

BRIDGE DANS LA QUATRIÈME DIMENSION

Fascicule F1a

Soutien de l'ouvreur d'une mineure à la majeure du répondant
(Enchères à deux)

Index

Contenu	Page
Introduction	1
Définitions, conventions, abréviations...	2
Inventaire des configurations des mains de l'ouvreur d'1m fittées dans la majeure du répondant	6
Exemples et Exercices d'applications	8
Ouverture 1♣, réponse 1♥ ou 1♠ sans interférences. Description de la première redemande de l'ouvreur fitté.	9
2e réponse du répondant	14
Deuxième redemande de l'ouvreur	15
Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2♦	22
Retour dans le futur (Back to the future)	23
L'ouverture d'1♦ et ses complications	29
Ouverture 1♦, réponse 1♥ ou 1♠ sans interférences. Description de la première redemande de l'ouvreur fitté.	34
2e réponse du répondant	38
Deuxième redemande de l'ouvreur	40
Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2♠	47
Exercices d'application et Solutions	48
Logigramme Vagilli sur 1♣-1♥ 2♦	53
Développement du logigramme	54

Introduction

Le présent fascicule est le 1^{er} d'une série que nous nous proposons de mettre en œuvre en 2009 et 2010 pour traiter, d'une manière efficace et performante, les développements de certaines séquences se rapportant à des thèmes spécifiques, assez fréquemment rencontrés en compétition.

Le thème choisi, objet de ce premier fascicule, concerne toutes les expressions de soutien de l'ouvreur d'une mineure à la majeure du répondant (*en enchères à deux d'abord fascicule F1a, puis, après interférences F1b*), ainsi que tous les développements ultérieurs à ce soutien.

Ces soutiens exprimeront - en principe - un fit 4^e dans des mains régulières, semi-régulières ou irrégulières, de force ou de potentiel allant de la 1^{re} zone à celle d'une ouverture de 3^e ou 4^e zone, tout juste inférieure à l'ouverture de 2 impérative de manche et qu'on n'a pas pu ouvrir ni de 2SA ni de 2FI. Dans les développements qui suivent nous avons distingué les soutiens directs naturels des soutiens artificiels.

Nous nous sommes efforcés de conserver l'esprit de la nouvelle approche du standard 2000, revu, amélioré et complété en 2008, avec, comme idée de base, une constante à respecter, qui n'est autre que la plateforme de "La majeure 5^e".

C'est sur cette plateforme intelligente que nous nous sommes proposé d'édifier une nouvelle structure efficace et performante. Dans cette mise en œuvre, tous les développements, bons réflexes ou bonnes habitudes acquis au fil des années seront maintenus ou légèrement retouchés pour une meilleure adaptation au bridge de compétition d'aujourd'hui. Nous n'avons conféré une signification *polyvalente* qu'à une seule enchère, et ce, pour élargir notre espace encore utile, et permettre ainsi des descriptions beaucoup plus précises que celles exprimées dans le cadre de systèmes naturels.

Cette innovation, qui portera le nom de relais « Vagilli », a donc consisté à conférer à l'inversée *la plus économique* une signification polyvalente : outre sa signification classique d'inversée dans le système standard, cette enchère, compactant un ensemble de configurations de mains spécifiques, indescriptibles dans les systèmes naturels standard, peut également amorcer une suite de relais qui pavent la voie à la description de plusieurs configurations de mains intéressantes, à savoir : les unicolores en mineure, puissants, justes inférieurs à un 2 fort indéterminé, les mains fortes fittées dans la majeure du répondant (inexprimables, ni directement par la 1^{re} redemande, ni par une suite de redemandes classiques), les puissants bicolores, du type 5⁺ carreaux et 4 trèfles (étant donné que pour nous, dorénavant, après une ouverture d'1 ♦, un changement de couleur à saut à 3 trèfles s'effectuera *si, et seulement si* l'ouvreur est muni d'un vrai bicolore mineur fort 5⁺ ♦ et 5⁺ ♣).

En fait, cette suite de relais Vagilli nous transpose dans un nouvel espace rendu disponible, une sorte de 4^e dimension, qui nous offre plusieurs options pour exprimer diverses configurations de jeux d'une manière assez précise, sans pour autant trop surcharger la plateforme-cadre « Majeure 5^e ». Vagilli, certes, introduit une complexité d'un type nouveau dans les développements, mais il y a toujours un prix à payer quand le joueur de compétition décide d'affiner ses développements dans des situations spécifiques pour mieux apprécier le potentiel de son camp et atteindre ainsi, le plus souvent, le contrat optimal.

En outre, dans la mise en œuvre des relais Vagilli, dans le cadre de cette 4^e dimension, l'édification de la structure des nouveaux développements respecte un concept selon lequel leur articulation s'effectue toujours de manière cohérente, et obéit à une même logique interne. Cela répond à notre souci de permettre de retrouver la bonne enchère, non seulement de mémoire, mais aussi selon un processus logique en totale cohérence avec l'esprit Vagilli (voir plus loin « Retour dans le Futur »)

Pour faciliter la lecture nous avons estimé utile d'inclure dans cette introduction un petit glossaire de définitions, de conventions, de règles typographiques et de quelques abréviations utilisées dans cet ouvrage.

Par ailleurs, nous avons opté pour une présentation en vis-à-vis, dans un souci de rendre la mémorisation plus aisée.

Enfin nous vous souhaitons autant de plaisir et d'intérêt à lire cet ouvrage que la satisfaction intellectuelle et bridgesque que nous avons eus à l'écrire.

Définitions, conventions, abréviations...

Les zones de force en points H (jeux réguliers ou semi réguliers)

1 ^e	12	14
2 ^e	15	17
3 ^e	18	19(ou 17+, ex. présence d'une mineure 5 ^e exploitable)
4 ^e	20	22

Les contrôles : Il s'agit des As et Rois qui sont connus sous le nom de contrôles d'Honneur. Les italiens avaient attribué des valeurs à ces contrôles « italiens »

L'As = 2 et le Roi = 1

Le singleton ou la chicane dans une couleur sont également des contrôles dans cette couleur. Quand un joueur du camp attaquant annonce un contrôle il confirme à son

partenaire que leur camp ne perdra pas 2 levées immédiates à l'entame dans la couleur du dit contrôle.

NPI

Nombre de perdantes italiennes

Perdantes italiennes (PI)

Ce sont les As, Rois et Dames manquants dans chaque couleur constituant la main du joueur. Une main qui n'a aucun As, ni Roi, ni Dame comporte donc au maximum 12 perdantes italiennes

Exemples :

♠ A D 7 2	1 PI	♠ V 7 3 2	3 PI	♠ A R D 7 2	0 PI
♥ R 10 9	2 PI	♥ 10 9 5	3 PI	♥ -----	0 PI
♦ V 4	2 PI	♦ D 10 7 4	2 PI	♦ A V 10	2 PI
♣ 8 7 3 2	3 PI	♣ 8 7	2 PI	♣ A D 7 3 2	1 PI
	NPI = 8		NPI = 10		NPI = 3

Potentiel de jeu

Le potentiel de jeu de l'ouvreur fitté est une fonction de la configuration de ce jeu (i.e. distribution) de la force de ce jeu, du NPI, de la présence de contrôles (As et Rois) ainsi que de la localisation des honneurs et enfin de la qualité du fit. C'est surtout dans le processus de décision de poursuivre l'exploration de chelem, de l'appeler ou de se contenter de la manche que l'appréciation du potentiel est vitale. Deux jeux presque identiques, de même force (en points H), même nombre de contrôles italiens et de même distribution (avec NPI identiques) peuvent avoir deux potentiels différents face à une même main du partenaire, le potentiel de jeu du camp étant le nombre de levées réalisable par la ligne avec la plus grande vraisemblance. Illustrons nos propos par deux ouvertures ayant : une même force=17H ; NPI=5 ; CTRL=5 et distribution & cartes identiques mais en invertissant la localisation de 2 cartes.

Considérons les 2 jeux suivants de l'ouvreur :

Ouverture 1 : ♠ AV10 ♥ AD108 ♦ 6 ♣ RDV98 {deux jeux presque identiques, on

Ouverture 2 : ♠ V106 ♥ AD108 ♦ A ♣ RDV98 {a intervertit ♦6 avec l'As ♠

Face à la même main : ♠ 652 ♥ R9743 ♦ 10752 ♣ A

Potentiel de jeu de la ligne face à 1 = 12 levées

Potentiel de jeu de la ligne face à 2 = 10 levées

Puppet et Marionnette

Le Puppet est un relais-texas obligatoire (appelé aussi ping-pong) alors que la Marionnette est un Texas, un transfert quasi-obligatoire mais qui autorise le partenaire à désobéir uniquement avec des jeux spécifiques.

Vagilli (prononcer Vaguilli)

Bridgeur grec décédé le 29 décembre 2007.

Pour lui rendre hommage, Pierre Chidiac a choisi de donner son nom à un relais déclencheur (trigger) de séquences précisées.

Cet outil confère une nouvelle dimension aux développements ultérieurs de la séquence permettant une description assez précise de la main de l'ouvreur.

Splinter

Nom générique d'une famille de configurations de mains fittées, d'une certaine force (définies selon le contexte) et comportant une courte (singleton ou chicane).

On distingue trois niveaux de splinters de *l'ouvreur* fitté

Mini splinter : Distributions (4,4,4,1) - (5,4,3,1) - (5,4,4,0) et 15 - 16 H

Distributions (6, 4, 2,1) - (6⁺,4 et chicane) et 14 - 16 H

Splinter : Distributions (4,4,4,1) - (5,4,3,1) - (5,4,4,0) et 17 - 19 H

Distributions (6, 4, 2,1) - (6⁺,4 et chicane) et 16⁺ - 19⁻ H

Maxi splinter : toutes distributions comportant une courte de 19⁺ 22 H

Remarque: toutes choses égales par ailleurs, le potentiel de jeu des configurations (4,4,4,1) est inférieur à celui des configurations (5,4,3,1) - (5,4,4,0)

Auto-splinter

Enchère qui exprime une courte dans la couleur de l'auto-splinter (comme pour le splinter) avec ambition sérieuse de chelem, l'atout étant la couleur de l'auteur de l'auto-splinter. Elle déclenche la nomination économique des contrôles *s'il n'y a pas de points perdus* dans la couleur du splinter.

S'il y a des points perdus, on revient à la couleur de l'atout.

N.B. Dans les situations où la nomination d'un contrôle porte les enchères au palier de 5, l'enchère de 5 SA qui suit est un BW 5 clés. Cependant, si l'atout est cœur, on peut convenir d'utiliser le Kickback, voir ci-dessous.

Kickback (KB)

Interrogation aux cartes clés (tout à fait comme le BW) mais qui s'effectue par la nomination de la couleur immédiatement supérieure à celle de l'atout agréé.

Cette solution a été imaginée par Marty Bergen pour éviter d'être débordés lorsque les réponses classiques au BW 5 clés conduisent à un contrat mort-né !

C'est l'équivalent à un BW 5 clés économique :

A l'atout ♣ → KB = 4♦

A l'atout ♦ → KB = 4♥

A l'atout ♥ → KB = 4♠

A l'atout ♠ → KB = 4SA = BW

Dans les situations où la nomination d'un contrôle porte les enchères au palier de 5, l'enchère de 5 ♠ qui suit est un KB 5 clés, l'atout étant cœur.

Enchère Figurative «Picture Bid »

Cette enchère signifie que les contrôles (As et Rois) ainsi que la majorité des points H sont concentrés entre les deux couleurs longues détenues par l'auteur de l'Enchère Figurative .i.e. sa couleur principale et la couleur d'atout agréée.

Règles typographique

Lorsque la répartition d'une main est écrite 5=4=2=2 cela signifie que les couleurs sont dans l'ordre ♠=♥=♦=♣

En revanche, si la répartition est écrite 5, 4, 2,2 cela signifie que les couleurs sont dans un ordre quelconque.

G.H.

Gros honneur : As, Roi ou Dame

Statut du résidu

Dans les jeux structurés du type par exemple 5, 4, 3,1ou 6, 4,3, 0 la couleur de 3cartes est appelée résidu ou fragment et quand on se réfère au statut du résidu , il s'agit de savoir si le résidu est contrôlé ou pas. Par extension avec les distributions 5, 4, 4, 0, la couleur restante de 4 cartes sera considérée comme le résidu. De même, avec 6, 4, 2,1 ou 7, 4, 2, 0, la couleur de 2 cartes est le résidu.

R.N.C.

Résidu non contrôlé ; donc RC signifie résidu contrôlé

Seuil de sécurité

Il s'agit du palier qui correspond au potentiel de la ligne en levées de jeu. Par exemple 10 levées réalisables par le camp à l'atout M se traduit par 4M = le seuil de sécurité. Autrement dit c'est la limite au-delà de laquelle le contrat atteint par le camp sera compromis(en péril)

Domaine de sécurité

C'est le domaine constitué par l'ensemble des paliers inférieur ou au plus égal au seuil de sécurité (4M dans l'exemple) à l'intérieur duquel le contrat envisagé demeure jouable sans danger.

Relais de débordement

Ce sont des relais qui portent les enchères *au-delà* du seuil de sécurité : Il conviendra donc de les utiliser avec circonspection *en s'assurant que les réponses au relais restent à l'intérieur du domaine de sécurité.* Ainsi dans les situations où on juge utile de connaître le statut du résidu ou la nature du splinter, il faut s'assurer d'abord que le relais, seul moyen d'investiguer, n'entraîne pas de débordement.

Inventaire des configurations des mains de l'ouvreur d'1m fittées dans la majeure du répondant ; on désignera par $M_{(f)}$ la Majeure fittée

En considérant les débuts de séquences : 1m et la réponse d'1M, l'ouvreur fitté exprimera son soutien directement et naturellement ou artificiellement selon la configuration de son jeu et sa force ou son potentiel de jeu.

Nous présentons ci-dessous des illustrations de jeux qui correspondent aux configurations possibles de mains fittées de l'ouvreur.

Avec les mains régulières et semi- régulières on distingue :

3m, 4 $M_{(f)}$, 3,3 ou 4m, 4 $M_{(f)}$, 3,2 , zone de force indéterminée de 12H à 19H

♠ RD2	1	♠ AD96	2	♠ R108	3	♠ AR105	4
♥ AV53		♥ D52		♥ AR97		♥ R2	
♦ 1098		♦ R8		♦ A98		♦ AV106	
♣ R97		♣ V1073		♣ RD6		♣ R109	

5m , 4 $M_{(f)}$, 2,2 de 11H jusqu' à 22H

♠ RD96	5	♠ 82	6	♠ RDV9	7	♠ R5	8
♥ 104		♥ AR53		♥ A3		♥ AV82	
♦ R4		♦ AD		♦ V5		♦ RD1097	
♣ A9753		♣ ARV97		♣ ADV98		♣ 86	

Avec les mains irrégulières on distingue :

4m, 4 $M_{(f)}$, 4,1 (singleton ou As sec) zone de force indéterminée jusqu' à 22H

♠ AD65	9	♠ RD98	10	♠ D1085	11	♠ AR102	12
♥ RV84		♥ A		♥ AR97		♥ ADV5	
♦ 8		♦ 8742		♦ RDV3		♦ RD76	
♣ R1076		♣ ARD10		♣ 6		♣ 8	

5m, 4 $M_{(f)}$, 3,1 (singleton ou As sec, résidu contrôlé ou non) zone de force jusqu' à 22H

♠ AV106	13	♠ A	14	♠ V43	15	♠ ADV5	16
♥ 2		♥ AD53		♥ RD96		♥ A32	
♦ R85		♦ 1054		♦ AD1084		♦ ARD108	
♣ AR975		♣ ARV108		♣ 5		♣ 7	

♠ RD103	17	♠ 2	18
♥ AR6		♥ AR98	
♦ AD1052		♦ D102	
♣ 8		♣ ARV107	

5m, 4M_(f), 4,0 (chicane), zone de force indéterminée jusqu' à 22H

♠ AR103	19	♠ AD105	20
♥ -----		♥ AR53	
♦ DV98		♦ -----	
♣ RD765		♣ RD1087	

6m, 4M_(f), 3,0 (chicane avec résidu contrôlé ou non) zone de force indéterminée jusqu'22H

♠ RD87	21	♠ ARD2	22	♠ R1096	23	♠ -----	24
♥ V1052		♥ -----		♥ -----		♥ RD97	
♦ AR1064		♦ RV96		♦ V74		♦ AR10	
♣ -----		♣ ARV87		♣ ADV875		♣ AR10876	
♠ V107	25	♠ AR65	26				
♥ AR96		♥ -----					
♦ ADV985		♦ AV10					
♣ -----		♣ RDV985					

6m, 4M_(f), 2,1 (singleton ou As sec, résidu contrôlé ou non) zone de force indéterminée

♠ 6	27	♠ RD98	28	♠ ADV9	29	♠ 5	30
♥ ARD5		♥ A10		♥ R3		♥ AR84	
♦ V6		♦ 5		♦ ADV1072		♦ AV	
♣ ADV842		♣ ARV1076		♣ A		♣ AR10876	

6m, 5M_(f), 1,1 (As sec possible) zone de force indéterminée

♠ RD984	31	♠ 102	32
♥ A		♥ ADV63	
♦ AV10875		♦ -----	
♣ 4		♣ RDV842	

Vous retrouverez ces illustrations avec leurs solutions (approche la plus appropriée) à la fin du fascicule.

Exemples et Exercices d'applications

Des exemples de configurations de jeux qui correspondent à chaque type de soutien figurent dans le présent fascicule au niveau des débuts de séquences d'enchères qui expriment les soutiens naturels ou artificiels de l'ouvreur.

Cependant, quant aux exercices d'applications à 2 mains provenant de données extraites par l'unité de recherches de la F.F.B(M. F. Colin) de championnats du Monde, d'Europe, Olympiades, et autres rencontres de haut niveau ,nous avons préféré les traiter en rapportant les séquences d'enchères produites à la table et en vous proposant la séquence d'enchère selon les schémas décrits dans le présent fascicule(F1a).

Cet ensemble de données fera l'objet d'un Cahier d'exercices d'applications CF1a qui constituera la 1^{ère} partie de F1b lequel sera publié séparément juste après la sortie du F1a et ce, pour 2 raisons : donner le temps à notre ami Colin d'extraire les données intéressantes à écarts et ne pas transformer notre 1^{er} fascicule en un ouvrage volumineux.

Ouverture 1 ♣, réponse 1 ♥ ou 1 ♠ sans interférences
Description de la première redemande de l'ouvreur fitté.

Soutiens directs naturels.

