



1 ♠ 2 SA^{Jacoby}

Lors d'une ouverture en majeure en première ou deuxième position.

Main d'ouverture.

Fit de 4 cartes, ou un excellent support de 3 cartes : Rxx / Dxx.

Sans courte ^{Singleton ou absence.} Le splinter ayant priorité sur le 2 SA Jacoby.

Une main régulière, sans bonne couleur cinquième source de levées.

A) La redemande de l'ouvreur

1 ♠ 2 SA
?

1 ^{re} priorité : Couleur cinquième 4 ♣, 4 ♦, 4 ♥								
2 ^e priorité : Couleur courte 3 ♣, 3 ♦, 3 ♥								
3 ^e priorité : Points HD								
13	14	15	16	17	18	19	20	21 HD
4 ♠ Fermeture			3 SA Surplus			3 ♠ Recherche de chelem		

Par ordre de priorité

- 4 ♣, 4 ♦, 4 ♥ 13 - 21 HD couleur cinquième avec 2 des 3 gros honneurs ;
si notre couleur cinquième est trop faible, xxxxx,
on annoncera notre courte au niveau de 3 :

4 ♣ ARxxx - x - xx - RDxxx ;

3 ♥ ARxxx - x - Ax - xxxxx.

- 3 ♣, 3 ♦, 3 ♥ 13 - 21 HD absence ou singleton dans la couleur déclarée.
Lorsque la courte est une absence, on répètera la couleur à la
prochaine enchère : ARxxx - Axx - Dxxx - x.

1 ♠ P 2 SA P

3 ♣ X XX¹ ¹promet l'As dans la couleur de la courte.

Sans couleur cinquième, ni courte

- 3 ♠ 19 - 21 HD En route vers la recherche d'un chelem ; 20 + 13 = 33 HD.

- 3 SA 16 - 18 HD

- 4 ♠ 13 - 15 HD

B) La deuxième enchère du répondant

1. L'ouvreur montre une couleur cinquième

1 ♠ 2 SA ¹ ARxxx – x – xx – RDxxx
 4 ♣¹ ?

Le répondant avec des valeurs dans la deuxième couleur de l'ouvreur, et sans ou peu de valeurs perdues dans les couleurs courtes, (♥ et ♦), débutera les contrôles sinon fermera la manche :

- 4 ♥ Dxxx – ARxx – xx – Axx contrôle à ♥ et pas à ♦.
- 4 SA Dxxx – Axxx – Ax – Axx demande de cartes clefs;
avec tous les contrôles et sans valeurs perdues à ♥ et ♦.
- 4 ♠ Dxxx – ADx – RDxx – xx fermeture. Peu de valeurs à ♣ et trop de valeurs perdues à ♦.

2. L'ouvreur montre une courte

1 ♠ 2 SA ¹ ARxxx – x – xxx – RDxx
 3 ♥¹ ?

En face d'un *splinter* un chelem peut être réalisé à partir de 26 ou 27 H (29 ou 30 HD) dans les 2 mains combinées à condition de ne pas avoir de valeurs perdues dans la couleur du *splinter*.

Ouvreur	Répondant
♠ Axxxx	RDxx
♥ x	xx
♦ ARx	Vxx
♣ Dxxx	ARxx
13 H utiles + 13 H utiles = 26 H	

Valeur de la main suite au *splinter* du partenaire*

* Voir la chronique sur les splinters dans la section Quiz sur le site de St-Lambert.

ARDxx	1 ♠	2 SA	Vxxx	¹ Courte.
x	3 ♥ ¹	4 ♣ ²	xxx	² Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles;
Axx	4 SA	5 ♣	Rx	1 ^{er} ou 2 ^e contrôle..
xxxx	6 ♠		ARDx	
ARDxx	1 ♠	2 SA	xxxx	¹ Courte.
Axx	3 ♦ ¹	4 ♠ ²	Rx	² Valeurs perdues à ♦, Roi- Dame, 7 H utiles ;
x			ARDx	ferme la manche.
xxxx			xxx	
ARDxx	1 ♠	2 SA	Vxxx	¹ Courte au niveau de 3 (Alertable).
x	3 ♥ ^{1,2}	4 ♣ ³	xxx	² Lorsque la courte est une absence, on répètera la couleur à la prochaine enchère (4 ♥)
Axx	4 SA	5 ♣	Rx	³ Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles et +; 1 ^{er} ou 2 ^e contrôle.
xxxx	6 ♠		ARDx	Voir la recherche d'un chelem dans la section « Quiz » sur le site de St-Lambert.
ARDxx	1 ♠	2 SA	Vxxx	¹ Courte au niveau de 3 (Alertable).
	3 ♥ ^{1,2}	4 ♣ ³	xxx	² Lorsque la courte est une absence, on répètera la couleur à la prochaine enchère (4 ♥)
Rxxx	4 ♥	4 SA	Ax	³ Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles et +; 1 ^{er} ou 2 ^e contrôle.
xxxx	5 ♠	7 ♠	ARDx	

