

Le système D

D comme défense. Notre partenaire est intervenu sans saut ce qui suppose au moins 8H au niveau de 1 et au moins une petite ouverture et 6 cartes ou une bonne ouverture et 5 cartes au niveau de 2. Quelle attitude adopter en face de l'intervention ? Et au réveil comment se comporte-t-on ?

S	O	N	E
1♦	1♥	P	?

Intervention en majeure au niveau de 1

Avec 6 cœurs corrects jusqu'à 11H Ouest pouvait dire 2♥ sur 1♦ (plus gênant pour l'adversaire et plus explicite pour le partenaire en vue d'une défense).

Sans fit de la couleur du partenaire

Les enchères à sans-atout. Les enchères de 1sa (8-12H) 2sa (13-14H), 3sa sont naturelles.

Les changements de couleur. En standard tous les changements de couleur sont forçants ce qui est commode mais pas toujours compatible avec le niveau inférieur de l'intervention qui est de 8H.

Nous considérerons que les changements de couleur de niveau 1 (1♠ dans notre exemple) seront forçants tandis que les changements de couleur de niveau 2 (2♣) seront non forçants et limités à 13H. (8-13H). Avec au moins 14H, nous serons obligés de transiter par un cue-bid ce qui est le mauvais côté de la convention. Le bon côté est que lorsque l'intervenant aura entre 8 et 11H il ne sera pas obligé de reparler sur un changement de couleur de niveau 2. Il ne le fera qu'avec l'ouverture ou en cas d'absolu misfit.

Avec un fit de la couleur du partenaire

Les fits directs 2♠ (6-10H), 3♠ et 4♠ (barrages avec 4 et 5 atouts) sont limités à 10H.

Les cue-bids à 2♦ (fit 3^e possible) et 3♦ (fit 4^e certain) montrent au moins 10H.

Les changements de couleur à saut (2♠, 3♠) montrent 10H+, 4 atouts, belle 5^e.

A double saut (3♠, 4♠, 4♦) **ce sont des Splinters** 9 à 12H, 5 atouts (4 si 11-12H), au moins 7H en as et rois. Certains utilisent **l'enchère de 2sa** (rarement utilisée dans son sens naturel) avec un bon fit 4^e de 7-9H.

Sur le cue-bid, les bicolores économiques de l'ouvreur sont naturels et ambigus en force, la répétition de la couleur dénie l'ouverture et les autres enchères, 2sa, 3sa, bicolores chers promettent l'ouverture.

S	O	N	E
1♠	2♣	P	?

Intervention en mineure au niveau de 2

Sans fit de la couleur du partenaire

L'enchère de 2♦ sur 2♣ est forçante artificielle et prospecte au premier chef un fit 4-4 à cœur.

L'enchère de 2♥ est naturelle 5 ou 6 cartes 8-11H non forçante (3♥ forçante ou cue-bid avec 12H+)

Les enchères à sans-atout 2sa (10-12H), 3sa (13H+) sont gardées et préférables avec un petit fit à trèfle.

Le cue-bid à partir de 10H sans garde, sans 4 cœurs, fitté ou non à trèfle.

Avec un fit de la couleur du partenaire

Jusqu'à 9H 3♣ montre de 6 à 9H (2+ levées) 4♣ barrage au moins 4 atouts et de la distribution.

A partir de 10H on privilégie les enchères à sans-atout et sans garde on utilise le cue-bid.

S	O	N	E
1♠	2♦	P	?

La situation est la même sauf qu'on n'a pas le changement de couleur à 2♦ permettant de rechercher un fit 4-4 à cœur.

Aussi avec 5♦+4♥ et l'ouverture nous utiliserons le contre sur 1♠ de préférence à l'enchère de 2♦ et nous conviendrons que si le partenaire répond 2♣, l'enchère de 2♦ ne montrera pas un jeu fort mais une main formée de 5♦+4♥ plutôt courte à trèfle. (Ce qui n'est pas une attitude standard et doit être convenu avec le partenaire)

S	O	N	E
1♥	2♦	P	2♠

2♠ non forçante montre toujours 5 piques et 8-11H. L'enchère est non forçante mais le partenaire peut répéter sa couleur s'il est minimum (donc avec 6 cartes en mineure), en situation de misfit à pique et non gardé.

Les réveils

S	O	N	E
1♦	P	P	?