♥.1 1♣ 1♥
2♥ → main régulière, semi régulière
ou irrégulière de 1^{re} zone

Exemples

(1) ♠ RD2 ♥ AV53 ♦ 1098 ♣ R97	(2) ♠ D52 ♥ AD96 ♦ R8 ♣ V1073	(3) ♠ 104 ♥ RD96 ♦ R4 ♣ A9753
(4) ♠ R5 ♥ AV82 ♦ 86 ♣ RD1097	(5) ♠ AD65 ♥ RV84 ♦ 8 ♣ R1076	(6) ♠ V43 ♥ RD96 ♦ 5 ♣ AD1084

- (1) main régulière de 1^{re} zone
 (2) main régulière de 1^{re} zone
 (3) main semi régulière de 1^{re} zone
 (4) main semi régulière de 1^{re} zone
 (5) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 13H,
 donc pas éligible pour 3♥(voir ci après)
 (6) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone,
 mais pas éligible pour 3♥(voir ci après)

♥.2 1♣ 1♥
3♥ → deux types de mains :
 Soit irrégulière de 1^{re} zone, comportant une
 courte (4,4,4,1* ou 5,4,3,1 ou 5,4,4,0 ou
 6,4,2,1 ou 6,4,3,0) à condition que le nombre
 de perdantes italiennes (NPI) soit
 strictement inférieur à 7 (≤ 6) et que la
 différence entre les points H et le NPI soit ≥ 7
 Soit semi régulière de 2^e zone (2=4=2=5)
 (qu'on n'a pas pu ouvrir d'1SA)

*14H sont nécessaires avec cette distribution

Soutiens directs naturels

♠.1 1♣ 1♠
2♠ → main régulière, semi régulière
ou irrégulière de 1^{re} zone

Exemples

(1) ♠ RD102 ♥ AV5 ♦ 1098 ♣ R97	(2) ♠ AD52 ♥ 96 ♦ R8 7 ♣ DV107	(3) ♠ A1074 ♥ R6 ♦ D8 ♣ A10643
(4) ♠ A972 ♥ R7 ♦ 86 ♣ AD1097	(5) ♠ RD106 ♥ 5 ♦ 8754 ♣ AR107	(6) ♠ RV86 ♥ DV9 ♦ 7 ♣ RD1084

- (1) main régulière de 1^{re} zone
 (2) main régulière de 1^{re} zone
 (3) main semi régulière de 1^{re} zone
 (4) main semi régulière de 1^{re} zone
 (5) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 12H, donc
 pas éligible pour 3♠ (voir ci après)
 (6) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone, mais
 pas éligible pour 3♠ (voir ci après)

♠.2 1♣ 1♠
3♠ → deux types de mains :
 Soit irrégulière de 1^{re} zone, comportant une
 courte (4,4,4,1* ou 5,4,3,1 ou 5,4,4,0 ou 6,4,2,1
 ou 6,4,3,0) à condition que le nombre de
 perdantes italiennes (NPI) soit strictement
 inférieur à 7 (≤ 6) et que la différence entre
 les points H et le NPI soit ≥ 7
 Soit semi régulière de 2^e zone (4=2=2=5)
 (qu'on n'a pas pu ouvrir d'1SA)

*14H sont nécessaires avec cette distribution

Exemples

(1) ♠ 52 ♥ AD53 ♦ 97 ♣ ARD83	(2) ♠ AD65 ♥ RV84 ♦ 8 ♣ A1076	(3) ♠ R43 ♥ RD96 ♦ 5 ♣ AD1084
--	---	---

(1) main semi régulière de 2^e zone et qu'on ne peut pas ouvrir d'1SA

(2) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 14H, NPI=6 et H-NPI=8 donc éligible pour 3♥

(3) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone mais NPI = 5 et H-NPI =9 donc éligible pour 3♥

♥.3 1♣ 1♥
4♥ → main régulière de 3^e zone

Exemples

(1) ♠ R108 ♥ AR97 ♦ A98 ♣ RD6	(2) ♠ R2 ♥ AR105 ♦ AV10 ♣ R1096
---	---

(1) main régulière de 3^e zone

(2) main régulière de 3^e zone

Soutiens directs ou indirects artificiels

♥.4 1♣ 1♥
2♦ → marionnette, regroupant plusieurs configurations de mains de zones et de structure indéterminées : cette redemande à 2♦ exprime soit une réelle inversée (trèfle carreau), exactement comme en standard, soit elle amorce une suite de relais Vagilli qui pavent la voie à l'expression de fits forts : les maxi-splinters, les mains semi régulières 2=4=2=5 de 4^e zone, ou encore les structures telles : As sec=4=4=4 ou As sec=4=3=5 ou As sec=4=2=6 ou bien 4=4=As sec=4 ou 3=4=As sec=5 ou

Exemples

(1) ♠ AR65 ♥ 86 ♦ V3 ♣ ADV96	(2) ♠ ADV5 ♥ 8 ♦ 9763 ♣ AR106	(3) ♠ R1086 ♥ RD2 ♦ 5 ♣ AV1092
--	---	--

(1) main semi régulière de 2^e zone et qu'on ne peut pas ouvrir d'1SA

(2) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 14H, NPI=6 et H-NPI=8 donc éligible pour 3♠

(3) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone mais NPI = 6 et H-NPI =7 donc éligible pour 3♠

♠.3 1♣ 1♠
4♠ → main régulière de 3^e zone

Exemples

(1) ♠ ARV8 ♥ A9 ♦ DV92 ♣ R56	(2) ♠ ADV8 ♥ A72 ♦ DV10 ♣ RD9
--	---

(1) main régulière de 3^e zone

(2) main régulière de 3^e zone

Soutiens directs ou indirects artificiels

♠.4 1♣ 1♠
2♦ → marionnette, regroupant plusieurs configurations de mains de zones et de structure indéterminées : cette redemande à 2♦ exprime soit une réelle inversée (trèfle carreau), exactement comme en standard, soit elle amorce une suite de relais Vagilli qui pavent la voie à l'expression de fits forts : les maxi-splinters, les mains semi régulières 4=2=2=5 de 4^e zone, ou encore les structures telles : 4=As sec=4=4 ou 4=As sec=3=5 ou 4=As sec=2=6 ou bien 4=3=As sec=5 ou 4=2=As sec=6 de 4^e zone ou

2=4=As sec=6 de 4^e zone ou enfin les mains (6♣ et 4♥) de 3^e zone au moins, avec ou sans contrôle du résidu. De plus, cette redemande couvre les unicolores ♣ avec assez de ressources pour envisager ou jouer une manche.

enfin les mains (6♣ et 4♠) de 3^e zone au moins, avec ou sans contrôle du résidu. De plus, cette redemande couvre les unicolores ♣ avec assez de ressources pour envisager ou jouer une manche.

Exemples

(1) ♠ 82 ♥ AR53 ♦ AD ♣ ARV97	(2) ♠ AR102 ♥ ADV5 ♦ 8 ♣ RD76	(3) ♠ D102 ♥ ARV5 ♦ 7 ♣ ARD108
(4) ♠ A ♥ AD53 ♦ RD4 ♣ AD1098	(5) ♠ 2 ♥ ARD9 ♦ D10 ♣ ARV1076	(6) ♠ RD ♥ 8 ♦ A109 ♣ ARV9754

- (1) main semi régulière de 4^e zone (20-22H)
 (2) maxi splinter 4=4=1=4 de 19+-22H, RC♠
 (3) maxi splinter 3=4=1=5 de 19+-22H, RNC♠
 (4) maxi splinter As sec=4=3=5 de 19+-22H, RC♦
 (5) maxi splinter 6,4 de 17+-22H, RNC♦
 (6) puissant unicolore ♣ qui proposera 3SA
 Toutes ces mains transiteront par 2♦ **marionnette** et relais Vagilli

♥.5 1♣ 1♥
 3♦ → mini splinter indéterminé (singleton ou chicane ♦ ou ♠) dans des jeux soit 4♣,4♥,4♠,1♦ ou 5♣,4♥,3,1 de 15-16 H soit 6⁺♣,4♥ avec résidu contrôlé et 14-16 H

Exemples

(1) ♠ D1085 ♥ AR97 ♦ 6 ♣ RDV3	(2) ♠ 8 ♥ RV84 ♦ AD6 ♣ AV1076	(3) ♠ A8 ♥ R963 ♦ 5 ♣ ADV1084
---	---	---

- (1) mini splinter ♦,4=4=1=4,15-16H
 (2) mini splinter ♠,1=4=3=5,15-16H
 (3) mini splinter 6♣,4♥,14-16H,RC

Exemples

(1) ♠ RD86 ♥ 75 ♦ AR ♣ ARD43	(2) ♠ ARDV ♥ 6 ♦ V542 ♣ ARD3	(3) ♠ ARD5 ♥ RD9 ♦ 3 ♣ AD1087
(4) ♠ AV104 ♥ A ♦ RD2 ♣ AR976	(5) ♠ ARD5 ♥ 5 ♦ V10 ♣ ARV1093	(6) ♠ 9 ♥ RV4 ♦ A10 ♣ ARD8643

- (1) main semi régulière de 4^e zone (20-22H)
 (2) maxi splinter 4=1=4=4 de 19+-22H, RNC♦
 (3) maxi splinter 4=3=1=5 de 19+-22H, RC♥
 (4) maxi splinter 4=As sec=3=5 de 19+-22H, RC♦
 (5) maxi splinter 6,4 de 17+-22H, RNC♦
 (6) puissant unicolore ♣ qui proposera 3SA
 Toutes ces mains transiteront par 2♦ **marionnette** et relais Vagilli

♠.5 1♣ 1♠
 3♦ → mini splinter indéterminé (singleton ou chicane ♦ ou ♥) dans des jeux soit 4♣,4♠,4♥,1♦ ou 5♣,4♠,3,1 de 15-16 H soit 6⁺♣,4♠ avec résidu contrôlé et 14-16 H

Exemples

(1) ♠ RDV3 ♥ 4 ♦ V632 ♣ ARD5	(2) ♠ RD65 ♥ 7 ♦ AD6 ♣ A10985	(3) ♠ RV75 ♥ A4 ♦ 5 ♣ ADV983
--	---	--

- (1) mini splinter ♦,4=1=4=4,15-16H
 (2) mini splinter ♥,4=1=3=5,15-16H
 (3) mini splinter 6♣,4♠,14-16H,RC

♥.6 1♣ 1♥
 3♠ → splinter ♠ (As sec ♠, singleton ou chicane) dans des jeux 4/5♣, 4♥ de 17-19H avec résidu ♦ non contrôlé (A).

Exemples

(1)	(2)	(3)
♠ 2	♠ A	♠ -----
♥ AR98	♥ AD53	♥ ARV9
♦ D102	♦ 10854	♦ D1085
♣ ARV107	♣ ARV10	♣ ARV108

- (1) splinter ♠ (1=4=3=5), 17-19H et RNC ♦
- (2) splinter ♠ (As sec=4=4=4), 17-19H et RNC ♦
- (3) splinter ♠ (0=4=4=5), 17-19H et RNC ♦

♥.7 1♣ 1♥
 3SA → deux types de mains de 3^e zone
 Soit semi régulière (2=4=2=5)
 Soit irrégulière (5, 4, 3,1 ou 4, 4, 4,1) le singleton étant un As sec (As ♦, l'autre mineure), le résidu ♠ n'étant pas contrôlé (A)

Exemples

(1)	(2)
♠ A3	♠ V72
♥ RDV9	♥ AR105
♦ V5	♦ A
♣ ADV98	♣ RDV106

- (1) main semi régulière de 3^e zone (17-19H)
- (2) main 3=4=As sec=5 de 17-19H

♠.6 1♣ 1♠
 3♥ → splinter ♥ (As sec ou singleton ♥ - la chicane s'exprimant par le splinter à 4♥) dans des jeux 4/5♣ et 4♠ de 17-19 H avec résidu ♦
Avec des jeux plus forts et/ou avec 6 cartes à ♣ on transite par le 2♦ puppet et les relais Vagilli.

Exemples

(1)	(2)	(3)
♠ ARV8	♠ RD86	♠ ARV4
♥ 4	♥ A	♥ -----
♦ V94	♦ 10654	♦ DV85
♣ ARD97	♣ ARD8	♣ ADV97

- (1) splinter ♥ (4=1=3=5), 17-19H et RNC ♦
- (2) splinter ♥ (4=As sec=4=4), 17-19H et RNC ♦
- (3) splinter ♥ (4=0=4=5), 17-19H et RNC ♦

♠.7 1♣ 1♠
 3SA → deux types de mains de 3^e zone
 Soit semi régulière (2=4=2=5)
 Soit irrégulière (5,4, 3,1 ou 4,4, 4,1) le singleton étant un As sec (As ♦, l'autre mineure). **Avec des jeux plus forts et/ou avec 6 cartes à ♣ on transite par le 2♦ puppet et les relais Vagilli.**

Exemples

(1)	(2)
♠ AD106	♠ RD98
♥ A2	♥ D42
♦ D7	♦ A
♣ RDV54	♣ ADV84

- (1) main semi régulière de 3^e zone (17-19H)
- (2) main 4=3=As sec=5 de 17-19H

♥.8 1♣ 1♥
 4♣ → main (6♣ et 4♥) de 2^e zone, les contrôles et la majorité des points H sont concentrés et répartis entre les ♣ et les ♥ (enchère figurative). Le résidu n'est pas contrôlé (ΔΔ)

Exemples

(1)	(2)
♠ 73	♠ 2
♥ AR104	♥ ADV5
♦ 5	♦ V7
♣ ADV986	♣ AR10863

(1) 6♣, 4♥, 14-16H et RNC♠ (enchère figurative)

(2) 6♣, 4♥, 14-16H et RNC♦ (enchère figurative)

♥.9 1♣ 1♥
 4♦ → splinter ♦ (singleton ou chicane ♦ dans des jeux : 4/5♣ +4♥ de 17-19 H, le résidu♠ n'étant pas contrôlé) (Δ)

Exemples

(1)	(2)
♠ D73	♠ D1092
♥ AR104	♥ ARD5
♦ 5	♦ -----
♣ ARV98	♣ ADV63

(1) singleton♦, main 3=4=1=5 de 16-19H

(2) chicane♦, main 4=4=0=5 de 16-19H

♠.8 1♣ 1♠
 4♣ → main (6♣ et 4♠) de 2^e zone, les contrôles et la majorité des points H sont concentrés et répartis entre les ♣ et les ♠ (enchère figurative). Le résidu n'est pas contrôlé (ΔΔ)

Exemples

(1)	(2)
♠ ADV4	♠ RDV5
♥ 84	♥ 9
♦ 6	♦ D4
♣ ARV752	♣ AR10863

(1) 6♣, 4♠, 14-16H et RNC♥ (enchère figurative)

(2) 6♣, 4♠, 14-16H et RNC♦ (enchère figurative)

♠.9 1♣ 1♠
 4♦ → splinter ♦ (singleton ♦ dans des jeux : 4/5♣+4♠ de 17-19 H, RNC♥) (Δ)

Exemple

(1)
♠ ARV4
♥ DV8
♦ 7
♣ AR1076

(1) singleton♦, main 4=3=1=5 de 17-19H

♠.10 1♣ 1♠
 4♥ → splinter ♥ (chicane), résidu♦ non contrôlé (Δ)

Exemple

(1)
♠ ARD4
♥ -----
♦ V765
♣ ADV98

(1) Chicane♥ dans une main de 4=0=4=5

(Δ) Avec un résidu contrôlé et/ou avec 6+ cartes à ♣ et/ou des jeux plus forts, on transite par le 2♦ puppet et les relais Vagilli

(ΔΔ) Avec un résidu contrôlé on transite par le mini splinter, plus fort, on transite par le 2♦ puppet et les relais Vagilli

2^e réponse du répondant

♥♥ 1 1♣ 1♥
 2♥ ? → 2^e réponse :
 Passe, plus rien à dire
 2♠ collante: décrivez-vous partenaire
[cf. 2^e redemande infra](#) ♥♥♥
 2SA enchère d'essai généralisée de manche
 3♣ expression d'un double fit forcing de manche. 3♥ de l'ouvreur à ce stade = force minimale et main régulière, sinon, nomination des contrôles dans l'ordre économique. Le BW posé éventuellement sera à 6 clés (♥ et ♣ ,atouts possibles)
 3♦ enchère d'essai naturelle
 3♥ redemande obstructive, tentative de neutraliser un réveil éventuel
 3♠ *auto splinter*, ambition sérieuse de chelem, déclenche la nomination économique des contrôles *s'il n'y a pas de points perdus à ♠*, sinon, avec 2 arrêts solides à ♠ → 3 SA, ou, avec des points perdus à ♠ → 4♥
 3SA pour les jouer
 4♣ super fit à ♣ (double fit) BW 6 clés en même temps.
 4♦ *auto splinter*
 4♥ pour les jouer.
 (exercices d'applications ,voir [cf. 2^e redemande infra](#) ♥♥♥)

♥♥ 2 1♣ 1♥
 3♥ 3♠ collante : Interrogation sur la structure du jeu de l'ouvreur :

3SA= courte à ♦
 4♣= 5♣4♥, 2,2 maxi 16,17
 4♦= courte ♠
 4♥= 5♣4♥, 2, 2 mini 15 H

♠♠ 1 1♣ 1♠
 2♠ ? → 2^e réponse :
 Passe, plus rien à dire.
 2SA collante: décrivez-vous partenaire
[cf. 2^e redemande infra](#) ♠♠♠
 3♣ expression d'un double fit forcing de manche. 3♠ de l'ouvreur à ce stade force minimale et main régulière, sinon, nomination des contrôles dans l'ordre économique Le BW posé éventuellement sera à 6 clés (♠ et ♣atouts possibles)
 3♦ enchère d'essai naturelle ou généralisée
 3♥ enchère d'essai naturelle
 3♠ redemande obstructive, tentative de neutraliser un réveil éventuel

3SA pour les jouer
 4♣ super fit à ♣ (double fit) BW 6 clés en même temps.
 4♦ *auto splinter*
 4♥ *auto splinter*
 4♠ pour les jouer
 (exercices d'applications, voir [cf. 2^e redemande infra](#) ♠♠♠)

♠♠ 2 1♣ 1♠
 3♠ 3♠ collante : Interrogation sur la structure du jeu de l'ouvreur :

4♣= 5♣4♠ 2,2 maxi 16 H, 17
 4♦= courte à ♦
 4♥= courte à ♥
 4♠= 5♣4♠, 2,2 mini 15 H

