palier de 4 pour montrer directement sa

répartition de manière plus explicite.

LES ENTAMES

I. Entame à SA :

A. Choix de la couleur

1ère priorité = la couleur du partenaire qu'on entame en pair impair.

Cette couleur peut avoir été nommée par le partenaire (ouverture majeure ou ♦ ou intervention directe ou déduite d'après un contre d'entame)

Quand on est intervenu dans une couleur, on entame sa couleur en pair impair (pour distinguer entre 5 et 6 cartes). Si la couleur dans laquelle on est intervenu est 4ème, vaut mieux ne pas l'entamer

2ème priorité = rechercher la couleur la plus longue de son camp sauf couleur 6ème

1^{er} choix : couleur 5ème

Non enchérie par l'adversaire

Dans un jeu suffisamment fort pour encaisser la couleur

Quand on a le choix entre 2 couleurs 5èmes, on choisira la plus rapide à affranchir

2^{ème} choix : couleur 4ème, tout en sachant que lorsqu'on entame dans une couleur 4ème, le but prioritaire n'est pas d'affranchir mais de ne pas donner de levée à l'entame.

Non enchérie par l'adversaire

Quand on a le choix entre deux couleurs, on entame sous l'honneur le plus petit. On espère trouver chez le partenaire un honneur qui servira dans tous les cas d'appui au petit honneur qu'on possède.

Quand on a le choix entre deux couleurs avec 2 H, on entamera celle qui a les 2 H les plus petits.

Exemples :

As x x x : ne jamais entamer sous l'As 4ème

V x x x mieux que D x x x mieux que R x x x

A D x x et A X x x : jamais

A V x x : à éviter

D X x x mieux que R V x x

B. Choix de la carte d'entame :

4ème meilleure dans une couleur 4ème ou cinquième avec un H (As, R, D, V)
 2ème meilleure sans H (le X n'est pas un honneur)
 La plus forte dans 3 cartes
 L'intermédiaire dans une couleur 3ème avec un H

Exemples : 9 7 6 3 2 s'il n y a pas d'espoir d'affranchissement
 9 7 6 3 2 s'il y a espoir d'affranchissement
 9 8 7 6
 X 9 8 7
9 7 2

L'entame d'un Honneur promet obligatoirement l'honneur inférieur.

L'entame du Roi promet 3 Honneurs et demande impérativement le déblocage de l'honneur manquant sinon on donne le compte.

Sur l'entame de l'As ou de la Dame : petit appel

R D X 5 le partenaire appellera avec un Honneur et refusera dans les autres cas

R D X x x le partenaire pourra débloquer sans risque le V ou l'As

II . Entame à la couleur :

A. Choix de la couleur

En dehors de tout renseignement donné par les enchères on procède de manière systématique et dans l'ordre aux choix suivants :

1. L'As avec A R (x)
2. Singleton utile
3. Séquence d'Honneurs 3H mieux que 2H (sauf ARx) : Si 2H, dans l'ordre **R D** x , **D V** x , **V X** x , **X 9** x
4. Entame neutre : dans l'ordre
 - a. Doubleton
 - b. Atout dans 3 petites cartes
 - c. La couleur la plus longue disponible sans H

Quand le choix se porte sur une couleur sans Honneur on donnera les priorité suivantes : Singleton, Doubleton, xxxxx, xxxx, xxx

5. Entame sous un H dans une couleur 3ème ou plus : constitue le dernier choix. On choisira d'entamer sous l'honneur le plus petit et en cas d'égalité d'honneur on choisira la couleur la plus longue.

Entame sous l'honneur le moins fort mais jamais sous A9xx, éviter R9xx, accepter D9xx et privilégier V9xx.

Que faire si l'honneur le plus fort se trouve dans la couleur la plus longue ?

De toute manière on donne la priorité à la couleur la plus longue :

Rxxx \underline{x} avant Dxx ou Vxx
Dxxx \underline{x} avant Vxx
Dxxx avant Vxx
Rxxx avant Dxx
Mais Vxx avant Rxxx

6. Il est interdit d'entamer :

- a. Sous l'As
- b. L'As sans le Roi sauf contrat élevé ou barrage et crainte d'une longue adverse
- c. Un honneur doubleton
- d. Un singleton d'atout

Le but de toutes ces règles est de faire l'entame la moins dangereuse possible et de ne pas filer de levée à l'entame. Ne jamais déroger à ces règles car elles permettent au partenaire de déduire des inférences importantes.

