

**QUESTION sur le BROZEL : Que faire (après 1SA) avec 5 beaux C et au moins l'ouverture ? →**

On **CONTRE** , comme avec un unicolore de 6 cartes, et l'on annonce les C après.

**Compléments** : 1SA, 2T\*, - , → 2C

\* bicolore C,T et 8/17H.

→ 3T

→ 2P avec 5/6 cartes. (8/10H)

1SA, 2P\*, - , 2SA

\* bicolore P+une mineure.

\*\* Relais à utiliser si l'on n'a pas 3P pour faire dire la mineure.

Inférence : 3T → 6 cartes à T dans main faible.

**EXEMPLES AGRESSIFS DE BROZEL**

- Dxxx RDxx RV10 xx	S <b>O</b> N    E 1SA   2T*   2P 3C   3P   4C   4P -   -   5C   X	EO Vulnérables .	Dxxx ARV10 9x xx x	1SA   2C*	
N <b>O</b> E S	* bicolore T/C, en principe 5/5 et 8/17H, selon vulnérabilité....		N <b>O</b> E S	* bicolore C/P, en principe 5/5 et 8/17H, selon vulnérabilité.... Enchère qui empêche les adversaires de nommer les P. On pourra toujours rallonger les C ensuite.	
A10 xx Vxx 7xxx xx	On accepte 3 de chute.				

**Les défenses contre les bicolores sont toujours difficiles**

**QUESTION D'ENCHERE avec ou sans PUPPET**

S    O    N    E 2T   -   2K   - 2SA   -   3T   - 3C*   -   ?	* Stayman → 4cartes à C ; *Puppet → 5 cartes à C (pas belles)	Que répondre avec : 876 V10xxx ARDxxx - ? → Jumper à P pour dire que l'on a des perdantes à P !	S    O    N    E .....   4P   - 4SA   -   6T** ** un A et chicane T
--	---	---	--

Remarque : on aurait pu aussi envisager un Texas C.....

**Un OS dans le PUPPET**

ARxx Vx ARx ADxx	S <b>O</b> N    E -   2SA   - 3T   -   3K*   - ?	* J'ai 4C, 4P ou 4C et 4P
N <b>O</b> E S	Avec singleton C, la réponse 3 SA est trop dangereuse, il vaut mieux dire 3C, comme si l'on avait 4 cartes à P. Si N a 4C (et pas 4P), il mettra 3SA, sinon on jouera 4P dans 7 cartes.	
Dxx 8 Dxx RVxx	Il semble que le chelem à T soit introuvable ! L'imprudent qui annonce 3SA en S mérite de perdre 6C → - 2	

## OUVERTURES DE BARRAGE

### A / LE 2 MAJEUR FAIBLE

- 1. PRINCIPE :** \* Quand on est **vulnérable** il faut : - **8/10H et 2 gros honneurs**, surtout en 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ième</sup>.  
 - pas 2As .  
 - pas l'autre majeure 4<sup>ième</sup> (à moins qu'elle ne soit pourrie).  
 \* **Non vulnérable**, on peut être moins exigeant : **6/9H**

- 2. REPONSES :** \* Toute annonce d'une couleur dénie le fit ; main de 13/14H avec 5/6 cartes → Forcing  
 (Ne pas annoncer une mineure pour rien, si l'on a 2 cartes dans la majeure annoncée)  
 \* **Le soutien au niveau 3 continue le barrage** (avec 8/9 H)  
 (Ne pas barrer si cela risque de pousser les adversaires, **ou barrer à 4** avec une main distribuée pour les empêcher de se trouver)  
 \* **3SA, pour les jouer.**  
 \* 2SA relais Forcing : fitté et 14/16HS, exploration de manche (ou de chelem).  
 (le partenaire peut avoir une belle couleur 6<sup>ième</sup> + 1 As à côté)

- Réponses à 2SA : - si l'on est faible, on répète sa couleur.  
 - avec ARDxxx, mettre 3SA.  
 - Si l'on est maximum : - 3 λ , pour Aλ ou Rλ. (force annexe)  
 - 4 λ , pour singleton ou chicane ( sans A ou R)

### 3. DEFENSE CONTRE LE 2 FAIBLE

- a) En 2<sup>ième</sup> : 1) Annonce d'une couleur mineure 6<sup>ième</sup>, ≥ 12H (14H, si moins belle).  
 2) 2P sur 2C, 5 P et belle ouverture, ≥ 12H .  
 3) 2SA avec 16/18H et 2 tenues .( ou Axx, Rxxx et belle main de 6 ou 7 plis sûrs).  
 En face on continue en TEXAS ( le texas impossible est un stayman)  
 4) CONTRE avec une main de belle ouverture ≥ 16H et 4 cartes dans l'autre majeure ou 18/19H.

**REPONSE AU CONTRE :** - une annonce de couleur est faible (≤8H).

- 2SA, mini cue-bid , ≥ 9H , Relais forcing (manche probable).  
 Ce relais ne promet pas d'arrêt, il demande de se décrire.  
 ( on peut le faire dans toutes les positions)
  - On peut aussi conclure à la manche.
- 5) Enchères bicolores : - 4T ou 4K → mineure + autre majeure 5/5 et 4 à 5 perdantes.  
 - 4SA → les 2 mineures et gros jeu : 10 à 11 levées. ( le partenaire va au chelem avec 2 plis)  
 - Le Cue-bid de la majeure indique un jeu à base de mineures, avec 15/16H en 2<sup>ième</sup>,  
 mais à partir de 12H en 4<sup>ième</sup> (réveil).

EX : 2C(P), 3C(P), - , 3SA avec un arrêt à C ou on annonce sa meilleure mineure.

- 6) 3SA, pour les jouer.

**Plus la main est belle, plus on contre, plus la main est faible, plus on annonce rapidement sa couleur.**