

System Caputo - Dewasme

BF

April 22, 2024

Contents

1Maj - 2!C

- Naturel NF

- Fit Majeur 4-8

1!S - 2♣ 2D Relais fort 2S 3+!S 4-6 3S 3+!S 7-8 2H **A DISCUTER**

1 1 Maj - 2NT Fit 3+

1M - 2NT-

3♣ 12-15 + une courte

3♦ Asking

3♥♦

NT Singleton !C!DOM

4♣♦♥

Chicane !C!DOM

3♦ 12-15 Sans courte

3♥ NF ????

3♥ 15-19 Sans courte

3♠ Asking

3

15-17

4x

17-19 Cue

3♠ 15-19 + une courte

3NT Asking

4x Court !C!DOM

3NT 20+ DH

4♣♦ 55+ Avec les points dans les couleurs

4 Maj 65

Si une couleur est nommée en sautant un relais. Possibilité de levées dans cette couleur SI. EX : 1!S-2NT-3!C-3-H..

2 Ouverture de 2♣

2.1 Définition

- FAIBLE en ♦ (constructif VUL et en 1ère et 2ème NV) et 11-13 en 4ème
- 22-24 BAL

- GAMBLING solide en ♣
- FM sauf Bicolores Majeurs

2♣-

2♦

relais

Pass

2♥

FAIBLE ♦

24+ balancé

Bicolore avec au moins 4♥

Unicolore ♥ balancé 22-25

2♠

relais

2NT

25H et + (développements comme sur 2N)

3♣

5+♣, =4♥

3♦

5+♦, =4♥

3♥

5+♥, 4+♣

3♠

5+♥, 4+♦

3NT

Unicolore ♥ Gambling (style régulier avec 6/7♥ plein et 2 As)

4♣♦

6♥/5m moins fort que 3♥ suivi de 4♣ (5+/5)

Ex: ♠ 2 ♥ ADV987 ♦ 8 ♣ ARDT2

2♠

Bicolore avec 4+♠

Unicolore ♠ balancé 22-25

2NT

relais

3♣

5+♣, =4♠

3♦

5+♦, =4♠

3♥

5+♠, 4+♣

3♠

5+♠, 4+♦

3NT

Unicolore ♠ Gambling

4♣♦

6♠/5m moins fort que 3♠ suivi de 4♣ (5+/5)

2NT

22+ - 24H

3♣♦

Unicolores ou bicolore mineur (la collante est ambiguë)

3♥♠

Unicolores irréguliers

3NT

Gambling ♣

4♣♦

Bicolores 6/5m ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)

4♥♠

Bicolores 6/5m ♠ (pareil)

2♥♠3♣

F1T (pas forcing en paires !)

Nouvelle couleur GF

2NT

Max misfit

3♦

Min

3x/4x

Fit, Splinters mains faibles

2NT

Relais F1 avec espoir de manche en face d'un faible à ♦

3♣

faible ♦ et une courte

3♦

NF courte s'annonce par paliers si max

(=> Passe si min du faible, annonce la courte par palier si max du faible)

3♦

faible ♦ sans courte

3♥

Max pièce ♣/♥, pas de courte

3P

relais

3NT

court ♣

4♣

court ♥

3♠

Max force sans courte

3NT

beaux ♦ ARD ou ARVT sans courte

	4X	GF
3♦	7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)	
3♥♦4♣	NAT + Fit	

Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.

Ex : ♠ - ♥ ADV8 ♦ ARD98 ♣ ARV10 (2♣-2♦-2♥-2♠-3♦-3NT-4♣-...)