<p>3SA amorce la nomination des contrôles dans l'ordre économique.</p> <p>4♣ double fit avec un G.H. au moins ou contrôle d'honneur à ♣</p> <p>4♦ contrôle 4♥ pour les jouer</p>	<p>4♣ double fit avec un G.H. au moins et/ou contrôle amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique</p> <p>4♦ contrôle 4♥ contrôle 4♠ pour les jouer</p>
<p>♥♥.3 1♣ 1♥ 4♥ ? → 2^e réponse : Passe, plus rien à dire 4♠ contrôle, amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique 4SA BW 5clés 5♣ contrôle d'honneur et/ ou double fit</p> <p>5♦ contrôle</p> <p>5♥ quantitatif généralisé 5SA choisissez le chelem 6♣, 6♥, 6SA 6♣ pour les jouer</p>	<p>♠♠.3 1♣ 1♠ 4♠ ? → 2^e réponse : Passe, plus rien à dire 4SA BW 5 clés</p> <p>5♣ contrôle d'honneur et/ ou double fit amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique 5♦ contrôle 5♥ contrôle 5♠ quantitatif généralisé 5SA choisissez le chelem 6♣, 6♠, 6SA 6♣ pour les jouer</p>
<p>♥♥.4 1♣ 1♥ 2♦ marionnette 2♥ quasi-obligatoire*</p> <p>*voir les cas spécifiques qui autorisent d'autres réponses - page 22</p> <p>DEUXIÈME REDEMANDE DE L'OUVREUR</p> <p><u>2♠</u> & <u>3♣</u> <i>relais Vagilli</i> confèrent une nouvelle dimension aux développements qui suivront ce relais. Sur <u>2♠</u> de l'ouvreur et <u>2SA obligatoire</u> du répondant, l'ouvreur se décrira.</p> <p><u>cf. infra ♥♥.4 Vagilli.</u></p> <p>Ce puppet ou ce relais regroupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> tous les fits très forts et/ou fittés avec une spécificité, qui n'ont pas pu être exprimés jusqu'ici. des inversées ♣/♦ avec résidu de 3 cartes à ♥ dont la force se situe entre 17⁺ et 19⁻ H (donc pas forcing de manche) 	<p>♠♠.4 1♣ 1♠ 2♦ marionnette 2♥ quasi-obligatoire*</p> <p>* voir les cas spécifiques qui autorisent d'autres réponses - page 22</p> <p>DEUXIÈME REDEMANDE DE L'OUVREUR</p> <p><u>2♠</u> & <u>3♣</u> <i>relais Vagilli</i> confèrent une nouvelle dimension aux développements qui suivront ce relais. Sur <u>2♠</u> de l'ouvreur et <u>2SA obligatoire</u> du répondant, l'ouvreur se décrira</p> <p><u>cf. infra ♠♠.4 Vagilli .</u></p> <p>Ce puppet ou ce relais regroupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> tous les fits très forts et/ou fittés avec une spécificité, qui n'ont pas pu être exprimés jusqu'ici. les inversées ♣/♦ avec résidu de 3 cartes à ♠ dont la force se situe entre 17⁺ et 19⁻ H (donc pas forcing de manche)

- des beaux unicolores ♣ avec assez de ressources (peut être court♥) pour jouer 3SA

Quant au second relais Vagilli $\boxed{3\clubsuit}$ qui regroupe les autres unicolores à ♣ dont le potentiel est tout juste inférieure à une ouverture d'un 2 Fort Indéterminé (F.I), on peut se demander légitimement pourquoi nous avons sélectionné $\boxed{3\clubsuit}$ plutôt que $\boxed{2SA}$ - collante à $\boxed{2\heartsuit}$ - ? Tout simplement pour préserver l'annonce de 3SA par le répondant qui décide de jouer ce contrat de son coté en face d'unicolores spécifiques, exemple avec courte

Les développements à partir de ce second relais feront l'objet d'un autre ouvrage.

Les autres redemandes → **structure d'inversée** :

2SA = Soit 5♣, 4♦, 2, 2 18-19 H, soit 5♣, 4♦, et sans 3 cartes à ♥ non impératif de manche (voir 3♥ ci-dessous)

3♦ = 6♣, 5♦ non impératif de manche

3♥ = soit 5♣, 4♦, 3♥ impératif de manche soit 4/5♣, 4♥ splinter ♦ ou ♠ (As sec possible) et résidu contrôlé. **Il s'agit là de la seule enchère bivalente mixte dans cette structure d'inversée qui exprime soit l'inversée ♣/♦ soit un splinter indéterminé ♦/♠ dans des jeux fittés 4/5♣ et 4♥ de 17-19 H avec résidu contrôlé (RC).**

3♠ relais

3SA = 4/5♣, 4♥, As sec, RC

4♣ relais interrogatif

$4\heartsuit \rightarrow As\heartsuit\ sec$

$4\spadesuit \rightarrow As\spadesuit\ sec$

4♣ = splinter ♦, RC ♠

4♦ = splinter ♠, RC ♥

4♥ = 5♣, 4♦, 3♥

Rappelons que ces mêmes splinters sans contrôle du résidu s'effectuent directement sur la réponse d'1♥ via 3♠ ou 4♦

- des beaux unicolores ♣ avec assez de ressources (peut être court♠) pour jouer 3SA

Quant au second relais Vagilli $\boxed{3\clubsuit}$ qui regroupe les autres unicolores à ♣ dont le potentiel est tout juste inférieure à une ouverture d'un 2 Fort Indéterminé (F.I), on peut se demander légitimement pourquoi nous avons sélectionné $\boxed{3\clubsuit}$ plutôt que $\boxed{2SA}$ - collante à $\boxed{2\heartsuit}$ - ? Tout simplement pour préserver l'annonce de 3SA par le répondant qui décide de jouer ce contrat de son coté en face d'unicolores spécifiques, exemple avec courte.

Les développements à partir de ce second relais feront l'objet d'un autre ouvrage.

Les autres redemandes → **structure d'inversée** :

2SA = 5♣, 4♦, 2, 2 18-19 H soit 5♣, 4♦, et sans 3 cartes à ♠ non impératif de manche (voir 3♠ ci-dessous)

3♦ = 6♣, 5♦ non impératif de manche

3♥ = 5♣, 4♦, 3♥ impératif de manche

3♠ = soit 5♣, 4♦, 3♠ impératif de manche soit 4/5♣, 4♠ splinter ♦ ou ♥ et résidu contrôlé. **Il s'agit là de la seule enchère bivalente mixte dans cette structure d'inversée qui exprime soit l'inversée ♣/♦ soit un splinter indéterminé ♦/♥ dans des jeux fittés de 4/5♣ et 4♠ de 17-19 H avec résidu contrôlé (RC).**

3SA relais

Du fait de l'espace créé par la réponse d'1♠, les cas de l'As sec ou singleton ♥ avec RC sont traités dans la séquence 1♣-1♠-3♥ (cf. ♠♠.6) ainsi que celui de l'As sec ♦ qui est traité dans la séquence 1♣-1♠-3SA (cf. ♠♠.7)

4♣ = splinter ♦ (singleton), 4/5♣, 4♠ RC ♥

4♦ = 4/5♣, 4♠, RC ♦ et chicane ♥

4♥ = 4/5♣, 4♠, RC ♥ et chicane ♦

4♠ = 5♣, 4♦, 3♠

3♠ = 5♣, 4♦, 3♠ impératif de manche
 3SA = 5♣, 4♦, 2, 2 20-22 H
 4♣ = 6♣, 4♦ impératif de manche, sans
 3 cartes à ♥
 4♦ = 6♣, 5♦ impératif de manche
 4♥ = 6♣, 4♦, 3 ♥

Donc, à l'exception des relais Vagilli, toutes les autres redemandes expriment des inversées, sauf la redemande bivalente *mixte* à 3♥ qui compacte l'ensemble des inversées 5♣/4♦ et résidu 3♥ impératifs de manche avec des splinters 17-19 H dans des jeux fittés 4^e ♥ où les résidus sont contrôlés.

♥♥.4.Vagilli Développement après $\boxed{2♠}$ relais Vagilli

Rappel de la séquence :

1♣ 1♥
 2♦ 2♥ quasi-obligatoire*
 $\boxed{2♠}$ 2SA relais obligatoire
 3♣ = 5♣, 4♦, 3♥ non impératif de manche 17⁺ à 19⁻ (exception, seule structure d'inversée qui ne figure pas parmi les redemandes directes sur 2♥)
 3♦ = 4/5♣, 4♥, résidu♦, donc maxi splinter ♠ (19-22 H)

3♥ relais

3♠ = As♠ sec, résidu ♦ contrôlé 3SA = singleton♠, résidu ♦ contrôlé 4♣ = chicane♠, résidu ♦ contrôlé 4♦ = As♠ sec, résidu ♦ non contrôlé 4♥ = courte à ♠, résidu ♦ non contrôlé

3♥ = soit 6♣, 5♥
 soit 5♣, 4♥, 2, 2 20-22 H

Rappelons que ces mêmes splinters sans contrôle du résidu s'effectuent directement sur la réponse d'1 ♠ via 4♦ ou 4♥

3SA = 5♣, 4♦, 2, 2 20-22 H
 4♣ = 6♣, 4♦ impératif de manche, sans 3 cartes à ♠
 4♦ = 6♣, 5♦, 1,1 ou 2♠, 0♥ impératif de manche
 4♥ = 6♣, 5♦, 2♥, chicane♠ impératif de manche
 4♠ = 6♣, 4♦, 3 ♠

Donc, à l'exception du $\boxed{2♠}$ relais Vagilli, toutes les autres redemandes expriment des inversées, sauf la redemande bivalente *mixte* à 3♠ qui compacte l'ensemble des inversées 5♣/4♦ et résidu 3♠ impératifs de manche avec des splinters 17-19 H dans des jeux fittés 4^e ♠ où les résidus sont contrôlés.

♠♠.4.Vagilli Développement après $\boxed{2♠}$ relais Vagilli

Rappel de la séquence :

1♣ 1♠
 2♦ 2♥ quasi-obligatoire*
 $\boxed{2♠}$ 2SA relais obligatoire
 3♣ = 5♣, 4♦, 3♠ non impératif de manche 17⁺ à 19⁻ (exception, seule structure d'inversée qui ne figure pas parmi les redemandes directes sur 2♠)
 3♦ = 4/5♣, 4♠, résidu♦, donc maxi splinter ♥ (19-22 H)

3♥ relais

3♠ = As♥ sec, résidu ♦ contrôlé 3SA = singleton♥, résidu ♦ contrôlé 4♣ = chicane♥, résidu ♦ contrôlé 4♦ = As♥ sec, résidu ♦ non contrôlé 4♥ = singleton à ♥, résidu ♦ non contrôlé 4♠ = chicane à ♥, résidu ♦ non contrôlé

3♥ = soit 4/5♣, 4♠ résidu♥, maxi splinter ♦ et 19-22H
 soit 5♣, 4♠, 2, 2 de 20-22 H

3♠ relais

3SA=5♣, 4♥, 2,2
4♣=6♣, 5♥, 1,1
4♦=6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, résidu contrôlé
4♥=6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, résidu non contrôlé
Sur 4♦ ou 4♥, si le seuil de sécurité le permet, le répondant peut relayer, s'il juge utile, pour connaître le résidu, ce qui donne après les relais à 4♠ (attention ! 4♥ est une enchère de conclusion) : → 4SA=résidu 2♦
→ 5♣ = résidu 2♠

3♠ = 4/5♣, 4♥résidu à ♠ donc maxi splinter ♦ (As sec, singleton ou chicane) et 19-22H

3SA relais

4♣ = As♦ sec, résidu ♠ contrôlé
4♦ = Maxi splinter♦, résidu ♠ contrôlé
Ici le répondant peut encore relayer, s'il juge utile, à condition de ne pas courir de risques de débordements ce qui donne, après le relais à 4♠ :
→ 4SA= singleton♦
→ 5♣ = chicane♦
4♥ = résidu ♠ non contrôlé, le singleton pouvant être aussi l'As♦. Ici le répondant peut encore relayer, s'il le juge utile mais à condition de ne pas courir de risques de débordements, ce qui donne, après le relais à 4♠ :
→ 4SA = As♦ sec
→ 5♣ = singleton♦
→ 5♦ = chicane♦

3SA= belle couleur à trèfle et assez de ressources pour jouer ce contrat. Le répondant avisera.

3♠ relais

3SA = 5♣, 4♠, 2,2 (20-22 H) ou 4/5♣, 4♠ résidu ♥ et As sec♦
4♣ = relais interrogatif
4♦ = As sec♦ RC♥
4♥ = As sec♦ RNC♥
4♠ = 5, 4, 2,2
4♣ = singleton♦ RC♥
4♦ = chicane♦ RC♥
4♥ = singleton♦ RNC♥
4♠ = chicane♦ RNC♥

3♠ = 6♣, 5♠

3SA relais

4♣ = 6♣, 5♠, 1,1
4♦ = 6♣, 5♠, résidu 2♦ contrôlé
4♥ = 6♣, 5♠, résidu 2♥ contrôlé
4♠ = 6♣, 5♠, résidu non contrôlé
Si 4SA n'est pas un relais de débordement, le répondant, s'il le juge utile, peut relayer pour connaître le résidu :
5♣ = doubleton♦
5♦ = doubleton♥

3SA= belle couleur à trèfle et assez de ressources pour jouer ce contrat. Le répondant avisera.

$4\clubsuit = 6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu \spadesuit contrôlé (spl. \diamond) $\geq 17H^*$
 $4\diamond = 6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu \diamond contrôlé (spl. \spadesuit) $\geq 17H^*$
 $4\heartsuit = 6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu non contrôlé $\geq 17H$ Enchère figurative de 3^e zone ou mieux*

*Observation : As sec possible

Remarquons qu'avec $5\clubsuit, 4\heartsuit$ (17-19^e H) et résidu contrôlé, l'ouvreur fait un splinter via l'enchère bivalente mixte, alors que le splinter transitant par $2\diamond \rightarrow 2\spadesuit$ relais Vagilli montre $6\clubsuit$ et $4\heartsuit \geq 17H$

$4\clubsuit = 6\clubsuit, 4\spadesuit$ résidu contrôlé avec As sec $\geq 17H$
 $4\diamond$ relais

$4\heartsuit = \text{As sec } \diamond$ résidu \heartsuit $4\spadesuit = \text{As sec } \heartsuit$ résidu \diamond
--

$4\diamond = 6\clubsuit, 4\spadesuit$ résidu \diamond contrôlé (splinter \heartsuit) $\geq 17H$
 $4\heartsuit = 6\clubsuit, 4\spadesuit$ résidu \heartsuit contrôlé (splinter \diamond) $\geq 17H$
 $4\spadesuit = 6\clubsuit, 4\spadesuit$ résidu non contrôlé $\geq 17H$ Enchère figurative de 3^e zone ou mieux *

*Observation : As sec possible

Remarquons qu'avec $5\clubsuit, 4\spadesuit$ (17-19^e H) et résidu contrôlé, l'ouvreur fait un splinter via l'enchère bivalente mixte, alors que le splinter transitant par $2\diamond \rightarrow 2\spadesuit$ relais Vagilli montre $6\clubsuit$ et $4\spadesuit \geq 17H$

$\heartsuit\heartsuit\heartsuit 5$ $1\clubsuit$ $1\heartsuit$

$3\diamond$ (mini splinter) Réaction du répondant

$3\heartsuit =$ pas de manche avec mon jeu.
 L'ouvreur doit passer. Cependant avec $6\clubsuit, 4\heartsuit$ 14,16H et contrôle du résidu, l'ouvreur peut conclure à $4\heartsuit$
 $3\spadesuit =$ interrogatif pour exploration de chelem

$3SA = 4=4=1=4$ 15-16 H ou

$1=4=4=4$ \otimes

$4\clubsuit$ interrogatif

$4\diamond \rightarrow 4=4=1=4$

$4\heartsuit \rightarrow 1=4=4=4$

$4\clubsuit : 6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu contrôlé 14,16H

$4\diamond : 5\clubsuit, 4\heartsuit, 3\diamond, 1\spadesuit$ ou

$5\clubsuit, 4\heartsuit, 4\diamond, 0\spadesuit$ de 15-16H

$4\heartsuit : 5\clubsuit, 4\heartsuit, 3\spadesuit, 1\diamond$ ou

$5\clubsuit, 4\heartsuit, 4\spadesuit, 0\diamond$ de 15-16H

$4\heartsuit =$ manche uniquement, pas d'exploration

\otimes rarement étant donné qu'on ouvre presque toujours d'un \diamond avec cette distribution sauf en cas de disparité importante entre les \diamond et les \clubsuit - deux gros honneurs d'écart

$\spadesuit\spadesuit 5$ $1\clubsuit$ $1\spadesuit$

$3\diamond$ (mini splinter) Réaction du répondant

$3\spadesuit =$ pas de manche avec mon jeu.
 L'ouvreur doit passer. Cependant avec $6\clubsuit, 4\spadesuit$ 14,16 H et contrôle du résidu, l'ouvreur peut conclure à $4\spadesuit$
 $3\heartsuit =$ interrogatif pour exploration de chelem

$3\spadesuit : 4=1=4=4$ \otimes 15-16 H (As sec \heartsuit)

$3SA : 4=1=4=4$ \otimes 15/16 H (singleton)

$4\clubsuit : 6\clubsuit, 4\spadesuit$ résidu contrôlé 14,16H

$4\diamond : 5\clubsuit, 4\spadesuit, 3\diamond, 1\heartsuit$ ou

$5\clubsuit, 4\spadesuit, 4\diamond, 0\heartsuit$ de 15-16H

$4\heartsuit : 5\clubsuit, 4\spadesuit, 3\heartsuit, 1\diamond$ de 15-16H

$4\spadesuit =$ manche uniquement, pas d'exploration

\otimes rarement étant donné qu'on ouvre presque toujours d'un \diamond avec cette distribution sauf en cas de disparité importante entre les \diamond et les \clubsuit - deux gros honneurs d'écart

♥♥.6 1♣ 1♥
3♠

3SA = relais interrogatif

4♣ = As♠ sec résidu♦ non contrôlé
4♦ = singleton ♠ résidu♦ non contrôlé
4♥ = chicane ♠ résidu♦ non contrôlé et
le répondant avisera (c.f. remarque ci-
dessous[⊕])

♠♠.6 1♣ 1♠
3♥

3♠ = relais interrogatif

3SA = As♥ sec résidu♦ contrôlé
4♣ = singleton ♥ , résidu♦ contrôlé
4♦ = As♥ sec, résidu♦ non contrôlé
4♥ = singleton ♥ résidu♦ non contrôlé
et le répondant avisera (c.f. remarque
ci-dessous[⊕])

♥♥.7 1♣ 1♥

3SA deux types de mains de 3^e zone, soit semi
régulière (2=4=2=5), soit irrégulière (5, 4, 3,1
ou 4, 4,4,1) le singleton étant l'As♦ sec (l'autre
mineure) ;le résidu n'étant pas contrôlé

4♣ = relais interrogatif

4♦ → As♦ sec résidu♠ non contrôlé
4♥ → 2=4=2=5
Et le répondant avisera [⊕]

♠♠.7 1♣ 1♠

3SA deux types de mains de 3^e zone, soit semi
régulière (4=2=2=5), soit irrégulière (5, 4,3,1 ou
4,4,4,1) le singleton étant l'As♦ sec (l'autre
mineure) .

