



SYSTÈME D'ENCHÈRES FRANÇAIS (SEF)

Majeure 5^{ème} , Meilleure mineure

1 SA : 15 17H : réponses Stayman 4 paliers, Texas (2♠ & 3♣ pour les mineures)

2 SA : 20 21H : réponses Stayman 4 paliers , Texas (3♠ & 4♣ pour les mineures)

La rectification en Majeures est obligatoire

2♣ : fort indéterminé unicolore de 20 23HL ou 8 levées de jeu, ou régulier 22 23H

Relais 2♦ sauf main comportant une couleur autonome (ARDxxx et plus)

2♦ : Forcing de manche, 24H et plus ou 9 levées de jeu (10 en mineures)

Réponses aux As : 2♥ : rien

2♠ : un As Majeur

2SA : 8 H ou 2 Rois

3♣/♦ : l'As de la couleur

3 SA : 2 As

2♥/♠ : Faible 6 cartes (6 à 10H)

3♣/♦/♥/♠ : barrage 7 cartes (6 à 10H)

3SA : Mineure affranchie d'au moins 7 cartes par ARD

4♣/♦/♥/♠ : Barrage 8 cartes, 10 H maxi, pas deux As



LES OUVERTURES FORTES

L'ouverture de 2♣ :

Elle indique une main unicolore de 20-23HL ou une main régulière de 22-23H.

Pour les mains unicolores, certaines très distribuées peuvent être ouverte de 2T si :

- 8 levées de jeu en Majeures (au moins 2 levées de défense)
- 9 levées de jeu en mineure (au moins deux levées de défense)

Le répondant relaie à 2♦ pour connaître la main du déclarant.



Le capitaine de la séquence est le répondant (c'est celui qui possède le plus de renseignements sur le potentiel des deux mains).

L'ouverture de 2♦ :

Elle indique une main de 24H et plus et demande le nombre d'As du partenaire afin d'évaluer le contrat final : le répondant est prié de répondre et de ne pas s'arrêter avant la manche même avec un jeu nul.



Le capitaine de la séquence est l'ouvreur.

Remarque : sur une redemande à Sans atout de l'ouvreur, même réponse du répondant, Stayman et Texas : attention Texas mineur = j'accepte de jouer 4SA.



LES INTERVENTIONS

1. Après une ouverture de 1 à la couleur (au palier de 1)

On intervient toujours dans une belle couleur qui accepte l'entame du partenaire. Cela va de 10HL à 17HL, la couleur promettant au moins 5 cartes.

2. Après une ouverture de 1 à la couleur (au palier de 2)

Sans saut, elles indiquent toujours une belle couleur 6^{ème} et la même zone de points que précédemment.

Avec saut, en Majeure cela indique une ouverture de barrage d'un deux faible (6cartes et 6 à 10H, pas deux levées de défense).



LES INTERVENTIONS

3. Avec saut au palier de 3

C'est une enchère de pur barrage, indiquant une belle couleur 7^{ème} sans deux levées de défense.

Par exemple 1♦ 3♥

avec ♠ 42

♥ RD109872

♦ 7

♣ RV2

Bien entendu les sauts au palier de 4 sont des barrages avec 8 cartes.

4. Vous avez une main bicolore (5-5 et plus)

Ces enchères de bicolore sont illimitées, et promettent deux belles couleurs au moins 5-5 (il peut y avoir une mineure 6^{ème} associée à une autre couleur 5^{ème}).



LES INTERVENTIONS

Exemples :

1mineure ?

♠ A10985

♥ RD1098

♦ 7

♣ A2

Main de 5 perdantes (les perdantes sont ARD de chaque couleur)

On va utiliser des enchères codifiées : Michaels Cue bid

Ces enchères respectent le principe suivant :

A égalité de vulnérabilité = 6 perdantes maximum

Vous êtes vert et vos adversaires rouges = 7 perdantes maximum

Vous êtes rouge et vos adversaires vert = 5 perdantes maximum

1m 2♦ = les deux majeures au moins 5-5

1m 2SA = les deux moins chères

Attention, si on a un bicolore Pique mineure, intervenir par 1 Pique

1M 2M = l'autre Majeure et les Trèfles (l'autre majeure n'est pas 6^{ème})

1M 2SA = les deux moins chères (même remarque que précédemment)

1M 3♣ = l'autre Majeure et les Trèfles (même remarque que précédemment)

Le partenaire répond en fonction de son nombre de couvrantes (As des couleurs courtes, et honneurs dans les deux couleurs du bicolore du partenaire).



LES INTERVENTIONS

Par 1SA :

Cette annonce indique un jeu de 16 à 18H avec deux bons arrêts dans la couleur adverse.

Les réponses sont codifiées :

Sur une ouverture mineure , on enchérit comme sur 1SA d'ouverture (on oublie l'ouverture adverse).

Sur une ouverture Majeur, tout est Texas.

Exemple : 1♥ 1SA passe ?

2♣ = Texas carreau

2♦ = Texas cœur (impossible), donc c'est un stayman pour les piques

2♥ = Texas pique

2♠ = Texas trèfle

2SA = 7-8H, main régulière

3SA = pour les jouer (au moins 9H)



LES INTERVENTIONS

Par contre :

Toutes les mains de 18HL et plus : on reparle au prochain tour sur toute enchère du partenaire ou des adversaires.

Sinon , toutes les mains courtes dans la couleur d'ouverture et ayant un support pour les trois autres couleurs dans la zone 13-17HL.

Les réponses du partenaire sont codifiées :

Zone : 0-7H, il fait une enchère au palier minimal

Zone : 8-10H : il fait une enchère à saut ou met 1SA

Zone 11H et plus : il cue bid la couleur d'ouverture pour indiquer au partenaire une certitude de manche.

Cas d'une Majeure 5^{ème} : 1♦ contre passe 3♥, ici 3 Cœurs promet 5 cartes dans une main de 8-10HL.

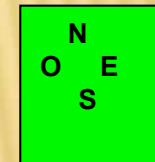


EXERCICES AU JEU DE LA CARTE

4Piques joué par Ouest
Entame 8 de Coeur

Question :
Donnez la séquence d'enchères possible

♠ ADV543
♥ A
♦ A10
♣ A975



♠ 76
♥ V1064
♦ D52
♣ RV108

Question subsidiaire :
Si Ouest joue 6 Piques, quelle doit être sa
ligne de jeu ?



EXERCICES AU JEU DE LA CARTE

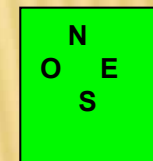
4Piques joué par Ouest
Entame 8 de Cœur

Question :
Donnez la séquence d'enchères possible

Si Ouest joue 6 Piques :
Il faut trouver des cartes bien placées
Roi de pique au maximum troisième en
Sud et la Dame de Trèfle en Nord.

2♣ passe 2♦
2♠ passe 4♠

♠ ADV543
♥ A
♦ A10
♣ A975



♠ 76
♥ V1064
♦ D52
♣ RV108

On peut perdre 2P, 1K et 1 T : un maniement, de sécurité pour se prémunir contre 4P en Sud. As de Pique , Trèfle pour le Roi et petit pique vers la dame.