Question : peut-on entamer d'un Honneur sec ?

Avec un 10, un Valet ou une Dame, l'entame du singleton reste prioritaire.

Avec un Roi sec : Non

Avec un As sec : on pose le pour et le contre en pensant que le partenaire doit avoir une reprise pour donner la coupe (problèmes de communication). Dès que le partenaire détecte l'honneur sec, il doit donner une carte préférentielle pour le retour.

B. Choix de la carte :

On appliquera les règles du pair impair strict :

Impair : x x \underline{x} ; x x x x \underline{x} , H x \underline{x} , H x x x \underline{x}

Pair : \underline{x} x ; x \underline{x} x x ; H \underline{x} x x

Atout : x x ; x x x

Une grosse carte indique

1. Avant tout un nombre pair de cartes. Ceci permet de baser le flanc sur un ensemble de renseignements et de permettre d'exercer son jugement sans recevoir ni donner d'ordre. Les inférences sont importantes ; avec 9742, le 7 permet de compter 2 ou 4 cartes et on pourra éventuellement faire suivre du 2 pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté avec un doubleton ; quand on fait suivre un carte par celle qui lui est immédiatement inférieure il est toujours clair qu'il s'agit d'un doubleton (ex le 6 suivi du 3 alors que le 5 et le 4 ont été vus)

2. Rarement il s'agit d'un signal d'appel (sur l'As avec xxx au mort et quand il y a urgence à encaisser des levées)

3. Exceptionnellement il peut s'agir d'un appel de préférence

Une petite carte indique :

1. Un nombre impair de cartes. Ensuite il peut s'agir d'un appel de préférence. 842 ensuite le 8 puis le 4 = préférence pour la plus chère des couleurs restantes.

2. Rarement un refus

3. Exceptionnellement un appel de préférence.

La première défausse : 1^{ère} défausse en appel direct

La carte défaussée ne doit pas livrer une levée et elle doit aider le partenaire. Il faut se rappeler que souvent lorsque la distribution est 5440 la première défausse se fait dans la couleur 5ème.

Choix de la carte d'entame quand il s'agit de la couleur du partenaire :

La couleur du partenaire correspond aux cas suivants :

- Ouvertures dans une couleur naturelle : 1♦, 1♥, 1♠, 2♥, etc...
- Intervention du partenaire par une couleur à n'importe quel palier
- Contres directeurs d'entame

On entame en pair impair que ce soit à la couleur ou à SA =

Xx ; x x x ; x x x x

Hx ; H x x

DV 8 etc ...

Contre les contrats élevés à la couleur, à partir du palier de 5, avec ou sans contre Lightner, entamer à l'italienne pour indiquer le retour =

grosse carte paire : appel dans la plus chère des restantes

petite carte paire : retour dans la moins chère

carte impaire : retour au choix peut être à l'atout

Remarque : on entame pas d'un singleton contre un chelem quand on a un As dans son jeu (évident)

Le contre de 7SA demande l'entame ♠. Inférence : on ne contre pas avec un As autre que l'As ♠ si on n'est pas à l'entame.

Contres directeurs d'entame :

Il s'agit le plus souvent d'un contre d'un contrôle ou d'une couleur artificielle ou d'une réponse artificielle Relais ou d'une réponse à une interrogative ...

3SA ----- P ----- P ----- X = entame ♠

1SA ----- P ----- 2♣ ----- P

etc ----- X = entame ♦ après Stayman

1SA ----- P ----- 2♦ ----- P

etc ----- X = entame l'opposé à la couleur du Texas ; ici ♣

Après contre Lightner sur contrat de chelem ou sur contrat à 3⁺SA, quand le mort a nommé deux couleurs l'entame se fera dans la 1^{ère} couleur du mort.

CAS PARTICULIERS

Signalisation de la parité à l'atout :

1. Quand on fournit à l'atout : gros - petit indique un espoir de coupe et qu'il reste un atout pour le faire.
2. Ou pour compter les atouts du déclarant (en pair impair inversé).