Exemples

x 1 ♥ 2 SA ADxx
 ADxxx 3 ♠ 4 ♦¹ RVxx
 ADVx 4 ♥³ Rxx
 Vxx Dx

¹ Sans valeurs perdues ou l'équivalent, 13 H utiles +.
 Contrôle ♦.

² Ferme la manche sans contrôle à ♣.

ARx 1 ♥ 2 SA Dx
 ADxxx 3 ♦¹ 4 ♣² Rxxx
 x 4 SA³ 5 ♥ xxx
 Dxxx 6 ♥ ARxx

¹ Courte à ♦.

² Sans valeurs perdues, contrôle à ♣ nie le contrôle à ♠.

³ Blackwood^{BRKC}, fit à ♥ établi.

Rxx 1 ♥ 2 SA Ax
 Axxxx 3 SA¹ 4 ♣² RDxx
 ARx 4 ♦³ 4 SA⁴ xxx
 Rx 5 ♥ 6 ♥ Axxx

¹ 16 – 18 HD main régulière.

² Contrôle à ♣. ³ Contrôle à ♦.

⁴ Mon partenaire me rassure sur les ♦ ;
 Blackwood^{BRKC}, fit à ♥ établi.

RDxxx 1 ♠ 2 SA ADxx
 ADxxx 4 ♥¹ 4 ♠² xx
 x RVxx
 Rx Axx

¹ Couleur cinquième, 2 des 3 gros honneurs.

² Valeurs perdues en ♦, fermeture.

RDxxx 1 ♠ 2 SA AVxx
 ADxxx 4 ♥¹ 4 SA² Rxx
 x 5 ♠ 6 ♠ Vxxx
 Rx Ax

¹ Couleur cinquième, 2 des 3 gros honneurs.

² Roi de ♥ et sans valeurs perdues à ♦ ou ♣, les couleurs courtes du partenaire.

RDxxx 1 ♠ 2 SA AVxx
 x 3 ♥¹ 4 ♣² xxx
 ARx 4 SA 5 ♥ Dxx
 Dxxxx 6 ♠ ARx

¹ Courte à ♥.

² Sans valeurs perdues ou l'équivalent, 13 H utiles et + ;
 contrôle à ♣.



x	1 ♥	2 SA	RDV
ARxxx	4 ♣	4 ♥ ¹	D10xx
xx			RDxx
Axxxx			Vx

¹ Valeurs perdues dans les couleurs courtes du partenaire, (♠ et ♦).

Dxxxx	1 ♠	2 SA	ARxx
ADxx	3 ♦ ¹	4 ♣ ²	Rxxx
x	4 SA	5 ♥	xxx
ADx	6 ♠		Rx

¹ Courte.

² Contrôle à ♣, intéressé au chelem, sans valeurs perdues à ♦ ; inutile d'annoncer 3 SA non sérieux avec le contrôle le plus économique.

ARDxx	1 ♠	2 SA	xxxx
Axx	3 ♠ ¹	4 ♣ ²	RDxx
ADx	4 SA	5 ♣	xx
xx	6 ♠		ARx

¹ Main forte de 19 - 21 HD.

Avec la main d'ouverture du répondant nous sommes donc dans une séquence impérative de recherche de chelem; 20 + 13 = 33 HD

² Contrôle à ♣.

ARDxx	1 ♠	2 SA	xxxx
Ax	3 ♠ ¹	4 ♣ ²	RDxx
DVx	4 ♥ ³	4 ♠ ⁴	xx
DVx			ARx

¹ Main forte de 19 - 21 HD.

Avec la main d'ouverture du répondant nous sommes donc dans une séquence impérative de recherche de chelem; 20 + 13 = 33 HD

² Contrôle à ♣. ⁴ Contrôle à ♥. Nie le contrôle à ♦.

⁴ Fermeture sans contrôle à ♦.