4♣ = relais interrogatif

4♦ → As♦ sec résidu♠ contrôlé
4♥ → As♦ sec résidu♠ non contrôlé
4♠ → 4=2=2=5
Et le répondant avisera [⊕]

♥♥.8 1♣ 1♥

4♣ main (6♣ et 4♥) 14-16 H contrôles
concentrés et répartis entre les ♣ et les ♥
(enchère figurative) ; le répondant avisera [⊕]
Statut du résidu : non contrôlé

♠♠.8 1♣ 1♠

4♣ main (6♣ et 4♠) 14-16 H, contrôles
concentrés et répartis entre les ♣ et les ♠
(enchère figurative) ; le répondant avisera [⊕]
Statut du résidu : non contrôlé

♥♥.9 1♣ 1♥

4♦ splinter♦ et le résidu n'est pas contrôlé, le
répondant avisera [⊕]

♠♠.9 1♣ 1♠

4♦ splinter♦ et le résidu n'est pas contrôlé, le
répondant avisera [⊕]

♠♠.10 1♣ 1♠

4♥ chicane♥ résidu non contrôlé, le répondant
avisera [⊕]

Remarque

[⊕] Le répondant avisera en tenant compte,
évidemment de son potentiel de jeu, mais surtout
des points perdus ou non dans la courte de
l'ouvreur.

Remarque

[⊕] Le répondant avisera en tenant compte,
évidemment de son potentiel de jeu, mais surtout
des points perdus ou non dans la courte de
l'ouvreur.

♥♥♥ Développement de supra ♥♥.1 après
 1♣ 1♥
 2♥ 2♠ collante : décrivez-vous partenaire
 2SA = main régulière, ouverture minimale
 3♣ = 5♣, 4♥, 2,2 de 1^{re} zone, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H.
 3♦ = singleton ou chicane♦, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e
 3♥ = courte à♠, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e
 3♠ = courte à♠, les trèfles comportant 2 G.H. et ils sont 5^e
 3SA = main régulière, ouverture maximale (13⁺ à 15⁻ H)
 4♣ = 5♣, 4♥, 2,2 de 1^{re} zone, les trèfles comportant 2 G.H.
 4♦ = courte à♦, les trèfles comportant 2 G.H. et ils sont 5^e
 4♥ = 6♣, 4♥, ouverture minimale

♥♥♥ Exercices d'Applications

NORD

♠ V42

♥ A973

♦ 7

♣ AR1076

SUD

♠ A4

♥ RDV85

♦ 984

♣ DV3

Séquence d'enchères

NORD

1♣

2♥

4♦*

5♥ : 2 clés

SUD

1♥

2♠ collante

4SA, BW

6♥ Fin

*courte à♦, les trèfles comportant 2 G.H

♠♠♠ Développement de supra ♠♠.1 après
 1♣ 1♠
 2♠ 2SA collante : décrivez-vous partenaire
 3♣ = 5♣, 4♠, 2,2 de 1^{re} zone, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H
 3♦ = singleton ou chicane♦, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e
 3♥ = courte à♥, les trèfles *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e
 3♠ = main régulière, ouverture minimale
 3SA = main régulière, ouverture maximale (13⁺ à 15⁻ H)
 4♣ = 5♣, 4♠, 2,2 de 1^{re} zone, les trèfles comportant 2 G.H.
 4♦ = courte à♦, les trèfles comportant 2 G.H. et ils sont 5^e
 4♥ = courte à♥, les trèfles comportant 2 G.H. et ils sont 5^e
 4♠ = 6♣, 4♠, ouverture minimale

♠♠♠ Exercices d'Applications

NORD

♠ AD86

♥ 84

♦ 96

♣ RDV95

SUD

♠ R9754

♥ A106

♦ A

♣ A862

Séquence d'enchères

NORD

1♣

2♠

4♣*

5♦ = 1 clé

6♠

SUD

1♠

2SA collante

4SA

5♥

7♣ Fin

*4=2=2=5, les ♣ comportant 2 G.H ; 5♥ = Dame ♠ ?
 6♠ = oui, sans R annexe (R♣ déjà connu - 2 GH)

Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2 ♦

- (i) $2\spadesuit = 6\heartsuit + 5\spadesuit$ minimum
- (ii) $3\clubsuit =$ jeu faible, voire très faible, qui ne peut jouer que ce contrat en face de l'unicolore♣.
- (iii) $3\heartsuit =$ belle couleur au moins 6° à \heartsuit forcing de manche, autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore♣.
- (iv) $3\spadesuit = 6\heartsuit + 5\spadesuit$ impératif de manche autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore♣.

L'ouvreur ainsi avisé prendra les décisions appropriées.

Nous précisons donc, que l'obéissance à la marionnette signifie soit que le répondant ne possède pas une de ces quatre structures, soit qu'il souhaite que l'ouvreur se décrive.

Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2 ♦

- (i) $2\spadesuit = 5/6\spadesuit + 5\heartsuit$ minimum
- (ii) $3\clubsuit =$ jeu faible, voire très faible, qui ne peut jouer que ce contrat en face de l'unicolore♣.
- (iii) $3\heartsuit = 5/6\spadesuit + 5\heartsuit$ impératif de manche autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore♣.
- (iv) $3\spadesuit =$ belle couleur au moins 6° à \spadesuit forcing de manche, autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore♣.

L'ouvreur ainsi avisé prendra les décisions appropriées

Nous précisons donc, que l'obéissance à la marionnette signifie soit que le répondant ne possède pas une de ces quatre structures, soit qu'il souhaite que l'ouvreur se décrive.

Retour dans le futur (Back to the future)

(Soutiens de la majeure du répondant sur une ouverture mineure)

Par anticipation aux questions que pourraient légitimement se poser certains bridgeurs curieux quant aux choix et articulations retenus dans l'édification de notre structure de soutiens, nous avons jugé utile de leur livrer la démarche que nous avons suivie dans cette mise en œuvre.

Notre approche a consisté tout d'abord à classer les soutiens en deux catégories : les soutiens directs naturels et les soutiens artificiels, tous ces soutiens devant être casés entre la réponse d'1 M et le palier de 4 M .

Or, l'ensemble des configurations de mains fittées de l'ouvreur représente un nombre significativement supérieur au nombre des paliers disponibles pour les exprimer. Donc, pour être en mesure d'exprimer toutes ces configurations fittées, il a fallu élargir l'espace disponible et, pour ce faire, attribuer des significations polyvalentes à certaines redemandes.

En ce qui concerne les soutiens directs naturels, nous avons retenu les significations agréées par la grande majorité des experts pour exprimer, en principe, le fit 4^e ainsi que les articulations y relatives, *sauf* la redemande à 3 M (ex. : 1♣-1♥-3♥) qui peut se faire soit avec une courte (4,4,4,1 ou 5,4,3,1 ou 6,4,2,1 ou enfin 6,4,3,0) et une force de 1^{re} zone, soit avec une main 5,4,2,2 de 2^e zone (ayant décidé de ne pas ouvrir d'1SA)

Actuellement, la majorité des bridgeurs qui pratiquent un système standard, agissent « comme ça vient », 3M ou 2 M, selon leur jugement ou leur expérience. Nous avons préféré rationaliser cette décision en nous appuyant sur une *pondération statistique* de la main basée sur le NPI (nombre de perdantes italiennes) et les points H : Si $NPI < 7$ ET $(H - NPI) \geq 7$ on annonce 3 M sinon on se contente de 2 M ; les configurations 4,4,4,1 devant également posséder 14H.

Les soutiens artificiels ont été classés en deux groupes : les soutiens directs artificiels et les soutiens indirects artificiels . Les premiers exprimeront directement le fit et la nature de la structure de la main de l'ouvreur.

Exemples :

Dans la séquences (1) 1♣→1♥, 3♠ ou 4♦ sont des splinters, comme dans les systèmes quasi universellement pratiqués aujourd'hui, mais nous les avons mieux précisés dans notre structure.

Dans la séquences (2) 1♣→1♠, 3SA exprime directement le fit dans des jeux de 3^e zone. Nous avons retenu, ici, le choix de deux types de configurations: (i) les jeux semi réguliers 5,4,2,2, (ii) les splinters avec l'As sec dans l'autre mineure, (l'As sec

dans l'autre majeure ayant été traité par le splinter direct à 3 M' tel : $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$ $\boxed{3\spadesuit}$ ou encore $1\clubsuit \rightarrow 1\spadesuit$ $\boxed{3\heartsuit}$).

Enfin dans la séquence (3) $1\clubsuit \rightarrow 1M$, $\boxed{3\heartsuit}$ est un mini splinter indéterminé, c.-à-d. à \heartsuit ou à M' , mais d'une force de 15-16H , juste inférieure à celle requise pour le splinter (17-19H) . Le maxi splinter, nous le rappelons, se situe dans la zone 19+ 22H En outre, le mini splinter, comme vous l'aurez remarqué, permet de retrouver la structure 6 \clubsuit , 4M de 14-16 H avec résidu contrôlé. Rappelons qu'avec 6 \clubsuit , 4M de 14-16 H avec résidu non contrôlé on annonce 4 \clubsuit - enchère figurative.

Quant aux soutiens indirects artificiels, nous devons sélectionner une enchère compactée qui regroupe l'ensemble des configurations de jeux fittés inexprimables directement.

Comme il nous fallait aussi, dans notre structure, pouvoir exprimer, plus particulièrement les configurations élégantes fittées 4^e, comportant une courte (As sec, singleton ou chicane) avec résidu contrôlé ou non, la mineure d'ouverture pouvant être 4^e, 5^e ou 6^{e+}, nous avons retenu les choix suivants :

- (a) Entériner, pour plusieurs considérations, le découpage des zones de forces comme suit :
 - (i) 11-14⁻ H ; (ii) 14⁺-16 H ; (iii) 17-19 H (iv) 19⁺-22 H
- (b) Accommoder dans les structures uniquement les configurations appartenant aux zones (ii) , (iii) et (iv)
- (c) Introduire une redemande polyvalente qui regroupe toutes les configurations fittées que nous n'avons pas pu exprimer jusqu'ici. Ce sera la seule redemande qui amorcera *indirectement et artificiellement* les annonces avec fit M
- (d) Initier des relais structurels afin d'identifier la famille à laquelle appartient la configuration du jeu de l'ouvreur, lesquels relais, à leur tour, pourront induire une suite de relais interrogatifs (de 2^e, 3^e ... rang) dans le but de cerner avec le maximum de précision la main de l'ouvreur.

Relais structurels et relais interrogatifs

En réponse aux relais structurels, l'ouvreur est tenu de montrer la structure de son jeu et sa force, et ce, conformément à un schéma assez exhaustif et cohérent. Dans l'architecture de ce schéma, la priorité dans les descriptions de l'ouvreur a été accordée à la nomination de la couleur du résidu plutôt qu'à celle de la courte.

Pour illustrer nos propos, considérons la main de l'ouvreur suivante : $5\clubsuit, 4\heartsuit, 3\diamonds$, singleton \spadesuit de 20H ; la séquence conduisant à la description de cette main : $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$, $2\diamonds$ marionnette $\rightarrow 2\heartsuit$ quasi-obligatoire, $2\spadesuit$ Vagilli $\rightarrow 2 SA$ obligatoire $3\diamonds$ chez l'ouvreur, à ce niveau, montre la structure de son jeu et 19+ 22H ; ainsi $3\diamonds$ exprime la famille des configurations $4/5\clubsuit, 4\heartsuit, 3\diamonds$, singleton \spadesuit de 19+ - 22H, donc le Maxi Splinter avec résidu \diamonds ; $3\spadesuit$ par la même logique correspondra à la famille des Maxi Splinter avec résidu \spadesuit .

Ce concept ou ce choix a été retenu là où c'était possible. En d'autres termes, dans la structure des réponses, nous commencerons toujours par caser la configuration avec résidu R au niveau du palier de l'enchère faite dans la couleur R de ce résidu. Les autres configurations seront casées dans les places vacantes en respectant une certaine logique.

Exemple :

$1\clubsuit$ $1\heartsuit$
 $2\diamonds$ $2\heartsuit$ quasi-obligatoire*
 $2\spadesuit$ 2SA relais obligatoire

Structure des réponses (non exhaustive)

$3\diamonds$ = $4/5\clubsuit, 4\heartsuit$, résidu \diamonds , donc maxi splinter \spadesuit

$3\spadesuit$ = $4/5\clubsuit, 4\heartsuit$, résidu \spadesuit , donc maxi splinter \diamonds

(a) $4\clubsuit$ = $6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu \spadesuit contrôlé (splinter \diamonds) $\geq 17H$

(b) $4\diamonds$ = $6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu \diamonds contrôlé (splinter \spadesuit) $\geq 17H$

(c) $4\heartsuit$ = $6\clubsuit, 4\heartsuit$ résidu non contrôlé $\geq 17H$ Enchère figurative de 3e zone ou mieux

Ici, nous avons commencé par caser dans (b) $4\diamonds$ le résidu \diamonds . Puis, dans les places vacantes (a) et (c) nous avons mis d'abord dans (a) le résidu contrôlé et enfin dans (c) le résidu non contrôlé.

Enfin, après $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$, $2\diamonds$ marionnette $\rightarrow 2\heartsuit$ quasi-obligatoire, $2\spadesuit$ Vagilli $\rightarrow 2 SA$ obligatoire que signifie $3\heartsuit$? Comme il n'y a pas de résidu \heartsuit , logiquement on lui attribuera soit les configurations $5\clubsuit, 4\heartsuit, 2,2$ de 20-22H, soit $6\clubsuit, 5\heartsuit$

Pour mieux cerner avec le maximum de précisions la main de l'ouvreur, le répondant pourra initier une suite de relais interrogatifs (de 1^{er} rang, 2^e rang ou 3^e rang...). Chaque relais, selon son rang, demandera à l'ouvreur le renseignement le plus utile dans le contexte.

Sur les relais interrogatifs, le renseignement le plus utile ou celui qui se positionne en priorité, dans le contexte, sera donné en premier, et ce, au moyen de l'enchère de réponse la plus économique.

Ainsi, les enchères se succéderont de la *plus économique*, à la *moins économique*, en suivant l'ordre des priorités fixé ci-dessous.

Nous avons fixé nos priorités comme suit :

Interrogation	Priorité
Connaître la nature de la courte	As sec Singleton Chicane
Connaître le statut du résidu	Résidu contrôlé (RC) Résidu non contrôlé (RNC)
Connaître la couleur du résidu	Ordre des couleurs
Connaître la longueur de la mineure	Ordre croissant (4,5,6 ...)

Remarque générale : Dans tous les autres cas de figures, quand la main de l'ouvreur, suite au relais structurel a été identifiée (famille de la configuration, courte connue et autres caractéristiques connues), le relais interrogatif qui suit demande en priorité la description de la configuration la plus riche en ressources à caser en face de la réponse la plus économique, les autres réponses se succéderont exprimant des potentiels moins importants. Enfin dès que la configuration du jeu est connue avec toutes ses caractéristiques, l'interrogatif qui suit est une sorte de Blackwood pour les cartes clés.

Exemple A ♠ As ♥ RV109 ♦ RD6 ♣ RDV87

Ouvreur	Répondant						
1♣	1♥						
2♦ marionnette	2♥ relais structurel quasi-obligatoire						
2♠ Vaguilli opère comme un puppet	2SA relais structurel obligatoire						
3♦ Main de 4 ou 5♣, 4♥ résidu ♦ (donc Maxi splinter♠)	3♥ relais interrogatif 1 ^{er} rang demande le statut du résidu ainsi que la <i>nature</i> de la courte (As sec, singleton ou chicane)						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Réponses au relais 1^{er} rang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3♠ = As♠ sec, RC à ♦ (**)</td> </tr> <tr> <td>3SA = singleton ♠, RC à ♦</td> </tr> <tr> <td>4♣ = chicane ♠, RC à ♦</td> </tr> <tr> <td>4♦ = As♠ sec RNC à ♦</td> </tr> <tr> <td>4♥ = courte à ♠ RNC à ♦</td> </tr> </tbody> </table>		Réponses au relais 1 ^{er} rang	3♠ = As♠ sec, RC à ♦ (**)	3SA = singleton ♠, RC à ♦	4♣ = chicane ♠, RC à ♦	4♦ = As♠ sec RNC à ♦	4♥ = courte à ♠ RNC à ♦
Réponses au relais 1 ^{er} rang							
3♠ = As♠ sec, RC à ♦ (**)							
3SA = singleton ♠, RC à ♦							
4♣ = chicane ♠, RC à ♦							
4♦ = As♠ sec RNC à ♦							
4♥ = courte à ♠ RNC à ♦							

<table border="1"> <tr><td>Réponses au relais 2^d rang</td></tr> <tr><td>4♣ = 4 cartes à ♣</td></tr> <tr><td>4♦ = 5 cartes à ♣</td></tr> </table>	Réponses au relais 2 ^d rang	4♣ = 4 cartes à ♣	4♦ = 5 cartes à ♣	<p>3SA relais interrogatif 2^d rang le renseignement le plus utile à ce stade est de savoir si l'ouvreur possède 4 ou 5♣</p> <p>4♠ relais interrogatif 3^e rang (interrogation sur les cartes clés)</p> <p>Connaissant pratiquement toute la main de l'ouvreur, le répondant prendra la décision optimale.</p>			
Réponses au relais 2 ^d rang							
4♣ = 4 cartes à ♣							
4♦ = 5 cartes à ♣							
<table border="1"> <tr><td>Réponses au relais 3^e rang</td></tr> <tr><td>4SA = 1^{er} palier : 0 -3 clés</td></tr> <tr><td>5♣ = 2^e palier : 1 - 4 clés</td></tr> <tr><td>5♦ = 3^e palier : 2 clés sans Dames</td></tr> <tr><td>5♥ = 4^e palier : 2 clés + Dame ♣</td></tr> <tr><td>5♠ = 5^e palier : 2 clés + Dame ♥</td></tr> <tr><td>5SA = 6^e palier : 2 clés + 2 Dames (♣ et ♥)</td></tr> </table>	Réponses au relais 3 ^e rang	4SA = 1 ^{er} palier : 0 -3 clés	5♣ = 2 ^e palier : 1 - 4 clés	5♦ = 3 ^e palier : 2 clés sans Dames	5♥ = 4 ^e palier : 2 clés + Dame ♣	5♠ = 5 ^e palier : 2 clés + Dame ♥	5SA = 6 ^e palier : 2 clés + 2 Dames (♣ et ♥)
Réponses au relais 3 ^e rang							
4SA = 1 ^{er} palier : 0 -3 clés							
5♣ = 2 ^e palier : 1 - 4 clés							
5♦ = 3 ^e palier : 2 clés sans Dames							
5♥ = 4 ^e palier : 2 clés + Dame ♣							
5♠ = 5 ^e palier : 2 clés + Dame ♥							
5SA = 6 ^e palier : 2 clés + 2 Dames (♣ et ♥)							

(**) Sur cette réponse (3♠) au relais (3♥), le répondant pourra dire 4♥ qui sera alors une enchère naturelle de conclusion, ou, il pourra encore interroger l'ouvreur par l'enchère de 3SA (relais interrogatif 2^e rang), cette interrogation, dans ce contexte, vise en priorité le nombre de cartes à ♣ de l'ouvreur. Celui-ci répondra alors 4♣ avec 4 cartes à ♣ et 4♦ avec 5 cartes. Dans notre exemple, l'ouvreur annoncera 4♦ montrant par conséquent, jusqu'ici, 5♣, 4♥, As ♠ sec, un résidu de 3 cartes à ♦ contrôlé et la force d'un maxi splinter 19+ 22 H.