Par contre, on ne donne pas la parité à l'atout quand :

1. Si cela se fait au détriment d'une levée
2. Si le compte des atouts du déclarant est déjà connu
3. Lorsque la signalisation préférentielle est prioritaire
4. Lorsqu'à l'évidence cela n'a aucun intérêt

L'appel de Smith :

1. Pour l'entameur = quand il fournit une grosse carte anormale, il demande de changer de couleur
2. Pour le partenaire de l'entameur = quand il fournit une grosse carte anormale, il demande de poursuivre dans la couleur d'entame

Vous êtes à l'entame après une séquence 1SA ----- 3SA

Le but est de rechercher la couleur la plus longue de son camp

♠ A D 8 2	♠ R X 6 <u>2</u>	♠ R 9 7 2	♠ <u>9</u> 7 2	♠ 7 5
♥ D 7 3	♥ D 9 3	♥ D 9 7 <u>2</u>	♥ D 5	♥ 4
♦ V X 6 <u>3</u>	♦ 9 7	♦ V 9 4	♦ V 7 5 3	♦ R V 9 <u>5</u> 3
♣ 9 5	♣ R X 6 2	♣ X 8	♣ V 6 4 2	♣ V 7 6 4 3

♠ A X 7 <u>5</u> 2	♠ 9 8 7 5 2
♥ D V 9 3	♥ D <u>7</u> 5
♦ 8 5	♦ X 8 3
♣ X 4	♣ 7 4

♠ D1042 ♥ 876 ♦ D1042 ♣ A8
♠ R874 ♥ 7 ♦ D874 ♣ V842
♠ 976 ♥ 85 ♦ V542 ♣ D654
♠ 105 ♥ 732 ♦ V7632 ♣ 1087
♠ D642 ♥ R63 ♦ DV108 ♣ 86
♠ A642 ♥ R63 ♦ D1098 ♣ 86

Priorité à la Majeure
Maj prioritaire à la règle du plus petit H
♠ et pas le Doubleton ♥
♥ et pas le doubleton ♠
évident en raison de l'écart de qualité
qualité des ♦

Vous êtes à l'entame après la séquence :

P ---- 2SA ---- P ---- 3♣

P ---- 3♦ ---- P ---- 3SA

♠ DV32 ♥ A653 ♦ 7 ♣ A984

Le Stayman ne doit pas empêcher l'entame ♠ : aucun n'a de Maj5 alors qu'ils peuvent avoir 5 ou même 6♣. Rien ne dit que l'on va tomber dans la Maj4 du répondant et même dans ce cas une bonne qualité de couleur peut tourner à notre avantage.

♠ A874 ♥ DV32 ♦ 6 ♣ DV32 à égalité de couleur avantage à la majeure

♠ A874 ♥ A632 ♦ 6 ♣ DV32 écart de qualité en faveur de la mineure

♠ A87 ♥ DV32 ♦ 6 ♣ A9632 priorité à la couleur 5^{ème}

♠ V963 ♥ R754 ♦ 6 ♣ A984 évident

♠ V963 ♥ R754 ♦ 6 ♣ 7642 main faible, à ♥ vitesse d'affranchissement

♠ V9654 ♥ 10 8 ♦ 6 ♣ AV864 priorité à la couleur la plus rapide à affranchir

♠ 932 ♥ 9532 ♦ 6 ♣ 108754 test informatique favorable à la Maj4

Doit-on entamer une Majeure 3^{ème} de préférence à une mineure 4^{ème} ? Cela dépend de la qualité de la mineure 4^{ème} et du nombre de PH. On recommande l'entame d'une Majeure 3^{ème} xxx à une mineure 4^{ème} de mauvaise qualité. Si la Majeure 3^{ème} est commandée par un H (Axx ou Rxx), il n'est pas recommandé de l'entamer, sauf si la main est très faible (par exemple, il s'agit du seul Honneur dans le jeu. (R72-94-10865-9642)

Entre une Majeure 4^{ème} et une mineure 5^{ème}, on entame la mineure 5^{ème} s'il y a un espoir d'affranchissement (qualité de la couleur et présence de reprises)

♠ RD62 On entame de la couleur avec 2H

♥ V853 Peut-on entamer la Dame dans RDxx ?

♦ R43

♣ 86

Avantages de l'entame de la Dame :

1. Capturer Vx au mort ou chez le déclarant et affranchir le 10xx(x) du partenaire
2. Si l'entame a affranchi une levée chez le déclarant, il devra quand même rendre la main pour l'encaisser. Ceci permettra éventuellement de trouver la bonne contre-attaque. (si entame en 4^{ème} meilleure, il aura déjà encaissé sa levée supplémentaire avec le V ou le 10)

Inconvénients de l'entame de la Dame :

1. Le déclarant peut faire 3 Levées au lieu de 2 avec 10x --- AV9x par ex
2. Le schéma Vxx --- A9x est résolu

3. Avec RDxxx, il faudra impérativement entamer en 4^{ème} meilleure en raison des problèmes de communication

4. L'attitude du partenaire est souvent difficile si l'entame peut provenir de RDxx ou DV10x ou DV9x : que fait-il avec Ax ? Doit-il appeler ou refuser avec 10xx ?