Sauf main exceptionnelle, on évite de réveiller avec moins de 9H et les fourchettes autorisant certaines attitudes sont décalées vers le haut par rapport au standard. Plus on sera court dans la couleur adverse plus la probabilité que le partenaire ait 12-15H sera importante. On évite de réveiller avec moins de l'ouverture si on est court dans une majeure non nommée.

Réveil par une couleur

S	O	N	E
1♥	P	P	1♠
			2♣
			2♠

Le réveil par 1♠ (ou 1♥) avec 5 cartes peut compter jusqu'à 15 beaux points. Jusqu'à 13-14H avec 6 piques. En face on doit une enchère avec 10H ou plus.
Un réveil par 2♣ avec 6 cartes est zoné 10-14 points. Avec 5 trèfles il est zoné 11-15H mais avec un 5332 comportant deux cartes à cœur on préférera le contre.

Nommer une majeure ou les carreaux à saut (2♠, 3♦) au réveil est un barrage plutôt constructif car si on pense que l'adversaire peut postuler à un contrat de manche, autant passer. 3♣ peut signaler un bicolore.

Réveil par contre

S	O	N	E
1♥	P	P	X

- A partir de 8-9H avec une distribution de type 4441 ou 4432 courte dans la couleur d'ouverture.
- A partir de 16H (resp. 14H) avec une couleur 5^e (resp. 6^e) qu'on pourrait nommer naturellement

On répond sans saut jusqu'à 11-12H, avec saut ou cue-bid à partir de 12H.

Nommer une couleur sans saut après avoir contré montre 14-16H (couleur 6^e) ou 16-18H (couleur 5^e) mais au plus 18H. Avec plus on fait un saut avec 6 cartes on cue-bide avec 5.

Sur la réponse de 1sa qui montre en principe 9-12H on doit reparler dès qu'on a au moins 13H.

Réveil par sans-atout.

S	O	N	E
1♥	P	P	1sa

1sa montre en principe 11-14H sauf au réveil sur 1♠ où 1sa montre 13-16H.

Fourchette de 4 points. Sur 1♠ dire contre forcément suivi de 2sa avec moins de 17H paraît risqué.

- Contre suivi de sans-atout au niveau le plus bas montre la zone au-dessus 15-17H, (17-19H sur 1♠)
- Le saut direct à 2sa sur 1♥ montre 18-19H (20-21H sur 1♠).

Réveil par cue-bid ou 3♣ (2♦ sur 1♣)

S	O	N	E
1♥	P	P	2♥
			3♣ ?

2♥ montre un **bicolore 5-5 avec les piques** avec pour valeur minimale l'ouverture. Et donc 3♣ montre un bicolore mineur. Mais on peut également jouer que 3♣ dénie les trèfles (♠+♦) et 2♥ montre un bicolore avec les trèfles (♠+♣ ou ♣+♦)

S	O	N	E
1♦	P	P	2♦
			3♣ ?

Selon le même principe 2♦ montre un **bicolore 5-5 avec les cœurs (♥+♠ ou ♥+♣)** avec pour valeur minimale l'ouverture. Et 3♣ un bicolore 5-5 pique + trèfle. On peut également jouer 2♦ = ♥+♠ et 3♣ = ♣ + une majeure.

Ou que 3♣ dénie les trèfles (♠+♥) et 2♦ montre trèfles + une majeure.

Sur un bicolore indéterminé, avec une main faible on doit utiliser l'une des 2 réponses les plus économiques. L'utilisation d'une autre réponse montre un jeu positif et autorise le partenaire à rectifier en cas de misfit.

Par exemple sur 2♥, faible on dit 2♠ ou 3♣ (je préfère jouer 3♣ ou 3♦). Une autre enchère montre du jeu.

S	O	N	E
1♣	P	P	2♣
			2♦

Exception au réveil sur 1♣

2♦ montre un bicolore majeur

Et 2♣ un bicolore avec les carreaux et une majeure indéterminée.

On peut également jouer 2♣ avec les carreaux et les cœurs et 3♣ avec les ♦ et les ♠

Utilisation du cue-bid ou de 2/3sa après nomination d'une couleur

S	O	N	E
1♦	1♥	1sa	P
P	2♦		

Dans cette situation le cue-bid montre 6♥+4♠ bonne main.

S	O	N	E
1♠	P	P	2♣
2♠	P	P	2sa

Dans cette situation 2sa montre 6♣+4♦ bonne main.