

Systeme Competition B et C

Clovis

March 10, 2024

Contents

1 Ouverture de 2♣	1
1.1 Définition	1
1.2 Après intervention	2
1.3 Après contre	3
2 Ouverture de 2♦	3
2.1 Description	3
2.2 Développements	3
2.3 Après intervention	5
3 Ouverture de 2♥	6
3.1 Description	6
3.2 Développements	6
3.3 Après intervention	7
4 Ouverture de 2♠	7
4.1 Description	7
4.2 Développements	7
4.3 Après intervention	9

1 Ouverture de 2♣

1.1 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♣-...)

1.2 Après intervention

- Contre punitif

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

1.3 Après contre

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

2 Ouverture de 2♦

2.1 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

2.2 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

2.3 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 !)
2♥	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

3 Ouverture de 2♥

3.1 Description

1/2/3e main

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

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

3.2 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

3.3 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 Rdbl 2NT 3♣ 3♦ 3♥	6♠ Toujours selon le même principe 5♠ + 5m (pas obligé sur Dbl mais bien 2♥-P-2♠) Acol ♥ + arrêt ♠ 5♠ + 6♣ faible 5♠ + 6♦ faible Acol ♥ pour jouer à la couleur (peu/pas d'arrêt ♠)
2NT	fitté		
3X/4♥	System on		

4 Ouverture de 2♠

4.1 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

4.2 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

4.3 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