En conclusion : il vaut mieux éviter dans tout système correct les conventions qui ont 2 ou 3 sens à la fois et qui sont source de pataquès. Dans ce cas on entame toujours en 4^{ème} meilleure et on accepte les mauvais cas éventuels.

♠ R43 A égalité de longueur, priorité à la majeure

♥ V853

♦ RD62

♣ 86

♠ D1052 A égalité de longueur, priorité à la majeure

♥ 86

♦ V93

♣ D1052

♠ R952 Sous le plus petit Honneur des 2 Majeures, sauf
avec les mains très faibles 3-4 H

♥ V952

♦ 76

♣ AV8

♠ 97 On entame pour le partenaire avec une main faible
mais jamais dans 2 cartes

♥ 863

♦ V7542

♣ 876

♠ 975 Ne pas entamer ♣ ou ♦, couleurs probables du camp adverse

♥ 97

♦ V642

♣ V752

Entre ♥ et ♠ : choisir toujours la couleur de 3 cartes : pourquoi ?
- Si le partenaire a 5 cartes : 53 c'est parfait ; 52 ce n'est pas forcément bon

- Si le partenaire a 4 cartes : 43 c'est un bon résultat ; 42 c'est mauvais

- s'il a 3♠ et 4♥, l'entame ♠ n'aura rien donné, l'entame ♥ aura permis de manœuvrer pour l'adversaire

- s'il a 5♥ et 3 ou 4♠ : ce sera le seul mauvais cas de l'entame ♠ et cela ne dépasse pas 2% des cas

Vous êtes à l'entame après une ouverture de 1SA

L'entame doit être la plus neutre possible. L'entame sous un Honneur 4^{ème} doit être reléguée en dernière position. On n'entame pas un doubleton. L'entame d'une couleur cinquième est une priorité.

Quand le choix se porte sur une mineure ou une Majeure, on donne la priorité à la Majeure (il n'y a pas eu d'ouverture Majeure ou de Texas Majeur)

Dans le doute entre deux mineures, préférer les ♣ (le partenaire ne peut pas intervenir à 2♣ naturel)

Choix de la carte d'entame : 4^{ème} meilleure dans une couleur 5^{ème}, sinon la 2^{ème} carte s'il n'y a pas d'espoir d'affranchissement. Si 3 cartes : xxx et Hxx

♠ D1063 ♥ DV10 ♦ V7 ♣ R852 : il sera temps de changer ou de continuer

♠ 863 ♥ AV72 ♦ D854 ♣ A3 : contre 3 SA le 2♥

♠ A963 ♥ D105 ♦ 65 ♣ D942 : on n'entame pas un doubleton

♠ RV843 ♥ V109 ♦ 874 ♣ R6

♠ R X 7 5

♥ D V X

♦ V 7 4 3

♣ R 6

♠ A V 7 5

♥ R X 6 3

♦ 9 7 4

♣ D 3

♠ D V 9

♥ X 4

♦ D 8 6

♣ A X 7 5 2

♠ A X 7 2

♥ X 9 6

♦ R V 7 2

♣ 4 3

♠ RV76

♥ 103

♦ V109

♣ D642

♠ 8 5	Ouest	Nord	Est	Sud
♥ D X 6				1SA
♦ R X 6 2	-	2♣	-	2♠
♣ D X 6 <u>2</u>	-	3SA		

♠ D X 6 4 2	Ouest	Nord	Est	Sud
♥ X 5 3		3♣	-	3SA
♦ <u>A</u> R 4				
♣ 5 2				

♠ A D X <u>6</u> 3	Ouest	Nord	Est	Sud	
♥ 8 7 4				1♦	
♦ D 2	1♠	X	-	1SA	
♣ V 6 4	-	3♦	-	3SA	Le Roi est chez le déclarant

♠ A <u>D</u> X 7 3	Ouest	Nord	Est	Sud	
♥ R 8 7 4				1SA	
♦ 2	2♣*	2♠	-	2SA	
♣ 8 5 3	-	3SA			Le Roi est au mort

♠ <u>A</u> D X 9 3	Ouest	Nord	Est	Sud	
♥ D 5 2		1♣	-	1SA	
♦ 8 4	-	3SA			
♣ A X 4	Trop de jeu, on joue l'As puis on saura quoi faire.				