Sur 4♦, s'il n'y a pas de risques de débordement, le répondant, pourra, compte tenu du potentiel du camp, poursuivre par un nouveau relais interrogatif de 3^e rang (4♠ et pas 4♥, Attention ici, il se peut qu'il y ait un risque de confusion avec la collante 4♥, la couleur de l'atout), qui visera en priorité le nombre de cartes clés ou des contrôles italiens, selon le style adopté par la paire. Les cartes clés, dans notre exemple, sont As et R de ♥, As et R de ♣ et As ♦ (l'As sec à ♠ est connu) et accessoirement les Dames (♣ et ♥). Nous supposons que la paire adopte le schéma 3041.

Exemple B ♠ 94 ♥ RD852 ♦ --- ♣ ADV974

Ouvreur	Répondant														
1♣	1♥														
2♦ marionnette	2♥ relais structurel quasi-obligatoire														
2♠ Vaguilli/puppet	2SA relais structurel obligatoire														
<p>3♥ = Soit 6♣, 5♥ Soit 2=4=2=5 et 20-22 H</p> <table border="1"> <tr><td>Réponses au 1^{er} relais</td></tr> <tr><td>3SA = 2=4=2=5 et 20-22 H</td></tr> <tr><td>4♦ = 6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, RC</td></tr> <tr><td>4♥ = 6♣, 5♥, 2, 0 RNC</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Réponses au 2^d relais</td></tr> <tr><td>4SA = résidu 2♦</td></tr> <tr><td>5♣ = résidu 2♠ (#)</td></tr> </table> <p>(#) A ce stade, l'ouvreur aura montré 6♣, 5♥, doubleton ♠ NC et un potentiel de jeu qui a justifié le processus Vaguilli.</p> <table border="1"> <tr><td>Réponses au 3^e relais</td></tr> <tr><td>5♥ = 0 ou 3</td></tr> <tr><td>5♠ = 1 ou 4</td></tr> <tr><td>5SA = 2 sans Dames</td></tr> <tr><td>6♣ = 2 et la Dame de ♣</td></tr> <tr><td>6♦ = 2 et la Dame de ♥</td></tr> <tr><td>6♥ = 2 et les deux Dames</td></tr> </table>	Réponses au 1 ^{er} relais	3SA = 2=4=2=5 et 20-22 H	4♦ = 6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, RC	4♥ = 6♣, 5♥, 2, 0 RNC	Réponses au 2 ^d relais	4SA = résidu 2♦	5♣ = résidu 2♠ (#)	Réponses au 3 ^e relais	5♥ = 0 ou 3	5♠ = 1 ou 4	5SA = 2 sans Dames	6♣ = 2 et la Dame de ♣	6♦ = 2 et la Dame de ♥	6♥ = 2 et les deux Dames	<p>3♠ = relais interrogatif 1^{er} rang</p> <p>Si le seuil de sécurité le permet, 4♠ = relais interrogatif 2^e rang (priorité <u>couleur</u> du résidu), les réponse se faisant dans l'ordre des couleurs.</p> <p>Sur 5♣, s'appuyant sur le potentiel de la ligne, le répondant pourra de nouveau poursuivre par un relais interrogatif de 3^e rang (5♦), pour connaître, <i>dans le contexte</i>, le nombre de cartes clés (dans notre exemple ce sont As et R de ♥, As et R de ♣ et accessoirement les Dames ; on ne tient compte ni des ♦ ni des ♠, puisqu'on connaît la chicane ♦ et le doubleton ♠ NC.</p> <p>5♦ = relais interrogatif 3^e rang, <u>sorte de BW 6 clés dans le contexte</u> : 6 paliers dans l'ordre des couleur, comme dans le BW 6 clés classique.</p> <p>Dans notre exemple, l'ouvreur annoncera 6♥ et le répondant appellera ou non, selon sa main, le Grand Chelem.</p>
Réponses au 1 ^{er} relais															
3SA = 2=4=2=5 et 20-22 H															
4♦ = 6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, RC															
4♥ = 6♣, 5♥, 2, 0 RNC															
Réponses au 2 ^d relais															
4SA = résidu 2♦															
5♣ = résidu 2♠ (#)															
Réponses au 3 ^e relais															
5♥ = 0 ou 3															
5♠ = 1 ou 4															
5SA = 2 sans Dames															
6♣ = 2 et la Dame de ♣															
6♦ = 2 et la Dame de ♥															
6♥ = 2 et les deux Dames															

L'ouverture d'1 ♦ et ses complications

Comme toujours, cette couleur *pointue* à problème contracte l'espace utile et par conséquent crée des situations beaucoup moins confortables que sa consœur, la couleur *arrondie* ♣.

Avant d'aborder donc, à l'instar de l'ouverture d'1♣, les développements après l'ouverture d'1♦, nous nous proposons d'examiner de près les différences entre ces deux ouvertures, de vous montrer comment nous allons gérer le manque d'espace créé par cette ouverture, et enfin, de formuler des solutions, certes, moins précises que sur 1♣, mais les plus appropriées dans le contexte.

Alors qu'après $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit$, les relais Vagilli sont amorcés par l'inversée la plus économique à $2\spadesuit$, sur $1\diamondsuit \rightarrow 1\heartsuit$, ces mêmes relais ne démarrent qu'à partir de $2\spadesuit$! Il a fallu donc en tenir compte et anticiper cette contraction d'espace.

De plus, avec la situation créée par les 2 couleurs rouges adjacentes (♦,♥), nous ne disposons plus de palier rouge au niveau de 3 pour exprimer un mini splinter (comme sur 1♣). Tout cela nous amène à un découpage différent compte tenu de ce manque d'espace.

Pour mieux comprendre la situation avec les ♦, dressons l'inventaire des configurations de *mains fittées* dans la majeure du répondant après l'ouverture d'1♣ et que nous avons réussi à exprimer et voyons comment gérer le manque d'espace avec les ♦ qui nous prive de certains paliers. Comment exprimer, par exemple, les mini splinters sur $1\diamondsuit \rightarrow 1\heartsuit$?

Inventaires des configurations fittées après l'ouverture d'1♣

Toutes les configurations fittées régulières et semi régulières ont pu être exprimées et ce, d'une manière assez précise quelle que soit la force de l'ouverture.

Les jeux irréguliers comprenant une courte (As sec, singleton ou chicane) dont la force se situe entre 11 et 22H avec 4, 5 ou 6+ cartes à ♣, le résidu étant contrôlé ou non, ont pu être exprimés avec assez de précisions en soutenant directement - naturellement ou artificiellement (e .g. le soutien à saut à 3M ou à 3SA, les splinters à 3M' ou à 4♦, et enfin, l'enchère figurative à 4♣) ou indirectement et artificiellement après avoir transité par les relais Vagilli et ce, grâce à la structure mise en place ainsi que les relais structurels et interrogatifs qui y sont induits.

Considérons 3 jeux pour illustrer nos propos :

(1) ♠AV3	♥AD42	♦9	♣RV852
(2) ♠A	♥RD98	♦1062	♣ARV107
(3) ♠5	♥RV96	♦A3	♣ARD862

Avec (1) la séquence se présentera ainsi (en enchères à deux)

1♣	1♥
3♦ mini splinter	3♠ interrogatif (3♥ étant Naturel non forcing)
4♥ courte ♦	
↓	

La structure du jeu de l'ouvreur est soit 5♣,4♥,3♠ et singleton ♦ de 15-16H
soit 5♣,4♥,4♠ et chicane ♦ de 15-16H.

Si le répondant dispose de ressources suffisantes pour relayer encore sans risques de débordement il pourra le faire via 4♠ (la collante) pour connaître le statut du résidu et la nature de la courte :

→ 4♠ relais interrogatif :

4SA résidu contrôlé et singleton ♦
5♣ = résidu contrôlé et chicane ♦
5♦ = RNC et singleton ♦
5♥ = RNC et chicane ♦

Avec (2) , la séquence appropriée sera :

3♠ splinter *	3SA relais interrogatif
4♣ As sec♠, RNC♦, les trèfles pouvant être de 4 ou 5 cartes	

*** splinter précisé : A♠ sec possible 4 ou 5 cartes à ♣ et résidu ♦ non contrôlé force du splinter ici 17-19 H**

En supposant que le domaine de sécurité le permette, 4♦ sur 4♣ sera un relais interrogatif de 2^e rang, ce qui donne (en reprenant la séquence ci-dessus):

3♠	3SA relais interrogatif
4♣	4♦ =relais interrogatif de 2 nd rang visant la longueur des ♣ en priorité dans le contexte
4♠ = 5 cartes à ♣ (4♥ aurait montré 4 cartes)	

Donc la structure du jeu de l'ouvreur se précise : 5♣, 4♥, 3♦ (non contrôlé) A♠, de 17-19H.

La suite des développements est classique :

4SA sur 4♠ est un Blackwood portant uniquement sur 4 clés As et Roi de cœur, As et roi de trèfle et accessoirement les Dames ♣ et ♥ étant donné qu'on sait déjà que l'ouvreur possède l'As ♠ sec et un résidu ♦ non contrôlé (donc pas l'As ♦).

Les réponses à ce BW suivent le schéma 30 - 41 ou 14 - 30 selon le style de la paire donc si on a adopté 30 - 41 1^{er} palier 5♣ = 3 clés

2^e palier 5♦ = 4 clés

3^e palier 5♥ = 2 clés sans Dames

4^e palier 5♠ = 2 clés et la Dame la moins chère ♣

5^e palier 5SA = 2 clés et la Dame la plus chère ♥

6^e palier 6♣ = 2 clés et les 2 Dames ♣ + ♥

Dans notre exemple (2), l'ouvreur annoncera 5♣ = 3 clés et enfin sur 5♦ question aux Dames, il répondra 5SA = La Dame de ♥ (la plus chère) et aura donc montré ♠A ♥RDxx ♦xxx ♣ARxx + au moins un Valet et au plus la Dame ♦ & un valet ♥, ♦ ou ♣ (compte tenu de la force 17-19H)

Avec (3), la séquence appropriée s'articulera ainsi :

1♣

1♥

2♦ Marionnette

2♥ quasi obligatoire

2♠ amorce relais Vagilli

2SA obligatoire

4♦ : 6♣, 4♥, résidu ♦ contrôlé, donc courte ♠ ≥ 17H et le répondant

avisera ;

En supposant que le domaine de sécurité le permette, on pourra relayer par 4♠ pour avoir plus de précisions (attention la collante ici est 4♥, enchère de conclusion) . Cette interrogative à 4♠ demande à l'ouvreur le renseignement le plus utile c.à.d. la nature de la courte - 4SA = singleton ♠ et 5♣ = chicane ♠ ; sur 4SA, 5♣ pourra être une enchère conclusive (c'est donc une enchère ambiguë en tous cas), donc le relais interrogatif de 2^e rang à 5♦ demandera le renseignement le plus utile dans le contexte ; de même cette interrogation à 5♦ sera également un BW portant sur les cartes clés :

les 3As ♥, ♦ et ♣, les 2 Rois ♥ et ♣ et accessoirement les Dames ♥, ♣, l'ouvreur devant répondre selon le schéma du BW ou Kickback adopté par la paire.

Sur base de 30 - 41

1^{er} palier 5♥ = 3 clés

2^e palier 5♠ = 4 clés

3^e palier 5SA = 2 sans Dames (ni ♥ ni ♣)

4^e palier 6♣ = 2 avec une Dame la moins chère ♣.

5^e palier 6♦ = 2 avec la Dame la plus chère ♥

6^e palier 6♥ = 2 avec les 2 Dames ♣ & ♥

Dans l'exemple (3), l'ouvreur annoncera :

- 5♣ = 6♦, 4♥ m.s. 14-16H RC ♠
- 5♦ = 4♦, 4♥ courte♣ 15H RNC ♠
- 5♥ = 5♦, 4♥ courte♣ 15H RNC

L'ouvreur répondra donc 4♦ à ce niveau et aura montré par conséquent jusqu'ici un mini splinter ♣

L'interrogative de 3^e rang à ce stade se fera par 4♠ (attention ! non par la collante à 4♥ qui est une enchère de conclusion à la manche), le renseignement le plus utile à ce niveau étant la longueur des ♦ (4, 5 ou 6 cartes ?) ainsi que le statut du résidu, ce qui donne après le relais à 4♠ :

→ 4SA = mini splinter ♣ 4/5♦, 4♥ courte♣, 15H suivi du relais 5♣ ce qui donne, pour notre exemple 1 : 5♥ = mini splinter 5♦, 4♥ courte à♣, 15H RC♠ et l'ouvreur aura montré jusqu'ici : 5♦, 4♥, résidu♠, courte ♣ et 15H (i.e. le minimum du mini splinter)

Avec (2)	1♦	1♥
	3♠ splinter	3SA interrogatif

4♣ = As sec ♠ RNC
 4♦ = singleton ♠ RNC
 4♥ = chicane ♠ RNC

Ici, la réponse aurait été 4♣ et on pourrait poursuivre comme précédemment sur l'ouverture d'1♣, donc pas de problème.

Avec (3)	1♦	1♥
	3♠ Marionnette	2SA quasi obligatoire
	3♣ relais structurel	3♦ obligatoire

Nous avons réalisé qu'avec le manque d'espace nous n'avons pas réussi à accommoder la structure (3) comme sur l'ouverture d'1♣ ; cependant nous sommes parvenus à caser (3) mais avec moins de précisions.

4♦ = 6♦, 4♥, résidu contrôlé ≥ 16H, alors que le résidu est connu, à ce stade, avec les ♣ à la place des ♦, nous ne connaissions pas ici la couleur du résidu. En supposant que le domaine de sécurité le permette, nous pourrions poursuivre par 4♠ relais (pas 4♥ conclusion), et l'ouvreur annoncera 4SA avec résidu ♣ et 5♣ avec résidu ♠ et l'interrogative sur les cartes clés se fera via 5♣ sur 4SA ou via 5♠* sur 5♣ et le même schéma du BW 5 clés sera adopté.

* 5♦, 5♥ pouvant être des conclusions, il vaut mieux éviter les risques d'ambiguïté et employer 5♠ comme relais.

En conclusion, nous arrivons à nous en sortir avec les ♦, mais espace oblige, avec moins de précisions et donc nous aurons besoin de plus de relais interrogatifs pour obtenir la même précision qu'avec les trèfles si, et seulement si, ces relais entraînent des réponses à l'intérieur du domaine de sécurité

Ouverture 1 ♦, réponse 1 ♥ ou 1 ♠ sans interférences
Description de la première redemande de l'ouvreur fitté.

Soutiens directs naturels.

♥.1 1♦ 1♥
2♥ → main régulière, semi régulière
ou irrégulière de 1^{re} zone

Exemples

(1) ♠ RD2 ♥ AV53 ♦ R1098 ♣ 97	(2) ♠ D5 ♥ AD96 ♦ RV107 ♣ V107	(3) ♠ 104 ♥ RD96 ♦ AR432 ♣ 85
(4) ♠ R5 ♥ AV82 ♦ RD1097 ♣ 52	(5) ♠ AD63 ♥ R984 ♦ RV73 ♣ 6	(6) ♠ V43 ♥ RD96 ♦ AD1084 ♣ 3

- (1) main régulière de 1^{re} zone
(2) main régulière de 1^{re} zone
(3) main semi régulière de 1^{re} zone
(4) main semi régulière de 1^{re} zone
(5) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 13H, donc pas éligible pour 3♥ (voir ci après)
(6) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone, mais pas éligible pour 3♥ (voir ci après)

♥.2 1♦ 1♥
3♥ → trois types de mains :
Soit irrégulière de 1^{re} zone, comportant une courte (4,4,4,1* ou 5,4,3,1 ou 5,4,4,0 ou 6,4,2,1 ou 6,4,3,0) à condition que le nombre de perdantes italiennes (NPI) soit strictement inférieur à 7 (≤ 6) et que la différence entre les points H et le NPI soit ≥ 7
Soit mini splinter noir de force minimale i.e. 4/5♦, 4♥, 3,1 de 15H ou 4♦, 4♥, 4,1 de 15H ou 6♦, 4♥, de 14-16 H avec résidu contrôlé
Soit semi régulière de 2^e zone (2=4=5=2)
(qu'on n'a pas pu ouvrir d'1SA)

*14H sont nécessaires avec cette distribution

Soutiens directs naturels

♠.1 1♦ 1♠
2♠ → main régulière, semi régulière
ou irrégulière de 1^{re} zone

Exemples

(1) ♠ RD102 ♥ AV5 ♦ V1098 ♣ R9	(2) ♠ AD52 ♥ 96 ♦ DV107 ♣ R97	(3) ♠ A1094 ♥ R6 ♦ A9753 ♣ D4
(4) ♠ AV82 ♥ 74 ♦ RD1097 ♣ R6	(5) ♠ AD65 ♥ 8 ♦ R9842 ♣ R107	(6) ♠ D1096 ♥ A1074 ♦ AD952 ♣ 4

- (1) main régulière de 1^{re} zone
(2) main régulière de 1^{re} zone
(3) main semi régulière de 1^{re} zone
(4) main semi régulière de 1^{re} zone
(5) main irrégulière de 1^{re} zone 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone, mais pas éligible pour 3♠ (voir ci après)
(6) main irrégulière de type 4, 4, 4,1 de 1^{re} zone, mais de 12H, donc pas éligible pour 3♠ (voir ci après)

