

Révisions et remplissage d'une feuille de conventions (suite)

- **RETOUR sur le 2K forcing de manche** : L'appréciation des réponses avec ou sans jeu dépend aussi de la forme du jeu. : la limite étant « autour de 8H

- **BARRAGES au palier de 3⁺ → Naturel**

On rappelle que les barrages en mineure, en 1^{er} ou 2^{ème} snt plutôt faits pour rechercher 3SA et nécessitent donc une belle mineure.

- **BLACKWOOD 5 clés indispensable** : quand l'atout est agréé, le roi d'atout constitue une 5^{ème} clé et la Dame d'atout est annoncée comme le roi du Blackwood classique : **5P signifie 2 clés + la Dame d'atout.** (voir détails dans cours 13').

- **2T ROUDI Constant** (voir cours 1')

- **2T DRURY** c'est une enchère après passe très utile en compétition où tout le monde ouvre en 3^{ème} avec une majeure 5^{ème} sympa et (8)-9-10 H (surtout avec les P), pour gêner les adversaires.

Le Drury se fait avec 10-11H et 3 cartes dans la majeure (ou exceptionnellement 6 ou 7 cartes à T).

Il permet de s'arrêter très vite si l'ouverture est faible.

Rappel et complément du cours 14' : Dans cette séquence assez fréquente :

Passe, Passe, 1P(C), l'ouverture en 3^{ème}(4^{ème}) peut être très faible : **8/9pts surtout à Pique.**

2T Drury avec 3P(C) et 10/11H ou exceptionnellement 6/7T et 9/10H.

Réponses de l'ouvreur :

- **Répétition de la couleur** : 2P(C) → 6 cartes et l'ouverture.

- **2K ambigü.**

- **Toute autre couleur indique une ouverture normale** : 2C(P) → 4 cartes à C
2SA → 15-17H

Réponse à 2K :

- 2P(C) → j'ai effectivement 10/11 H et 3P(C).

- 3P(C) → j'ai 10/11 pts et 4P(C)

- 3T → c'était un vrai T : 6/7H et 9/10H.

Inférence : les réponses « après passe » :

2K, 2C(P)3P(C), sont faibles et doivent être suivies de PASSE..

La réponse 1SA, peut aller jusqu'à 11H.

REMARQUE : Que faire en cas d'intervention ? Le contre remplace le Drury

Séquence : passe, Passe, 1C, 1P

CONTRE → l'intervention me gêne, continue à te décrire.

- Les enchères de réponse à 1 SA, après intervention des adversaires (naturelle ou artificielle) : LEBENSOHL ou RUBENSOHL demandent une étude approfondie à voir dans un prochain cours.

- **4^{ème} FORCING** Retenir qu'elle est **FORCING**, mais pas **AUTO-FORCING**, mais si celui qui l'a posée parle, alors cela devient Forcing de manche. (voir cours 14')

Sud	Ouest	Nord	Est	* A partir de 11H, pour rechercher une manche. (Avec ou sans K)
1T	Passe	1C	Passe	Demande à l'ouvreur de se décrire : As-tu 3 cartes avec moi à C ? Sinon, as-tu l'arrêt dans la 4^{ème} couleur K ?
1P	Passe	2K*	Passe	
Réponses de l'ouvreur	- 2 C : Minimum 12/13H et 3 cœurs ; - 3 C : Maximum 14H et 3 cœurs - 2SA : Pas 3C, minimum, 1 arrêt K (→ on peut passer) ; - 3SA : Maximum et 2 arrêts K - 3T : Pas 3 cartes à cœur, ni arrêt à K. - 3K : Maximum et As de K 3 ^{ème} , pour que le partenaire reçoive l'entame			

Sud	Ouest	Nord	Est	* A partir de 11H, pour rechercher une manche. (Avec ou sans P)
1T	Passe	1K	Passe	Demande à l'ouvreur de se décrire :
1C	Passe	1P*	Passe	As-tu l'arrêt dans la 4^{ème} couleur P ?
2SA	Passe	?		? on peut passer, si l'on ne passe pas ; alors, c'est forcing de manche.

- **3^{ème} FORCING** **FORCING pour un tour**, mais pas forcing de manche. (voir aussi cours 15')

La manche doit être envisageable, donc ; **il faut 11H⁺ (exceptionnel^t 9/10)**

3 cas de figures, seulement, avec la 3^{ème} couleur collée à la mineure répétée.

1T, -, 1C, -	1T, -, 1P, -	1K, -, 1P, -	Question : As-tu 3 cartes avec moi ? Sinon, continue à te décrire.
2T, -, 2K	2T, -, 2K	2K, -, 2C	
*Alerte → Ne promet rien dans la 3 ^{ème} couleur			

1K, -, 1P, - 2K, -, 2C, - 2SA → 12/13, pas 3P et l'arrêt à C et à T.	Si l'on dépasse 2SA, alors c'est FORCING de MANCHE	1K, -, 1P, - 2K, -, 2C, - 2SA, -, 3C : → j'ai 5P et 4C	1K, -, 1P, - 2K, -, 3C → j'ai 5P et 5C
---	---	---	--

- **SMI** Soutien Mineur Inversé : nouveauté intéressante qui se fait **sans Majeure 4^{ème}**,
avec 5 cartes minimum à T,
ou 4 cartes à K.

Le soutien au niveau 2 est Fort. (10H⁺)	Le soutien au niveau 3 est Faible (barrage, même avec 5-6H) → l'intérêt est de pouvoir jouer à SA en restant à bas palier
---	--

Exemples	1T, -, 2T → Fort	1K, -, 2K → Fort
	1T, -, 3T → faible	1K, -, 3K → faible

- **INTERVENTION par une COULEUR** Si l'on peut parler, on parle .
(si l'on ne parle qu'après, c'est que l'on était faible)

Exemples de séquences	1K, -, 1P, 2C : Fort (Position sandwich)	1T, 1P, 2C : Fort	1T, 1P, X, - , 2T, -, 2C : faible avec 6 cartes.
----------------------------------	---	-------------------	---

Remarque : après intervention, tout changement de couleur est Forcing, mais pas auto-Forcing.

- **INTERVENTION PAR CONTRE** Le contre toute distribution se fait avec 18H⁺,
mais on n'est pas obligé de le faire.

Exemple	1T, ?	Avec : xx ARDxx ARD Dx	Pour contrer, toute distribution, il faut avoir 18H, mais il faut se poser la question du Rebid.. Ici, il vaut mieux dire 1C .
----------------	-------	---------------------------------	---

- **MICHAEL'S CUE-BID précisé** Ne le poser que si l'on n'a que **5 PERDANTES**
(si le partenaire a 2 plis et le fit, il doit mettre 4); sinon, annoncer la majeure.

- **2 T LANDY** sur 1SA Fort, faire le 2T Landy avec 5/5 (ou 5/4, ou très beau 4/4) en Majeures.

*Garder 2SA pour les mineures. (2C et 2P sont naturels).

Remarque : en réveil, il vaut mieux contrer pour les Majeures (10-12H); le reste est naturel.

REVEILS	1C, -, -, 1SA : 10-12, jusqu'à 13H sur ouverture majeure	1C, -, -, 2P : 6 cartes + l'ouverture	1P, -, -, 2C : 6 cartes + l'ouverture
----------------	---	--	--

Un réveil au niveau 1 est faible ; un réveil par contre va de 9 à 18H.