♠ 972
 ♥ V643 - 1♥ - 1SA
 ♦ 875 - 3SA
 ♣ 972 Détecter la couleur du partenaire : il a des points mais il ne s'est pas manifesté à 1♠, il pourrait avoir plutôt 5♣

♠ D962 1♦ - 1♥
 ♥ D962 - 1♠ - 3SA
 ♦ R53 La couleur du déclarant plutôt que celle du mort
 ♣ A4

♠ DV5 1♦
 ♥ V964 - 1♠ - 2♥
 ♦ 103 - 3♣ - 3SA
 ♣ D542 Le singleton du déclarant

♠ 10532 1SA
 ♥ D943 - 2♣ - 2♠
 ♦ D943 - 3SA
 ♣ R couleur non nommée ni sous entendue

♠ D7 1♦ - 1♥
 ♥ D965 - 2♣ - 3SA
 ♦ D8 Couleur du déclarant de préférence à celle du mort
 ♣ R10642 En plus le partenaire risque d'être court à ♣
 ♠ exclu (H doubleton)

Vous êtes à l'entame après la séquence 1♥ ----- 2♥ ----- 4♥

♠ D V 7 5	♠ <u>R</u> D 9 7	♠ D X 6 2	♠ R X 6	♠ D 9 3
♥ D 8 4	♥ V 6 4	♥ 9 6 <u>3</u>	♥ D 7 5	♥ 7
♦ <u>2</u>	♦ V 5	♦ R V 8	♦ <u>8</u> 6	♦ D 9 3 2
♣ V 6 4 3 2	♣ D X 8 3	♣ V 9 5	♣ A 9 6 4 3	♣ D 9 5 3 <u>2</u>

♠ A 7 5	♠ R 9 2	♠ A 5
♥ D 6	♥ A X 7 5	♥ X 8 4 <u>2</u>
♦ R X 6 4	♦ 3	♦ R D 5
♣ D X <u>6</u> 4	♣ R X 8 4 <u>2</u>	♣ A V 9 3

♠ V 9 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D 7 2	1♠	-	2♦	
♦ <u>8</u>	2♥	-	4♥	
♣ V X 8 5 3				

♠ 9 6 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 7 3 2			1♦	-
♦ 7	1♥		2♥	
♣ R V 7 6 <u>4</u>	2SA		4♥	

♠ 8 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ <u>R</u> D 7 3 2		1♥	X	-
♦ A 5	2♠	-	4♠	
♣ D V 8 7				
♠ 9 6 <u>3</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A V 9	1♠	-	3♠	-
♦ D X 6 4	4♠			
♣ D V 5				
♠ R 9 7	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 5	1♥	-	2♥	
♦ D X 7 5 <u>2</u>	4♥			
♣ D X 6 3				
♠ D X 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ <u>A</u> 6 4	1♠	-	3♠	-
♦ V X 9	4♣	-	4♥	-
♣ <u>A</u> 7 5 3	4SA	-	5♣	- On encaisse 2As+1 levée d'atout
	5♠			
♠ 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ <u>R</u> V 6 3				1♥
♦ X 8 7 3	2♠	3♥	4♠	5♥
♣ V 9 4 2	-	-	5♠	On voit le mort puis on décide
♠ V 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 6 5				1♥
♦ D 8 4 3	1♠	2♥	2♠	
♣ V 9 <u>6</u> 2	On entame pas dans l'As 3ème de la couleur du partenaire. Il le saura dès l'entame puisqu'on l'a soutenu.			
♠ R V 8 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ <u>9</u> 2	1♠	-	2♦	-
♦ X 3	2♥	-	4♥	
♣ R V 8 5 4				
♠ 9 8 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 6 4 2	1♠	-	2♣	-
♦ R X <u>5</u>	2♠	-	4♠	
♣ X 6 4	Il y a urgence, et on a peur des ♥			
♠ 8 7 <u>4</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D X 5 4	1♠	-	1SA	-
♦ D X 7 5	2♦	-	2♠	
♣ A 2				

♠ 8 7	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R 7 5	1♠	-	1SA	-
♦ D X <u>4</u> 3	2♥	-	2♠	
♣ A 8 3 2	Entame de raccourcissement, le partenaire à 4 cartes à ♠			

♠ D 9 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ <u>8</u> 6	1SA	-	2♣	-
♦ D 9 4	2♠	-	4♠	
♣ R 8 7 5 3				