♠.2 1♦ 1♠
3♠ → deux types de mains :
Soit irrégulière de 1^{re} zone, comportant une courte (4,4,4,1* ou 5,4,3,1 ou 5,4,4,0 ou 6,4,2,1 ou 6,4,3,0) à condition que le nombre de perdantes italiennes (NPI) soit strictement inférieur à 7 (≤ 6) et que la différence entre les points H et le NPI soit ≥ 7
Soit semi régulière de 2^e zone (4=2=5=2)
(qu'on n'a pas pu ouvrir d'1SA)

*14H sont nécessaires avec cette distribution

Exemples

(1) ♠ 52 ♥ AD53 ♦ ARD83 ♣ 97	(2) ♠ AD62 ♥ RV84 ♦ A1076 ♣ 8	(3) ♠ R43 ♥ RD96 ♦ AV1084 ♣ 5
--	---	---

(1) main semi régulière de 2^e zone et qu'on ne peut pas ouvrir d'1SA

(2) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 14H, NPI=6 et H-NPI=8 donc éligible pour 3♥

(3) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone mais NPI = 5 et H-NPI =8 donc éligible pour 3♥

♥.3 1♦ 1♥
4♥ → main régulière de 3^e zone

Exemples

(1) ♠ R108 ♥ AR74 ♦ AD103 ♣ D63	(2) ♠ R2 ♥ AD105 ♦ RD86 ♣ AV9
---	---

(1) main régulière de 3^e zone

(2) main régulière de 3^e zone

Soutiens directs ou indirects artificiels

♥.4 1♦ 1♥
2♠ → marionnette, regroupant plusieurs configurations de mains de zones et de structure indéterminées : cette redemande à 2♠ exprime soit une réelle inversée (carreau pique), exactement comme en standard, soit elle amorce une suite de relais Vagilli qui pavent la voie à l'expression de fits forts : les maxi splinters, les mains semi régulières 2=4=2=5 de 4^e zone, ou encore les structures telles : As sec=4=4=4 ou As sec=4=5=3 ou As sec=4=6=2 ou bien 4=4=4=As sec ou 3=4=5=As sec ou 2=4=6=As sec de 4^e zone ou enfin les mains (6♦ et 4♥) de 3^e zone au moins, avec ou sans contrôle du résidu. De plus, cette

Exemples

(1) ♠ ARD3 ♥ 76 ♦ AR985 ♣ 63	(2) ♠ AD65 ♥ AV84 ♦ R1087 ♣ 3	(3) ♠ AR85 ♥ 2 ♦ A10954 ♣ D10
--	---	---

(1) main semi régulière de 2^e zone et qu'on ne peut pas ouvrir d'1SA et qu'il ne faut pas ouvrir d'1SA

(2) main irrégulière de 1^{re} zone 4, 4, 4,1 de 14H, NPI=6 et H-NPI=8 donc éligible pour 3♠

(3) main irrégulière de type 5, 4, 3,1 de 1^{re} zone mais NPI = 6 et H-NPI =7 donc éligible pour 3♠

♠.3 1♦ 1♠
4♠ → main régulière de 3^e zone

Exemples

(1) ♠ AR108 ♥ R87 ♦ ARD9 ♣ 86	(2) ♠ ADV2 ♥ 963 ♦ ARV8 ♣ RV10
---	--

(1) main régulière de 3^e zone

(2) main régulière de 3^e zone

Soutiens directs ou indirects artificiels

♠.4 1♦ 1♠
2♥ → marionnette, regroupant plusieurs configurations de mains de zones et de structure indéterminées : cette redemande à 2♥ exprime soit une réelle inversée (carreau cœur), exactement comme en standard, soit elle amorce une suite de relais Vagilli qui pavent la voie à l'expression de fits forts : les maxi-splinters, les mains semi régulières 4=2=2=5 de 4^e zone, ou encore les structures telles : 4=As sec=4=4 ou 4=As sec=5=3 ou 4=As sec=6=2 ou bien 4=3=5=As sec ou 4=2=6=As sec de 4^e zone ou enfin les mains (6♦ et 4♠) de 3^e zone au moins, avec ou sans contrôle du résidu. De plus, cette

redemande couvre les unicolores \heartsuit avec assez de ressources pour envisager ou jouer une manche. Enfin cette marionnette intègre également les puissants bicolores 5/6 \heartsuit , 4 \clubsuit .

Exemples

(1) \heartsuit 82 \heartsuit AR53 \heartsuit ARV97 \clubsuit AD	(2) \heartsuit V \heartsuit ARD5 \heartsuit RDV6 \clubsuit A1084	(3) \heartsuit DV10 \heartsuit ARV5 \heartsuit ARD108 \clubsuit 7
(4) \heartsuit A \heartsuit AV53 \heartsuit AR1098 \clubsuit RD4	(5) \heartsuit 2 \heartsuit ARD9 \heartsuit ARV1076 \clubsuit D10	(6) \heartsuit RD9 \heartsuit 8 \heartsuit ARV9754 \clubsuit A10

- (1) main semi régulière de 4^e zone (20-22H)
- (2) maxi splinter 1=4=4=4 de 19+-22H, RC \clubsuit
- (3) maxi splinter 3=4=5=1 de 19+-22H, RNC \heartsuit
- (4) maxi splinter As sec=4=5=3 de 19+-22H, RC \heartsuit
- (5) maxi splinter 6,4 de 17+-22H, RNC \clubsuit
- (6) puissant unicolore \heartsuit qui proposera 3SA

Toutes ces mains transiteront par 2 \heartsuit marionnette et relais Vagilli

\heartsuit 5 1 \heartsuit 1 \heartsuit
3 \heartsuit → splinter \heartsuit (As sec \heartsuit , singleton ou chicane) dans des jeux 4/5 \heartsuit , 4 \heartsuit de 16-19H avec résidu \clubsuit non contrôlé (Δ).

Exemples

(1) \heartsuit A \heartsuit ARV8 \heartsuit RD963 \clubsuit 1072	(2) \heartsuit 6 \heartsuit ADV9 \heartsuit ARD7 \clubsuit D852	(3) \heartsuit ----- \heartsuit ARD4 \heartsuit RDV65 \clubsuit DV87
--	---	--

- (1) splinter As sec=4=5=3 de 16-19H, RNC \clubsuit
- (2) splinter \heartsuit 1=4=4=4 de 16-19H, RNC \clubsuit
- (3) splinter \heartsuit (chicane) 0=4=5=4 de 16-19H, RNC \clubsuit

redemande couvre les unicolores \heartsuit avec assez de ressources pour envisager ou jouer une manche. Enfin cette marionnette intègre également les puissants bicolores 5/6 \heartsuit , 4 \clubsuit .

Exemples

(1) \heartsuit RD86 \heartsuit 75 \heartsuit ARD43 \clubsuit AR	(2) \heartsuit ARDV \heartsuit 6 \heartsuit ARD3 \clubsuit V542	(3) \heartsuit ARD4 \heartsuit RD9 \heartsuit AD1087 \clubsuit 3
(4) \heartsuit AV104 \heartsuit RD2 \heartsuit AR976 \clubsuit A	(5) \heartsuit ADV7 \heartsuit 5 \heartsuit ARV1093 \clubsuit A10	(6) \heartsuit 9 \heartsuit A4 \heartsuit ARD8643 \clubsuit RV2

- (1) main semi régulière de 4^e zone (20-22H)
- (2) maxi splinter 4=1=4=4 de 19+-22H, RNC \clubsuit
- (3) maxi splinter 4=3=5=1 de 19+-22H, RC \heartsuit
- (4) maxi splinter 4=3=5= As sec de 19+-22H, RC \heartsuit
- (5) maxi splinter 6,4 de 17+-22H, RC \clubsuit
- (6) puissant unicolore \heartsuit qui proposera 3SA

Toutes ces mains transiteront par 2 \heartsuit marionnette et relais Vagilli

\heartsuit 5 1 \heartsuit 1 \heartsuit
3 \heartsuit → mini splinter \heartsuit ou \clubsuit de 15-16H ou bien splinter As sec \heartsuit dans des jeux 4/5 \heartsuit , 4 \heartsuit de 17-19 H. Avec As sec à \heartsuit dans des jeux plus forts et/ou avec 6 cartes à \heartsuit on transite par la marionnette 2 \heartsuit et les relais Vagilli.

Exemples

(1) \heartsuit RDV7 \heartsuit 5 \heartsuit AR963 \clubsuit D108	(2) \heartsuit A1084 \heartsuit A4 \heartsuit ADV1095 \clubsuit 8	(3) \heartsuit AR94 \heartsuit A \heartsuit RDV7 \clubsuit D862
--	---	---

- (1) mini splinter de 15-16H
- (2) mini splinter 6 \heartsuit , 4 \heartsuit de 14-16H, RC
- (3) splinter As sec \heartsuit : 4=As=4=4 de 17-19H

♥.6 1♦ 1♥
 3SA → deux types de mains de 3^e zone
 Soit semi régulière (2=4=5=2)
 Soit irrégulière (5, 4, 3,1 ou 4, 4, 4,1) le
 singleton étant un As sec (As♣, l'autre
 mineure), le résidu ♠ n'étant pas contrôlé (Δ)

Exemples

(1)	(2)
♠ R2	♠ D1084
♥ AR105	♥ AD97
♦ AV1062	♦ RDV5
♣ R7	♣ A

(1) main semi régulière de 3^e zone (17-19H)

(2) main 4=4=4 = As sec de 17-19H

♥.7 1♦ 1♥
 4♦ → main (6♦ et 4♥) de 2^e zone, les
 contrôles et la majorité des points H
 sont concentrés et répartis entre les ♦ et les
 ♥ (enchère figurative). Le résidu n'est
 pas contrôlé (ΔΔ)

Exemples

(1)	(2)
♠ 106	♠ 7
♥ ADV8	♥ AR96
♦ AR10754	♦ ADV963
♣ 5	♣ V4

(1) 6♦, 4♥, 14-16H et RNC ♠ (enchère figurative)

(2) 6♦, 4♥, 14-16H et RNC ♣ (enchère figurative)

♥.8 1♦ 1♥
 4♣ → splinter ♣ (singleton ou chicane ♣ dans
 des jeux : 4/5♦, 4♥ de 16-19 H, le résidu ♠
 n'étant pas contrôlé (Δ)

♠.6 1♦ 1♠
 3SA → deux types de mains de 3^e zone
 Soit semi régulière (4=2=5=2)
 Soit irrégulière (5,4,3,1 ou 4,4,4,1) le singleton
 étant un As sec (As♣, l'autre mineure). **Avec
 des jeux plus forts et/ou avec 6 cartes à ♦
 on transite par la marionnette 2♥ et les
 relais Vagilli.**

Exemples

(1)	(2)
♠ RDV6	♠ AD97
♥ 975	♥ A3
♦ ARV84	♦ ADV98
♣ A	♣ V5

(1) main 4=3=5=As sec de 17-19H

(2) main semi régulière de 3^e zone (17-19H)

♠.7 1♦ 1♠
 4♦ → main (6♦ et 4♠) de 2^e zone, les
 contrôles et la majorité des points H sont
 concentrés et répartis entre les ♦ et les
 ♠ (enchère figurative). Le résidu n'est
 pas contrôlé (ΔΔ)

Exemples

(1)	(2)
♠ RDV5	♠ AD72
♥ 3	♥ V8
♦ ARD742	♦ ARV965
♣ 62	♣ 4

(1) 6♦, 4♠, 14-16H et RNC ♣ (enchère figurative)

(2) 6♦, 4♠, 14-16H et RNC ♥ (enchère figurative)

♠.8 1♦ 1♠
 4♣ → splinter ♣ (singleton ♣ dans des
 jeux : 4/5♦+4♠ de 17-19 H, le résidu ♥
 n'étant pas contrôlé (Δ)

Exemples

(1)	(2)
♠ V1065	♠ D98
♥ ARD4	♥ ADV4
♦ ADV87	♦ ARD96
♣ -----	♣ 7

(1) chicane♣, main 4=4=0=5 de 16-19H

(2) singleton♣, main 3=4=5=1 de 16-19H

Exemple

(1)
♠ ARV10
♥ DV6
♦ AD1082
♣ 9

(1) singleton♣, main 4=3=5=1 de 17-19H

♠.9 1♦ 1♠
 4♥ → splinter ♥ (singleton ou chicane) 4/5♦, 4♠
 de 17-19 H, le résidu ♣ n'étant pas contrôlé (Δ)

Exemples

(1)	(2)
♠ RDV7	♠ ADV3
♥ 4	♥ -----
♦ ARD9	♦ AR862
♣ D1086	♣ DV97

(1) singleton ♥ main 4=1=4=4 de 17-19H

(2) chicane♥, main 4=0=5=4 de 17-19H

(Δ) Avec un résidu contrôlé et/ou avec 6 cartes à ♦ et/ou des jeux plus forts, on transite respectivement par la marionnette 2♠ sur 1♦/1♥ ou 2♥ sur 1♦/1♠ et les relais Vagilli.

(ΔΔ) Avec un résidu contrôlé on transite par le mini splinter ***, plus fort, on transite respectivement par la marionnette 2♠ sur 1♦/1♥ ou 2♥ sur 1♦/1♠ et les relais Vagilli.

*** Sur 1♦ → 1♥, 3♥ se substitue au mini splinter

2^e réponse du répondant

<p>♥♥.1 1♦ 1♥ 2♥ ? → 2^e réponse : Passe, plus rien à dire 2♠ collante: décrivez-vous partenaire <u>cf. 2^e redemande infra</u> ♥♥♥ 2SA enchère d'essai généralisée de manche 3♣ enchère d'essai naturelle 3♦ expression d'un double fit forcing de manche. 3♥ de l'ouvreur à ce stade = force minimale et main régulière, sinon, nomination des contrôles dans l'ordre économique. Le BW posé éventuellement</p>	<p>♠♠.1 1♦ 1♠ 2♠ ? → 2^e réponse : Passe, plus rien à dire. 2SA collante: décrivez-vous partenaire <u>cf. 2^e redemande infra</u> ♠♠♠ 3♣ enchère d'essai naturelle ou généralisée 3♦ expression d'un double fit forcing de manche. 3♠ de l'ouvreur à ce stade=force minimale et main régulière, sinon, nomination des contrôles dans l'ordre économique</p>
--	---

sera à 6 clés (♥ et ♦ ,atouts possibles)

3♥ redemande obstructive, tentative de neutraliser un réveil éventuel
3♠ *auto splinter*, ambition sérieuse de chelem, déclenche la nomination économique des contrôles *s'il n'y a pas de points perdus à ♠* → 3 SA, ou, avec des points perdus à ♠ → 4♥
3SA pour les jouer
4♣ *auto splinter*
4♦ super fit à ♦ (double fit) BW 6 clés en même temps.
4♥ pour les jouer.
(exercices d'applications, voir [cf. 2^e redemande infra](#) ♥♥♥♥)

♥♥.2 1♦ 1♥
3♥^{^^} 3♠ collante : Interrogation sur la structure du jeu de l'ouvreur :

3SA= courte à ♣
4♣= courte ♠
4♦= 5♦, 4♥, 2,2 maxi 16,17
4♥= 5♦, 4♥, 2, 2 mini 15 H

3SA amorce la nomination des contrôles dans l'ordre économique.
4♣ contrôle
4♦ double fit avec un G.H. au moins ou contrôle d'honneur à ♦

4♥ pour les jouer

^^voir développements avec relais de 2^e rang dans les cas de courte noire chez l'ouvreur et s'il n'y a pas de risques de débordement cf. ♥♥.5^m (♥♥.2suite)

Le BW posé éventuellement sera à 6 clés (♠ et ♦ atouts possibles)

3♥ enchère d'essai naturelle
3♠ redemande obstructive, tentative de neutraliser un réveil éventuel

3SA pour les jouer
4♣ *auto splinter*
4♦ super fit à ♦ (double fit) BW 6 clés en même temps.
4♥ *auto splinter*
4♠ pour les jouer
(exercices d'applications, voir [cf. 2^e redemande infra](#) ♠♠♠)

♠♠.2 1♦ 1♠
3♠ 3SA collante : Interrogation sur la structure du jeu de l'ouvreur :

4♣= courte à ♣
4♦= 5♦, 4♠ 2,2 maxi 16 H, 17
4♥= courte à ♥
4♠= 5♦, 4♠, 2,2 mini 15 H

4♣ contrôle
4♦ double fit avec un G.H. au moins et/ou contrôle amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique
4♥ contrôle
4♠ pour les jouer

♥♥.3 1♦ 1♥
 4♥ ? → 2^e réponse :
 Passe, plus rien à dire
 4♠ contrôle, amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique
 4SA BW 5clés
 5♣ contrôle d'honneur

 5♦ contrôle et/ou double fit

 5♥ quantitatif généralisé
 5SA choisissez le chelem 6♦, 6♥, 6SA
 6♦ pour les jouer

♠♠.3 1♦ 1♠
 4♠ ? → 2^e réponse :
 Passe, plus rien à dire
 4SA BW 5 clés

 5♣ contrôle d'honneur amorçant en même temps la nomination des contrôles dans l'ordre économique
 5♦ contrôle et/ou double fit
 5♥ contrôle
 5♠ quantitatif généralisé
 5SA choisissez le chelem 6♦, 6♠, 6SA
 6♦ pour les jouer

♥♥.4 1♦ 1♥
 2♠ marionnette 2SA quasi-obligatoire*

*voir les cas spécifiques qui autorisent d'autres réponses - page 47

DEUXIÈME REDEMANDE DE L'OUVREUR

3♣ & 3♦ *relais Vagilli* confèrent une nouvelle dimension aux développements qui suivront ces relais. Sur 3♣ de l'ouvreur et 3♦ *obligatoire* du répondant, l'ouvreur se décrira

cf. infra ♥♥.4 Vagilli.

Ce puppet ou ce relais regroupe l'ensemble de tous les fits très forts et/ou fittés avec une spécificité qui n'a pas pu être exprimés jusqu'ici. De plus cette redemande couvre les beaux unicolores ♦ avec assez de ressources (peut être court♥) pour jouer 3SA.

3♦, le second relais de l'ouvreur intègre :

- les autres unicolores à ♦ dont le potentiel est tout juste inférieure à une ouverture d'un 2 Fort Indéterminé (F.I)
- les puissants bicolores 5/6♦+ 4♣

Les développements à partir de ce second relais feront l'objet d'un autre ouvrage

♠♠.4 1♦ 1♠
 2♥ marionnette 2♠ quasi-obligatoire*

*voir les cas spécifiques qui autorisent d'autres réponses - page 47

DEUXIÈME REDEMANDE DE L'OUVREUR

2SA & 3♣ *relais Vagilli* confèrent une nouvelle dimension aux développements qui suivront ces relais. Sur 2SA de l'ouvreur et 3♣ *obligatoire* du répondant, l'ouvreur se décrira.

cf. infra ♠♠.4 Vagilli.