2.2 Après intervention

- Contre punitif
- Toute enchère F1T
- 2NT R fort
- Cue demande d'arrêt

2.3 Après contre

- Passe des ♣!
- Surcontre FORT ou UNICOLORE
- 2♦ ambigu
- Nouvelle couleur F1T

3 Ouverture de 2♦

3.1 Description

Quatrième main : Idem mais zone faible 9-13. 1/2/3e main :

- Acol fort indéterminé à ♣ ou ♦
- Unicolore 6e à ♥ 5-10 HCP
- Bicolore 5/5 ♥ + mineure, 5-10 HCP
- Bicolore majeur FI ou FM

3.2 Développements

1/2/3e main

2♦-2♥	Pour jouer si faible à ♥ (< 15 HCP)
Pass	Unicolore ♥ faible ou 5/5 faible avec de beaux ♥ (rare)
2♠	4+♠/4+♥ GF
	2NT Relais
	3♣
	Montre des ♥ + longs (5+)
	3♦ relais
	3♥ Résidu ♣ ou solo chelem 6+
	3♠ Résidu ♦

			3NT	4522
			4♣♦	4504/4540
			4♥	6/5 mini
	3♦	5+ ♠		
		3♥	relais	
			3♠	Résidu ♣
			3NT	résidu ♦
	3♥	5+/5		
	3♠	6/4		
	3NT	5422/5431 22H+		
	4♣♦	5404/5440		
	4♥	6/5 Mini		
	3♣♦	6 très belles cartes		
	3♥♠	4 cartes 5DH+		
	3NT	5/5 ou 6/5 m faible		
	4♣♦	Chicane		
	4♥♠	Naturel < 5DH		
2NT	Bicolore	5+/5+ ♥/♣ ou ♥/♦		
	3♣	PoC		
	3♦	PoC		
	3♠	Relais le + fort		
	3NT	Proposition naturelle		
	4/5♣	PoC		
	4♥	Chicane ♥ - TdC dans la mineure de l'ouvreur		
3♣/3♦	Acol naturel NF			
3♥	5/5 Majeur FI			
3♠	6♠/4♥ FI			
3NT	Gambling à ♦			

2♦

2♠	Relais + misfit ♥ (max Hx), n'envisage normalement pas 4♥ en face d'un 5/5
2NT	5+♣ mini
	3♣ NF encourageant
3♣	5+♦ mini
	3♦ idem
3♦	6♥
	3♥ NF encourageant
	3♠ 6 cartes à ♠ fort
3♥	5+♣ max
3♠	5+/4+ M FM
3NT	5+♦ max
4♣/4♦	Acol ♣/♦
4♥	5/5 M FI
4♠	6♠/4♥ FI
2NT	Relais fitté ♥ au moins 3 cartes, pas FM
3♣	5♥/5♦
	3♥ encourageant NF
3♦	6♥
	3♥ encourageant NF
3♥	5♥/5♣ mini NF

3♠	4+/4+ M FI/FM
3NT	5♥/5♣ max
4♣/4♦	Acol ♣/♦
4♥	Bic M 5/5 FI
4♠	6♠/4♥ FI
3♣/3♦/3♠	Texas ♦, ♠ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur se décrit naturellement en privilégiant le fit. La rectification est négative.
3♦	(sur 3♣) négatif
3♥	Naturel + fit ♦ (positif)
3♠	Bic M
3NT	Acol ♣ (sans fit ♦ ou sans ambition)
4♦	Fit setting fort (Acol ♣ ou Bic M avec 3♦ ou Hx)
3♥	3/4 ♥ et 7-13 HCP
Pass	L'enchère la plus fréquente de l'ouvreur faible
3♠	Bic M fort
	3NT Négatif à ♠ et à ♥, minimum
	4♣/4♦ Naturel F1
3NT	Montre un Acol mineur - NF
4♥	Montre une main faible avec un supplément de distribution (6/5, 6/4, ...)
4♣/4♦	Acol mineur très excentré
3♠	Pour jouer 3NT en face d'un Acol à ♣ (! double sens)
3NT	Pour jouer en face d'un FI à ♦
4♣/4♦	Naturel, bon fit ♥, 10+ HCP, l'ouvreur peut décider d'être compétitif au palier supérieur
4♥	Pour jouer 4♥ si ouvrier faible mais du jeu pour supporter le chelem si ouvrier fort
4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort

3.3 Après intervention

2♦

(Dbl)

