

Réponse à l'ouverture après intervention

I – Principe

- Toute enchère est considérée comme libre et nécessite donc au moins 7HL.
- De nouvelles enchères sont mises à notre disposition
 - Le contre
 - Le cue-bid
 - Le passe.

II - Enchères naturelles du n° 3

1 – Les enchères de soutien

Ex :	P – R6	S	O	N	E
	C – D64			1C	1P
	K – 10742	?(2C)			
	T – DV93				

- Pas de changement au palier de 2 ou de 3 (4 cartes)
- Les jeux nécessitant un changement de couleur préalable (3 atouts, 11 HL et plus) et un fit différé seront traités identiquement sauf si le changement de couleur ne peut se faire au niveau de 1 ou 2, auquel cas on soutiendra directement.
- Pour les jeux forts, on peut aussi utiliser le cue-bid (4 cartes) ou le contre(3 cartes).

2 – Les changements de couleur sans saut

- Au palier de 1 : 4 cartes et 7 HL
- Au palier de 2 : 5 cartes et 11 HL et soutien possible de l'ouvreur avec 3 cartes.

Ex :	P – 96	S	O	N	E
	C – R54	1T	1P	2K	P
	K – A104	?(3K)			
	T – ADV93				

3 – Les enchères à sans-atout

- Conditions classiques
 - Jeu régulier
 - Ni fit en majeur, ni majeure quatrième
- Condition nouvelle : au moins 1 arrêt dans l'intervention
- Au palier de 1 : 8 à 10 points
- Au palier de 2 : 11-12 points
- Au palier de 3 : 13-15 points } double arrêt

III – Les déclarations nouvelles du joueur n° 3

Quid, si on possède 4 cartes dans une majeure et plus de 11 points ou 5 cartes et moins de 11 points, ou un jeu plus fort sans enchères naturelles.

1 – Le cue-bid

FORCING DE MANCHE

2 significations

- Sur ouverture mineure. Recherche de SA sans tenue dans l'intervention

Ex :							
		P – 542				P AD2	
		C – AD3				C R104	
		K – RV4				K DV104	
		T – A932				T V64	
S	O	N	E	S	O	N	E
		1T	1P			1K	2T
?(2P)				?(3T)			

- Sur ouverture majeure
Jeu fitté fort

Ex :							
		P – A2				P DV642	
		C – R1043				C R2	
		K – DV97				K ADV	
		T – RV7				T 854	
S	O	N	E	S	O	N	E
		1C	1P			1P	2T
2P				3T			

2 – Le contre spoutnik simple

-2 situations où l'on n'a pas pu annoncer sa majeure

- 4 cartes et plus de 8 points
annonce prioritaire (donc pas d'enchères à SA ou de cue-bid avec une majeure 4^{ème})
- 5 cartes et moins de 11 points (7 à 10H)

Ex :			
	P – 862		P - 73
	C – RD85		C – AD752
	K – AV3		K – R96
	T – D53		T - 1032
	S	O	N E
			1T (ou1K) 1P
	?(ctre)		

-après

	S	O	N	E
			1T	1P
	?			
	P – R63	P – V63	P – 83	P – 72
	C – D1043	C – 8 874	C – ARV6	C – AR63
	K – 82	K – D92	K – R103	K – AD1097
	T – RV63	T – V52	T – RD82	T – D4
	ctre	passe	ctre	2K

- Remarque : Sur ouverture majeure, le contre peut également indiquer un fit de 3 cartes avec plus de 10 DH

Ex :	
P – R104	P – D95
C – D5	C - 97
K – AV63	K – AD106
T – V1043	T – RD106
1P – 2C - ? (Contre)	

3 – Passe

Si aucune enchère n'est possible, le joueur n° 3 passe. (ni 4 cœurs, ni fit dans l'ouverture, ni arrêt pique et moins de 10 points). Il passera également s'il a un contre punitif de l'intervention.

Ex :							
		P – 1074				P – DV1097	
		C – D8				C – R2	
		K – AD754				K – A875	
		T – V63				T – 63	
S	O	N	E	S	O	N	E
		1T	1P			1T	1P
?(passe)				?(passe)			

L'ADVERSAIRE INTERVIENT PAR 1SA

A partir de 9 points H : contre punitif.
Toute autre enchère est donc faible

Ex :							
		P – AV874				P – DV9863	
		C – R85				C – R62	
		K – D10				K – 764	
		T – V62				T – 2	
S	O	N	E	S	O	N	E
		1T	1SA			1K	1SA
?(ctre)				?(2P)			

L'ADVERSAIRE INTERVIENT PAR CONTRE

- 1) Avec 11 points et plus ; surcontre (mais voir la convention Truscott)
- 2) Conséquence : toute annonce de couleur se fait avec un jeu faible
 - changement de couleur au niveau de : 1 pas de changement (7 à 10 points – 4 cartes)
 - changement de couleur au niveau de 2: 6 à 10 points – pas de fit en majeure, belle couleur 5 ou 6 cartes Non forcing
 - 1SA – 8 à 10 points réguliers
 - soutien
 - pas de changement sauf si plus de 10 points → surcontre.