Ce puppet ou ce relais regroupe l'ensemble de tous les fits très forts et/ou fittés avec une spécificité qui n'ont pas pu être exprimés jusqu'ici ainsi que les inversées ♦/♥ avec résidu de 3 cartes à ♠ dont la force se situe entre 17⁺ et 19⁻ H (donc pas forcing de manche) De plus cette redemande couvre les beaux unicolores ♦ avec assez de ressources (peut être court♠) pour jouer 3SA.

3♣, le second relais de l'ouvreur intègre :

- les autres unicolores à ♦ dont le potentiel est tout juste inférieure à une ouverture d'un 2 F.I.
- les puissants bicolores 5/6♦+ 4♣

Les développements à partir de ce second relais feront l'objet d'un autre ouvrage

3♥ = Soit l'inversée 5♦, 4♠, 3♥ et singleton ♣
 forcing de manche, soit des jeux fittés 4^e ♥
 limités à 19 H avec As sec noir ou singleton
 noir ou chicane noire avec résidu contrôlé.

3♠ relais

3SA = 4/5♦, 4♥, As sec noir résidu contrôlé
 4♣ relais 2^e rang interrogatif

4♦ = As sec ♣ RC ♠

4♥ = As sec ♠ RC ♣

4♣ = 4/5♦, 4♥, splinter ♠ RC ♣

4♦ = 4/5♦, 4♥, splinter ♣ RC ♠

4♥ = 5♦, 4♠, 3♥ et singleton ♣ forcing manche

Il s'agit là de la seule enchère bivalente mixte dans cette structure d'inversée qui exprime soit l'inversée ♦/♠ soit un splinter indéterminé ♣/♠ dans des jeux fittés 4/5♦ et 4♥ de 16-19 H avec résidu contrôlé.

Rappelons que ces mêmes splinters sans contrôle du résidu s'effectuent directement sur la réponse d'1♥ via 3♠ ou 4♣

3♠ = 6♦, 5♠, 1,1 ou bien 6♦, 5♠, 2,0 forcing de manche, les doubletons étant contrôlés

3SA relais

4♣ = 6♦, 5♠, 2♣ RC

4♦ = 6♦, 5♠, 1,1

4♥ = 6♦, 5♠, 2♥ RC

3SA = 5♦, 4♠, 2,2 de 20-22 H

4♣ = 5♦, 4♠, résidu ♣ 19⁺-22 H

4♦ = 6♦, 4♠, 17⁺-22 H

4♥ = 6♦, 5♠, doubleton ♥ RNC

4♠ = 6♦, 5♠, doubleton ♣ RNC

3♦ = 5♦, 4♥ non impératif de manche, pas 3 cartes à ♠

3♥ = 6♦, 5♥ non impératif de manche

3♠ = soit 5♦, 4♥, 3♠ impératif de manche
 soit 4/5♦, 4♠ splinter ♣ ou ♥ et
 résidu contrôlé. Jeux limités à 19 H

3SA relais

Du fait de l'espace créé par la réponse d'1♠, le cas de l'As sec ♥ avec résidu contrôlé est traité dans la séquence 1♦-1♠-3♥ (cf. ♠♠.5) ainsi que celui de l'As sec ♣ qui est traité dans la séquence 1♦-1♠-3SA (cf. ♠♠.6)

4♣ = splinter ♥, 4/5♦, 4♠ RC ♣

4♦ = relais

4♥ → singleton ♥

4♠ → chicane ♥

4♦ = 4/5♦, 4♠ RC♥ et singleton ♣

4♥ = 4/5♦, 4♠ RC♥ et chicane ♣

4♠ = 5♦, 4♥, 3♠ impératif de manche

Il s'agit là de la seule enchère bivalente mixte dans cette structure d'inversée qui exprime soit l'inversée ♦/♥ soit un splinter indéterminé ♣/♥ dans des jeux fittés de 4/5♦ et 4♠ de 17-19 H avec résidu contrôlé.

Rappelons que ces mêmes splinters sans contrôle du résidu s'effectuent directement sur la réponse d'1♠ via 4♦ ou 4♥

3SA = 5♦, 4♥, 2, 2 20-22 H

4♣ = 5♦, 4♥ résidu ♣ impératif de manche,

4♦ = 6♦, 4♥, impératif de manche

4♥ = 6♦, 5♥ (s'il n'y a pas de risques de débordements, on peut relayer pour avoir le renseignement le plus utile dans le contexte)

♥♥.4.Vagilli Développement après 2♠ relais Vagilli

Rappel de la séquence :

1♦ 1♥

2♠ 2SA quasi-obligatoire*

3♣ 3♦ relais obligatoire

3♥ = 4/5♦, 4♥

3♠ relais

3SA = Soit 5♦, 4♥, 2,2 de 20-22 H

soit 6♦, 5♥,

4♣ relais

4♦ = 6♦, 5♥,

4♥ = 5♦, 4♥, 2,2

4♣ = 4/5♦, 4♥ maxi splinter As ♠ sec RC♣

4♦ = 4/5♦, 4♥ maxi splinter singleton ou chicane ♠ RC♣

4♥ = 4/5♦, 4♥ maxi splinter ♠ (As sec possible) RNC♣

3♠ = 4/5♦, 4♥, résidu♠, donc Maxi Splinter ♣

(As sec, singleton ou chicane)

3SA relais

4♣ = 4/5♦, 4♥, As sec ♣ et RC ♠

4♦ = 4/5♦, 4♥, singleton ou chicane♣, RC ♠

4♥ = 4/5♦, 4♥, As sec, singleton ou chicane♣, RNC ♠

3SA = belle couleur ♦ avec assez de ressources pour jouer ce contrat (peut être court à♥) ; la seule main non fittée 4^e dans cette structure.

4♣ = 6♦, 4♥, RC♣, Splinter ou Maxi Splinter ♠ (Singleton ou Chicane ou As sec) ≥ 16H

4♦ = 6♦, 4♥, RC♠, Splinter ou Maxi Splinter ♣ (Singleton ou chicane ou As sec) ≥ 16H

4♥ = 6♦, 4♥, résidu non contrôlé ≥ 16H (enchère figurative de 3^e zone ou mieux) *

*Observation : As sec possible

Remarquons qu'avec 5♦, 4♥ (16-19⁻ H) et résidu contrôlé, l'ouvreur fait un splinter via l'enchère bivalente mixte, alors que le splinter transitant par

2♠ → 3♣ relais Vagilli montre 6♦ et 4♥ ≥ 17H

♠♠.4.Vagilli Développement après 2♠ relais Vagilli

Rappel de la séquence :

1♦ 1♠

2♥ 2♠ quasi-obligatoire*

2SA 3♣ relais obligatoire

3♦ = 5♦, 4♥, 3♠ non impératif de manche 17⁺ à 19⁻ (exception, seule structure d'inversée qui ne figure pas parmi les redemandes directes sur 2♠)

3♥ = Soit 4/5♦, 4♠, résidu♥, donc maxi splinter♣ 19⁺-22 H soit 5♦, 4♠, 2,2 de 20-22H

3♠ relais

3SA = 5♦, 4♠, 2,2 ou maxi splinter♣ (As sec♣)

4♣ relais

4♦ = As sec♣, RC♥

4♥ = As sec♣, RNC♥

4♠ = 5♦, 4♠, 2,2 de 20-22H

4♣ = singleton♣ résidu♥ contrôlé

4♦ = chicane♣ résidu♥ contrôlé

4♥ = , singleton♣ résidu♥ non contrôlé

4♠ = chicane♣, résidu♥ non contrôlé

3♠ = soit 4/5♦, 4♠ résidu♣ maxi

splinter♥ 19- 22H, soit 6♦, 5♠

3SA relais

4♣ = 4/5♦, 4♠ maxi splinter♥ (As sec♥), résidu♣

4♦ relais

4♥ = résidu♣ (RC)

4♠ = résidu♣ (RNC)

4♦ = maxi splinter♥ (singleton ou chicane) RC♣

4♥ = maxi splinter♥ (singleton ou chicane) RNC♣

4♠ = 6♦, 5♠

3SA = belle couleur à♦ et assez de ressources pour jouer ce contrat (peut être court à♠). Le répondant avisera.

4♣ = 6♦, 4♠, RC avec As sec ≥ 17H

4♦ relais

4♥ = As sec♣ résidu♥

4♠ = As sec♥ résidu♣

Donc, à l'exception des redemandes qui suivent les *relais Vagilli*, toutes les autres redemandes expriment des inversées \diamond/\spadesuit , sauf la redemande bivalente *mixte* à $3\heartsuit$ qui compacte l'ensemble des inversées $5\diamond/4\spadesuit$ et résidu $3\heartsuit$ impératifs de manche avec des splinters 16-19 H dans des jeux fittés $4^e\heartsuit$ où les résidus sont contrôlés.

$\heartsuit\heartsuit.5^m 1\diamond$ $1\heartsuit$ ($\heartsuit\heartsuit.2$ suite)
 $3\heartsuit^{\wedge\wedge}$ $3\spadesuit$ collante : Interrogation sur la structure du jeu de l'ouvreur :

$3SA =$ courte \clubsuit ,

S'il n'y a pas de risque de débordements, on peut relayer encore pour savoir s'il s'agit d'un mini splinter ou non et de connaître par la suite la longueur des \diamond , ce qui donne, par exemple sur $4\diamond$ (la configuration la plus riche en ressources étant prioritaire) ou $4\heartsuit$

$4\spadesuit$ relais

$4\diamond =$ mini splinter \clubsuit (m.s. \clubsuit)
 $4\heartsuit = 4/5\diamond$, $4\heartsuit$ courte à $\clubsuit \leq 14H$

$4\spadesuit$ relais (sur $4\diamond$)

$4SA =$ m.s. \clubsuit $4/5\diamond.4\heartsuit$ courte \clubsuit , $15H$ RC
relais $5\clubsuit$

$5\diamond =$ mini splinter $4\diamond$, $4\heartsuit$
courte à \clubsuit , $15H$ RC \spadesuit
 $5\heartsuit =$ mini splinter $5\diamond$, $4\heartsuit$
courte à \clubsuit , $15H$ RC \spadesuit

$5\clubsuit = 6\diamond, 4\heartsuit$ m.s. $14-16H$ RC \spadesuit
 $5\diamond = 4\diamond, 4\heartsuit$ courte \clubsuit $15H$ RNC \spadesuit
 $5\heartsuit = 5\diamond, 4\heartsuit$ courte \clubsuit $15H$ RNC \spadesuit

Bien qu'ici $4\heartsuit$ ne soit pas une enchère de conclusion, on préfère éviter tout risque de confusion et relayer par $4\spadesuit$ sur $4\diamond$

$4\spadesuit$ relais (sur $4\heartsuit$)

$4SA = 4/5\diamond$, $4\heartsuit$ courte \clubsuit , $\leq 14H$
relais $5\clubsuit$

$5\diamond = 4\diamond$, $4\heartsuit$ courte à \clubsuit ,
 $14H$ RC \spadesuit
 $5\heartsuit = 5\diamond$, $4\heartsuit$ courte à \clubsuit ,
 $\leq 14H$ RC \spadesuit

$5\clubsuit = 4\diamond, 4\heartsuit$ courte \clubsuit $14H$ RNC \spadesuit

$4\diamond = 6\diamond, 4\spadesuit$ RC \clubsuit splinter $\heartsuit \geq 17H$

$4\heartsuit = 6\diamond, 4\spadesuit$ RC \heartsuit (splinter \clubsuit) $\geq 17H$

$4\spadesuit = 6\diamond, 4\spadesuit$ RNC $\geq 17H$ Enchère figurative de 3^e zone ou mieux*

*Observation : As sec possible

Remarquons qu'avec $5\diamond, 4\spadesuit$ ($17-19H$) et résidu contrôlé, l'ouvreur fait un splinter via l'enchère bivalente *mixte*, alors que le splinter transitant par $2\heartsuit \rightarrow 2SA$ *relais Vagilli* montre $6\diamond, 4\spadesuit \geq 17H$

Donc, à l'exception des redemandes qui suivent les *relais Vagilli*, toutes les autres redemandes expriment des inversées, sauf la redemande bivalente *mixte* à $3\spadesuit$ qui compacte l'ensemble des inversées $5\diamond/4\heartsuit$ et résidu $3\spadesuit$ impératifs de manche avec des splinters $17-19H$ dans des jeux fittés $4^e\spadesuit$ où les résidus sont contrôlés

$\spadesuit\spadesuit.5 1\diamond$ $1\spadesuit$

$3\heartsuit \rightarrow$ mini splinter \heartsuit ou \clubsuit de $15-16H$ ou bien splinter As sec \heartsuit dans des jeux $4/5\diamond$ et $4\spadesuit$ de $17-19H$. Les mini splinters regroupent les configurations suivantes : $4,4,4,1$ ou $5,4,4,0$ ou $5,4,3,1$ de $15-16H$ ou $6+,4$ de $14-16H$ avec RC (sinon enchère figurative $4\diamond$)

Du fait de l'espace disponible avec l'atout \spadesuit , les descriptions sont plus précisées par rapport à celles produites avec l'atout \heartsuit . En effet, la suite des développements initiée par le répondant s'effectuera conformément à la structure « réaction du répondant » ci-après :

Réaction du répondant

$3\spadesuit$: Je préfère ne pas appeler la manche à $4\spadesuit$ en face d'un mini splinter (c.à.d. $15-16H$). Cependant, vous pouvez conclure à $4\spadesuit$ avec $6\diamond+4\spadesuit$ résidu contrôlé de $14-16H$ ou avec un splinter As sec \heartsuit .

5♦ = 5♦, 4♥ courte ♣ ≤ 14H RNC ♠
 5♥ = 6♦, 4♥ courte ♣ ≤ 13H RNC ♠

4♣ = courte à ♠ et si le seuil de sécurité le permet,
 4♦ relais

4♥ = mini splinter ♠
 4♠ = 4/5♦, 4♥ courte à ♠ ≤ 14H
 4♠ relais 2^e rang (sur 4♥)

4SA = m.s ♠ 4/5♦, 4♥ courte ♠, 15H
 relais 5♣

5♦ = mini splinter 4♦, 4♥
 courte à ♠, 15H RC ♣
 5♥ = mini splinter 5♦, 4♥
 courte à ♠, 15H RC ♣

5♣ = 6♦, 4♥ courte ♠ 14-16H RC ♣
 5♦ = 4♦, 4♥ courte ♠ 15H RNC ♣
 5♥ = 5♦, 4♥ courte ♠ 15H RNC ♣

4SA relais 2^e rang (sur 4♠)

5♣ = 4♦, 4♥ courte à ♠, 14H
 5♦ = 5♦, 4♥ courte à ♠ ≤ 14H
 5♥ = 6♦, 4♥ courte à ♠ ≤ 13 H

♥♥.5 1♦ 1♥
 3♠ 3SA = relais interrogatif

4♣ = As ♠ sec, RNC ♣
 4♦ = singleton ♠, RNC ♣
 4♥ = chicane ♠, RNC ♣ le répondant
 avisera (cf. remarque ci-dessous ⊕)

♥♥.6 1♦ 1♥
 3SA deux types de mains de 3^e zone, soit semi
 régulière (2=4=5=2), soit irrégulière (5, 4, 3, 1 ou
 4, 4, 4, 1) le singleton étant l'As♦ sec (l'autre
 mineure) ; le résidu n'étant pas contrôlé.
 4♣ relais interrogatif

4♦ → As♦ sec résidu ♠ non contrôlé
 4♥ → 2=4=5=2
 Et le répondant avisera ⊕

♥♥.7 1♦ 1♥
 4♣ splinter ♣ et le résidu n'est pas contrôlé,
 le répondant avisera ⊕

3SA = relais interrogatif

4♣ = As sec à ♥ RC ♣
 ou 6♦ + 4♠ de 14-16H RC

4♦ relais 2^e rang

4♥ = As sec ♥ RC ♣
 4♠ = 6♦ + 4♠ de 14-16H RC

4♦ = As ♥ sec RNC ♣

4♥ = mini splinter ♣ donc Résidu ♥

4♠ = mini splinter ♥ donc Résidu ♣

♠♠.6 1♦ 1♠

3SA deux types de mains de 3^e zone, soit
 semi régulière (2=4=5=2), soit irrégulière
 (5, 4, 3, 1 ou 4, 4, 4, 1) le singleton étant l'As ♣
 sec (l'autre mineure) ; le résidu n'étant pas
 contrôlé.

4♣ = relais interrogatif

4♦ → As sec ♣ RC ♥
 4♥ → As sec ♣ RNC ♥
 4♠ → 4=2=5=2

Et le répondant avisera ⊕

♠♠.7 1♦ 1♠

4♣ splinter ♣ et le résidu n'est pas
 contrôlé
 le répondant avisera

♠♠.8 1♦ 1♠

4♦ main (6♦ et 4♠) 14-16 H contrôles
 concentrés et répartis entre les ♦ et les ♠
 enchère figurative le répondant avisera ⊕
 Statut du résidu : non contrôlé

♠♠.9 1♦ 1♠

4♥ splinter ♥ et le résidu n'est pas
 contrôlé, le répondant avisera ⊕

♥♥.8 1♦ 1♥

4♦ main (6♦ et 4♥) 14-16 H contrôles concentrés et répartis entre les ♦ et les ♥ (enchère figurative) ; le répondant avisera [⊕]
Statut du résidu : non contrôlé

Rappelons ici que les splinters mentionnés ci-dessus correspondent à des configurations de 4/5 cartes ♦ et 4 cartes ♥ , le résidu n'étant pas contrôlé et leur force limitée à 19H. Avec 6 cartes ♦ et/ou plus fort et/ou avec résidu contrôlé, on transite par le(s) relais appropriés.

Remarque

[⊕] **Le répondant avisera en tenant compte, évidemment de son potentiel de jeu, mais surtout des points perdus ou non dans la courte de l'ouvreur**

♥♥♥ Développement de *supra* ♥♥.1 après

1♦ 1♥

2♥ 2♠ collante : décrivez-vous partenaire

2SA = main régulière, ouverture minimale

3♣ = singleton ou chicane ♣, les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e

3♦ = 5♦, 4♥, 2,2 les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H.

3♥ = courte à ♠, les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e

3♠ = courte à ♠, de 1^{re} zone de force, les carreaux comportant 2 G.H. s'ils sont 5^e

3SA = main régulière, ouverture maximale (13⁺ à 15⁻)

4♣ = singleton ou chicane ♣ de 1^{re} zone de force, les ♦ comportant 2 G.H. s'ils sont 5^e

4♦ = 5♦, 4♥, 2,2 de 1^{re} zone de force les ♦ comportant 2 G.H.