Pass	si tu es 5♥/5♦, je veux jouer 2♦ (Pass)
	Rdbl 6♥
	2♥ 5♥/5♣
	2♠ Bic M fort
	2NT 5♥/6♣
	3♣ Acol ♣
2♥	si tu es 5♥/5♦, je veux jouer 2♥ (Dbl)
	Pass 6♥ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)
	ReDbl 5♥/5♣
	2♠ Bic M fort
	2NT 5♥/6♣
	3♣ Acol ♣
Rdbl	Unicolore autonome soit misfit ♥ soit semi-fit ♥ avec tolérance pour les mineures (Pass)
	2♥ Version faible
	2♠ Bic M Fort
2♠/3♣/3♦	Naturel F1 mais pas auto-forcing
3♥	permet de dire 4♥ (suivre le bon sens)

	2NT	fitté
	3X/4♥	System on
(Pass)	2♥	
	(Dbl)	
	Pass	6♥ Principe : Faire jouer le répondant le plus souvent possible
	Rdbl	5♥/5m
	2♠	Bic M ou 6♠/4♥ FI (NF)
	2NT	5♥ + 6♣/6♦
	3♣/3♦	Acol
	3M	Bic M FM (et ne veut pas passer sur 2Cx)
2♠	(Dbl)	
	System	on

4 Ouverture de 2♥

4.1 Description

1/2/3e main

- Acol fort indéterminé à ♥
- Unicolore 6e à ♠ 5-10 HCP
- Bicolore 5/5 ♠ + mineure, 5-10 HCP

4e main : Ideal mais zone faible 9-13 HCP

4.2 Développements

2♥

Pass	
2♠	Pour jouer si faible à ♠ (< 15 HCP)
Pass	Unicolore ♠ faible ou 5/5 faible avec de beaux ♠ (rare)
2NT	Bicolore 5+/5+ ♠/♣ ou ♠/♦
3♣	Pour jouer avec des ♣ ou corriger avec des ♦
3♦	Pour jouer avec des ♦ ou proposition de manche avec des ♣
3NT	Proposition naturelle
4/5♣	PoC
4♥/4♠	Chicane - TdC
3♣♦♠	2e couleur ou résidu 3e si la main possède une courte
3♥	6♥ tendance 6322 18-20
3NT	6♥ tendance régulier 21-22
2NT	Relais fort
3♣	5♣ mini
3♦	Tendance naturel FM
3♥	Fit ♠ Forcing
3♠	Fit ♠ Invit
4♣	Fit ♣ Forcing

3♦	5♦ mini
	3♥ Fit ♠ Forcing
	3♠ Fit ♠ Invit
	4♣ Fit ♦ + contrôle ♣
	4♦ Fit ♦ Forcing, pas de ctrl ♣
3♥	6♠
	3♠ NF (oriente la main)
3♠	5♣ maxi
3NT	5♦ maxi
4♣/4♦	Acol ♥ - Premier contrôle disponible
4♥	Acol ♥
3♣/3♦/3♥	Texas ♦, ♥ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur se décrit naturellement en privilégiant le fit. La rectification est négative.
3♠	3/4 ♠ et 7-13 HCP
	Pass L'enchère la plus fréquente de l'ouvreur faible
	3NT Proposition de jouer 3NT sur base d'un Acol ♥
	4♠ Montre une main faible avec un supplément de distribution (6/5, 6/4, ...)
	4♣/4♦ Tentative à base d'un Acol ♥ (généralement avec une courte)
3NT	Pour jouer
4♣/4♦	Naturel, bon fit ♠, 10+ HCP
4♥	!! Pour jouer en face d'un Acol Fort ou 4♠ en face du 2 faible.
4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort

4.3 Après intervention

2♥

(Dbl)

Pass	2- ♠	
	(Pass)	
	Rdbl	6♠ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)
	2♠	5♠ + 5m
Rdbl	Unicolore ou fort	
	(Pass)	
	Pass	Acol ♥
	2♠	6♠
	2NT/3♣	5♣/5♦ pour faire jouer le partenaire dans son unicolore.
2♠	au moins 2♠	
	(Dbl)	
	Pass	6♠ Toujours selon le même principe
	Rdbl	5♠ + 5m (pas obligé sur Dbl mais bien 2♥-P-2♠)
	2NT	Acol ♥ + arrêt ♠
	3♣	5♠ + 6♣ faible
	3♦	5♠ + 6♦ faible
	3♥	Acol ♥ pour jouer à la couleur (peu/pas d'arrêt ♠)
2NT	fitté	
3X/4♥	System on	

