

System Caputo - Dewasme

BF

April 22, 2024

Contents

1 1Maj - 2T

2 1 Maj - 2NT Fit 3+

1M	- 2NT-		
	3♣	12-15 + une courte	
		3♦	Asking
		3♥	Singleton !C!DOM
		4♣♦♥	Chicane !C!DOM
	3♦	12-15 Sans courte	
	3♥	NF ????	
	3♥	15-19 Sans courte	
		3♠	Asking

3 Ouverture de 2♣

3.1 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	FAIBLE ♦	
		2♥	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♣-...)

3.2 Après intervention

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

3.3 Après contre

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

4 Ouverture de 2♦

4.1 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

4.2 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

4.3 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

5 Ouverture de 2♥

5.1 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

5.2 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

5.3 Après intervention

2♥

(Dbl)

Pass

2- ♠

(Pass)

Rdbl

2♠

6♠ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)

5♠ + 5m

Rdbl

Unicolore ou fort

(Pass)

Pass

2♠

Acol ♥

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

6 Ouverture de 2♠

6.1 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

6.2 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

6.3 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 ouvreuse 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

7 Ouverture de 2 SA

7.1 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

8 Defense contre 2x faible en Texas ou fort

9 Defense contre 2!D Multi

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

11 Defense contre 2!C faible avec les 2 majeures