♠ D X 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 9 8 3	1♦	-	-	-
♦ <u>7</u> <u>4</u>				
♣ R 8 6 2	Mon partenaire doit avoir du jeu et des ♦			

♠ A X 9 7 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R D 9		1♠	X	XX
♦ D V 9 3	2♣	-	-	X
♣ <u>V</u>	Partielle contrée = entame atout			

♠ X	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 8 6 3	1♠	-	2♠	-
♦ D 9 5 4	4♠			
♣ D 9 <u>5</u> 4	le déclarant aura 5♠5♦ plutôt que 5♠5♣			

♠ X 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V 8 4		1♣	1♠	1SA
♦ V 7 <u>5</u>	-	3SA	X	
♣ 7 5 4 3 2	L'entame ♠ devient interdite. Mon partenaire est 55 probable, donc il a probablement les ♦. Entame en pair impair sur le X d'entame			

♠ 9 7 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 6 4 3				1♦
♦ D 8 4 3	-	1♥	-	1SA
♣ <u>9</u> 7 2	-	3SA		
	Mon partenaire a du jeu et probablement sans les ♠			

♠ 7 6 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D 4				1♠
♦ A 9 6 4 3	-	2♥	-	3♥
♣ R V <u>5</u>	-	4♠	Entame agressive car Il y a urgence	

♠ R X 8 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 5				1♠
♦ 7 4 <u>3</u>	-	1SA	-	2♦
♣ D V 9 2				

♠ D 9 7 4 <u>2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D 5				1SA
♦ D 6 3	-	6SA		
♣ D 8 4	L'entame la plus neutre possible et en pair impair			

♠ A 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R 7 <u>5</u> 2				1♠
♦ D 8 6 3	-	3♣	-	3SA
♣ 4 3	-	6SA	Urgence = entame agressive	

♠ R V 8 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D <u>9</u> 2				1♦
♦ A 4	1♠	X	-	1SA
♣ 7 5 3	-	-	X	

Du jeu derrière le contreur mais sans un honneur à ♠ sinon il aurait XX

♠ 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D V 9 8 5				1♠
♦ 7 5	-	3♠	5♦	6♠
♣ X 8 4 3 <u>2</u>	-	-	X	

Contre Lightner interdisant l'entame ♦ et atout. L'entame à ♣ s'impose car si mon partenaire est chicane à ♥ c'est une levée qui nous revient.

♠ <u>X</u> 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R V 5 2	1SA	-	3SA	X
♦ X 8 7 5 4	Le X veut dire : entame ma couleur. On empêche le sauvetage de l'adversaire et on utilise plus souvent la convention. (Passe = je ne tiens pas les ♠, regarde tes cartes et XX je les tiens)			
♣ 9 5				

♠ D 9 6 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 3	1SA	-	-	X
♦ 9 6 <u>4</u>				
♣ D X 6	X de type Jaïs, on entame en pair impair pour le partenaire			

♠ 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V X 7 5	1SA	-	2♦*	X
♦ <u>V</u> 8	-	-	3♦*	-
♣ R X 8 6 4	3SA			

♠ X 7 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 9 6 5 3	1♦	-	2♣	-
♦ 9 8	2SA	-	3SA	X
♣ V 6 <u>2</u>	Souvent les ♣ ne sont pas une vraie couleur dans cette séquence			

♠ A V 9 <u>7</u> 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D 3	1♦	1♠	X	-
♦ R X 6	1SA	-	-	X
♣ X 8 5				
♠ A D 7 6 <u>2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V 9 2	1♣	1♠	X	-
♦ 8 6	1SA	-	2♠	X (Hx à ♠)
♣ R 7 5	-	-	3♦	-
	3♥	-	4♥	
♠ -	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R D 6	1♠	-	2SA	-
♦ 10 9 7 6 3	4♠			
♣ <u>R</u> D 9 6 3				

Sur l'entame de l'As à la couleur, quelle est l'attitude du partenaire ?

L'As indique obligatoirement ARx(x) :

1. Au mort il y a xxx ou xxxx : DV(x) provient soit de D sèche ou de DV(x)
9876, 8765, etc... la 2^{ème} carte
V10xx, 109xx toujours la 2^{ème} carte
Vx provient soit d'un V sec ou d'un Doubleton

Sur l'entame du Roi qui indique RDx(x) : on appelle ou on refuse

xx : refus

Vxx : appel

xx : on refuse avec un doubleton