5 Ouverture de 2♠

5.1 Description

Quatrième main : Bicolore mineur 5+/5+ 9-13 HCP ou Acol fort indéterminé à ♠.
1/2/3e main

- Acol fort indéterminé à ♠
- Bicolore mineur 5+/5+, 5-10 HCP

5.2 Développements

2♠

Pass	
2NT	Relais
3♣	Bic mineur minimum
	Pass
3♦	Pour jouer
3♥/3♠	Naturel F1
3NT	Pour jouer
3♦	Bic mineur maximum
3♥/3♠	Naturel F1
3NT	Pour jouer
3♥	3 cartes d'un honneur (dans la version forte)
3♠	Fit ♠
3NT	Forcing
4♣/4♦/4♥	Naturel (a priori misfit ♠)
	4♠ Pas fitté
	4NT KBB
4♠	Pour jouer
4NT	KBB
3♠	Acol ♠ 6322 min (18-19)
3NT	Forcing (a priori misfit ♠)
4♣/4♦/4♥	Naturel (a priori misfit ♠, recherche de fit)
	4♠ Pas fitté
	4NT KBB
4♠	Forcing
4NT	KBB à ♠
3NT	Acol ♠ 6322 max (20-21)
4♣/4♦/4♥	Naturel (a priori misfit ♠, recherche de fit)
	4♠ Pas fitté
	4NT KBB
4♠	Forcing
4NT	KBB à ♠
4♣	1156
4♦	1165
4♥/4♠	6/5 + chicane
3♣	Pour jouer
3♦	Acol ♠ + couleur ♦ 3+ cartes
3♥	Acol ♠ + couleur ♥ 3+ cartes (forte probabilité de courte ♠)

	3♠	Acol ♠ NF
	3NT	6♣ (3-2-2) 20-21
3♦		Pour jouer
	Cfr	3♣
3♥		Naturel NF
3♠		Naturel NF
3NT		Pour jouer
4♣		"Barrage" 4/5 cartes 7-12 HCP
4♦		"Barrage" 4/5 cartes 7-12 HCP
4♥		Pour jouer (aussi en face de la main faible)
4♠		Pour jouer en face de la main forte

5.3 Après intervention

2♠

(Dbl)	Pass	Propose d'en rester là sur base de sa propre couleur (faible + ♠)
	Rdbl	Propose de jouer 2♠ XX (plus punitif éventuel ultérieur) sauf si ouvrier a 1- ♠
	2NT	Game try en mineure ou SA, l'ouvreur développe comme sur séquence de base
	3♣/3♦	préférence
	3♥	Naturel NF
	3♠	N'existe pas
	3NT	Naturel
	4♣/4♦	Barrage
	4♥	Pour jouer
(Pass)	3♣/3♦	
	(Dbl)	
	Pass	Main faible, le répondant peut annoncer une longue Maj ou XX = Bic M
	Rdbl	Acol ♠ mini
	3♥	6♠ + 3♥
	3♠	Acol ♠ max
	(Pass)-Pass	
	(Dbl)	
	Rdbl	Misfit total, Bic M
	3♥/3♠	Longue personnelle
3X/4X	Pass	Forcing pour la main forte
	Dbl	Punitif face à la main faible
	4♣/4♦	Compétitif, fit face à la main faible
	Couleur	Naturel F1
	3NT/4NT	Naturel face à la main faible
	5♣/5♦	Pour jouer

6 Ouverture de 2 SA

6.1 Grandes lignes - 3!C Puppet Stayman - 3!D/3!H Texas - 3!S Transfer 3NT or Minors forcing - /! 3SA 5!S 4!H - 4x Transfer SI

Défense contre

7 Defense contre 2x faible en Texas ou fort

8 Defense contre 2!D Multi

9 Defense contre 2!C d'ouverture Faible !H!S ou fort

10 Defense contre 2!H faible avec les 2 majeures