4♥ = 6♦, 4♥, ouverture minimale

Rappelons ici que les splinters mentionnés ci-dessus correspondent à des configurations de 4/5 cartes ♦ et 4 cartes ♠, le résidu n'étant pas contrôlé et leur force limitée à 19H. Avec 6 cartes ♦ et/ou plus fort et/ou avec résidu contrôlé, on transite par le(s) relais appropriés.

Remarque

[⊕] **Le répondant avisera en tenant compte, évidemment de son potentiel de jeu, mais surtout des points perdus ou non dans la courte de l'ouvreur**

♠♠♠ Développement de *supra* ♠♠.1 après

1♦ 1♠

2♠ 2SA collante : décrivez-vous partenaire

3♣ = singleton ou chicane ♣, les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H s'il sont 5^e

3♦ = 5♦, 4♠, 2,2 de 1^{re} zone, les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H.

3♥ = courte à ♥, les carreaux *ne comportant pas* 2 G.H. s'ils sont 5^e

3♠ = main régulière, ouverture minimale

3SA = main régulière, ouverture maximale (13⁺ à 15⁻ H)

4♣ = courte à ♣ de 1^{re} zone, les carreaux comportant 2 G.H. s'ils sont 5^e

4♦ = 5♦, 4♠, 2,2 de 1^{re} zone, les carreaux comportant 2 G.H.

4♥ = courte à ♥, les carreaux comportant 2 G.H. s'ils sont 5^e

4♠ = 6♦, 4♠, ouverture minimale

♥♥♥ Exercices d'Applications

NORD

♠ V43

♥ RD96

♦ AD1084

♣ 5

SUD

♠ A2

♥ AV1084

♦ R73

♣ 975

Séquence d'enchères

NORD

1♦

2♥

4♣

5♠

SUD

1♥

2♠ relais (collante)

4SA, BW

6♥ Fin

4♣ = splinter et les ♦ sont 5^e commandés par 2GH ;

4SA = BW (5 clés) ; 5♠ = 2 Clés + Dame d'atout

♠♠♠ Exercices d'Applications

NORD

♠ RD96

♥ -----

♦ AV10875

♣ DV3

SUD

♠ ADV42

♥ 8

♦ RD96

♣ A65

Séquence d'enchères

NORD

1♦

2♠

4♠

5SA

6♠

SUD

1♠

2SA

4SA

6♣

7♠ Fin

4♠ = 6♦, 4♠ ; 4SA = BW (5 clés) ; 5SA = 2clés et
chicane utile ; 6♣ = essai de grand chelem - avez-vous
le Roi de chicane ♣ ou êtes-vous chicane à ♣ ? 6♠ =
Pas de Roi ♣ et pas chicane, donc chicane ♥

Réponses à 6♣ dans le contexte :

(1) 6♦ = chicane ♣

(2) 6♥ = j'ai le Roi, donc je suis chicane ♥

(3) 6♠ = je n'ai pas le Roi et je ne suis pas
chicane ♣, donc chicane ♥

Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2♠

- (i) 3♣ = 4/5♥+4♠ minimum mais qui peut jouer seulement une manche à ♥ si l'ouvreur est fitté et à ♠ en face d'une inversée♦,♠ ou en face d'autres configurations particulières.
- (ii) 3♦ = jeu faible, voire très faible qui ne peut jouer que ce contrat face à l'unicolore ♦
- (iii) 3♥ = belle couleur au moins 6^e à ♥ forcing de manche, autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore ♦ ou du bicolore♦,♣
- (iv) 3♠ = 6♥+5♠ impératif de manche autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore ♦ ou du bicolore♦,♣

L'ouvreur ainsi avisé prendra les décisions appropriées.

Nous précisons donc, que l'obéissance à la marionnette signifie soit que le répondant ne possède pas une de ces quatre structures, soit qu'il souhaite que l'ouvreur se décrive.

Les cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2♥

- (i) 3♣ = 5/6♠+4♥ minimum mais qui peut jouer seulement une manche à ♠ si l'ouvreur est fitté et à ♥ en face d'une inversée♦,♥ ou en face d'autres configurations particulières.
- (ii) 3♦ = jeu faible, voire très faible qui ne peut jouer que ce contrat en face de l'unicolore ♦
- (iii) 3♥ = 5/6♠+5♥ impératif de manche autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore ♦ ou du bicolore♦,♣
- (iv) 3♠ = belle couleur au moins 6^e à ♠ forcing de manche, autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore♦ ou du bicolore♦,♣.

L'ouvreur ainsi avisé prendra les décisions appropriées

Nous précisons donc, que l'obéissance à la marionnette signifie soit que le répondant ne possède pas une de ces quatre structures, soit qu'il souhaite que l'ouvreur se décrive.

Exercices d'application et Solutions

Main de l'ouvreur		Début de la séquence		Commentaires et Remarques
		Ouvreur	Répondant	
♠ RD2 ♥ AV53 ♦ 1098 ♣ R97	1	1♣ 2♥	1♥	main régulière de 1 ^{re} zone
♠ AD96 ♥ D52 ♦ R8 ♣ V1073	2	1♣ 2♠	1♠	main régulière de 1 ^{re} zone
♠ R108 ♥ AR97 ♦ A98 ♣ RD6	3	1♣ 4♥	1♥	main régulière de 3 ^e zone
♠ AR105 ♥ R2 ♦ AV106 ♣ R109	4	1♦ 4♠	1♠	main régulière de 3 ^e zone
♠ RD96 ♥ 104 ♦ R4 ♣ A9753	5	1♣ 2♠	1♠	main semi régulière de 1 ^{re} zone
♠ 82 ♥ AR53 ♦ AD ♣ ARV97	6	1♣ 2♦ marionnette 2♠ puppet 3♥ 3SA	1♥ 2♥ qsi/oblig 2SA oblig 3♠ relais	3♥ = soit 5♣, 4♥, 2,2 (20-22H) soit 6,5♥ <u>3SA = 5♣, 4♥, 2,2 (20-22H)</u>
♠ RDV9 ♥ A3 ♦ V5 ♣ ADV98	7	1♣ 3SA 4♥	1♠ 4♣ relais	3SA = 5♣, 4♠, 2,2 (18-19) équivalent à 2SA mais avec 4 cartes à ♠ ou As sec ♦ <u>4♥ = 5♣, 4♠, 2,2 (18-19)</u>

♠ R5 ♥ AV82 ♦ RD1097 ♣ 86	8	1♦ 2♥	1♥	main semi régulière de 1 ^{re} zone
------------------------------------	----------	----------	----	---

♠ AD65 ♥ RV84 ♦ 8 ♣ R1076	9	1♣ 2♥	1♥	main irrégulière de 1 ^{re} zone 4, 4, 4,1 de 13H, donc pas éligible pour 3♥
------------------------------------	----------	----------	----	--

♠ RD98 ♥ A ♦ 8742 ♣ ARD10	10	1♣ 3♥ 4♣	1♠ 3♠ relais	3♥= splinter ♥ 17-19H, singleton ou As sec ♥ <u>4♣= As sec ♥ RNC ♦</u>
------------------------------------	-----------	----------------	-----------------	---

♠ D1085 ♥ AR97 ♦ RDV3 ♣ 6	11	1♦ 3♥ 3SA 4♦ 5♦	1♥ 3♠ relais 4♣ relais 4♠	3♥= main irrégulière de 1 ^{re} zone ou mini splinter (4,4,4,1 ou 5,4,3,1) de 15H ou 6♦,4♥ de 14-16H RC ou 5,4,2,2 de 2 ^e zone . 3SA=courte ♣ et s'il n'y a pas de débordement (seuil 5♥) ,4♣relais. 4♦=mini splinter 4♠ 2 ^e relais <u>5♦ = 4,4,4,1 RNC♠ (15H)</u>
------------------------------------	-----------	-----------------------------	------------------------------------	---

♠ AR102 ♥ ADV5 ♦ RD76 ♣ 8	12	1♦ 2♥ marionnette 2SA puppet 3♥ 4♣ 4♥	1♠ 2♠qsi/ oblig. 3♣oblig. 3♠relais 4♦relais	3♥=4/5♦,4♠, résidu ♥ donc Maxi splinter♣ (As sec ou singleton ou chicane) de 4 ^e zone ou bien 5♦,4♠, 2,2 de 20-22H ; 3♠relais: 4♣ montre singleton♣, RC♥ et sur le 2 ^e relais 4♦ : <u>4♥ = 4-4-4=1 RC♥ (19+/22H)</u>
------------------------------------	-----------	--	---	---

♠ AV106 ♥ 2 ♦ R85 ♣ AR975	13	1♣ 3♦ 4♦ 4♠	1♠ 3♥relais 4♥relais	3♦= mini splinter rouge ; sur le relais, 4♦montre soit 4=1=3=5 soit 4=0=4=5 et s'il n'y a pas de risques de débordement4♥ 2 ^e relais ce qui donne : 4♠ = singleton ♥ et RC♦ <u>4♠=(4=1=3=5) de15/16H</u>
------------------------------------	-----------	----------------------	----------------------------	---

<p>♠ AD105 20 ♥ AR53 ♦ ----- ♣ RD1087</p>	<p>1♣ 1♥ 2♠ marionnette 2SA_{qsi}/oblig 3♣ puppet 3♦ oblig. 3♠ 3SA relais 4♦ 4♥* relais 4SA</p>	<p>3♠:4/5♣,4♥, résidu ♠ donc Maxi splinter ♦ (As sec ou singleton ou chicane) de 4^e zone; 3SA relais : 4♦ = singleton ou chicane ♦, RC ♥ et 19⁺-22H ; 4♥* 2^e relais ce qui donne : <u>4SA = (4=4=0=5) RC♠, 19+-22H</u> * si le seuil de sécurité l'autorise</p>
<p>♠ RD87 21 ♥ V1052 ♦ AR1064 ♣ -----</p>	<p>1♦ 1♥ 3♥</p>	<p>3♥ est justifié ; en effet NPI=5 et H- NPI=8</p>
<p>♠ ARD2 22 ♥ ----- ♦ RV96 ♣ ARV87</p>	<p>1♣ 1♠ 2♥ marionnette 2♠ qsi/oblig. 2SA puppet 3♣ oblig. 3♦ 3♥ relais 4♣</p>	<p>3♦=4/5♣,4♠, résidu ♦ donc Maxi splinter ♥ (As sec ou singleton ou chicane) de 4^e zone ; 3♥ relais : <u>4♣ = (4=0=4 =5), RC♦ et 19+-22H</u></p>
<p>♠ R1096 23 ♥ ----- ♦ V74 ♣ ADV875</p>	<p>1♣ 1♠ 2♠</p>	<p>NPI = 6 mais H-NPI=5 donc le soutien au niveau de 3♠ n'est pas justifié</p>
<p>♠ ----- 24 ♥ RD97 ♦ AR10 ♣ AR10876</p>	<p>1♣ 1♥ 2♦ marionnette 2♥ qsi/ oblig 2♠ puppet 2SA oblig 4♦</p>	<p><u>4♦=6♣,4♥,RC♦(17-22H)</u></p>
<p>♠ V107 25 ♥ AR96 ♦ ADV985 ♣ -----</p>	<p>1♦ 1♥ 4♦</p>	<p>4♦ = <u>enchère figurative</u> : 14-16H concentration dans les rouges donc RNC</p>
<p>♠ AR65 26 ♥ ----- ♦ AV10 ♣ RDV985</p>	<p>1♣ 1♠ 2♦ marionnette 2♥ qsi/oblig. 2♠ puppet 2SA oblig 4♦</p>	<p><u>4♦=6♣,4♠,RC♦ (17-22H)</u></p>

♠ 6 ♥ ARD5 ♦ V6 ♣ ADV842	27	1♣ 2♦ marionnette 2♠ puppet 4♥ 5♦	1♥ 2♥ qsi/oblig. 2SA oblig 4♠ relais	4♥=6♣,4♥, RNC ≥ 17H si le seuil de sécurité le permet, 4♠ est un interrogatif sur la nature de la courte, ce qui donne : 4SA: RNC♠, singleton♦ 5♣ : RNC♠, chicane♦ <u>5♦ : RNC♦, singleton♠</u> 5♥ :RNC♦, chicane♠
-----------------------------------	-----------	---	---	--

♠ RD98 ♥ A10 ♦ 5 ♣ ARV1076	28	1♣ 2♦ marionnette 2♠ puppet 4♥	1♠ 2♥ qsi/oblig. 2SA oblig	<u>4♥=6♣,4♠, RC♥ ≥ 17H</u>
-------------------------------------	-----------	---	----------------------------------	----------------------------

♠ ADV9 ♥ R3 ♦ ADV1072 ♣ A	29	1♦ 2♥ marionnette 2SA puppet 4♣ 4♥	1♠ 2♠ qsi/oblig. 3♣ oblig. 4♦ relais	4♣=6♦,4♠, RC et As sec ≥ 17H 4♦ relais : <u>4♥=RC♥, As sec♣</u> 4♠=RC♣, As sec♥
------------------------------------	-----------	--	---	--

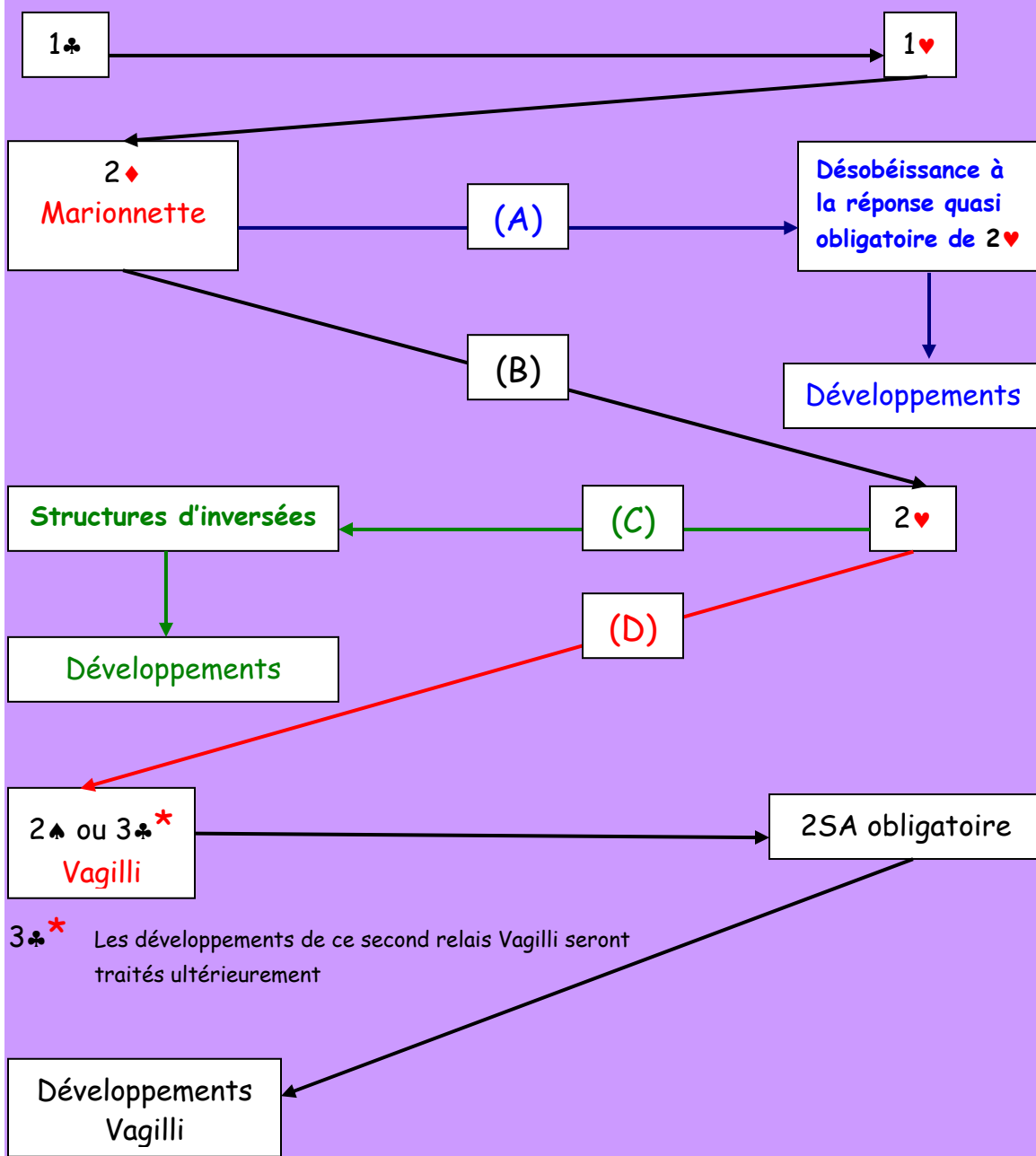
♠ 5 ♥ AR84 ♦ AV ♣ AR10876	30	1♣ 2♦ marionnette 2♠ puppet 4♦ 5♥	1♥ 2♥ qsi/oblig. 2SA oblig 4SA	4♦=6♣,4♥, RC♦ ≥ 17H par exemple, si le répondant décide de poser le Blackwood aux cartes clés, les réponses tiendront compte des 6cartes 4AS, 2 Rois (♥,♣) et D♥/♣ accessoirement; 3 ^e palier = 2 ou 5 <u>5♥= 5 clés, et sans D♥/♣</u>
------------------------------------	-----------	---	---	--

♠ RD984 ♥ A ♦ AV10875 ♣ 4	31	1♦ 2♥ marionnette 2SA puppet 3♠ 4♠	1♠ 2♠ qsi/ oblig. 3♣ oblig. 3SA relais	3♠=4/5♦,4♠ maxi splinter♥ou 6♦,5♠ impératif de manche. 3SA relais : 4♣=As sec♥ ; 4♦ 2 ^e relais interrogatif sur le statut du résidu ♣ : 4♥= RC ; 4♠= RNC 4♦=courte♥ RC♣ 4♥=courte♥ RNC♣ <u>4♠=6♦,5♠(4 NPI)</u>
------------------------------------	-----------	--	---	--

♠ 102 ♥ ADV63 ♦ ----- ♣ RDV842	32	1♣ 2♦ marionnette 2♠ puppet 3♥ 4♥	1♥ 2♥ qsi/oblig. 2SA oblig 3♠ relais	3♥=5♣,4♥, 2,2 de 20-22H ou 6♣,5♥; 3♠ relais : 3SA=5, 4, 2,2 de 20-22H 4♣=6♣,5♥, 1,1 4♦=6♣,5♥, 2, RC <u>4♥ =6♣,5♥,2, RNC</u>
---	-----------	---	---	--

Logigramme Vagilli sur $1\clubsuit - 1\heartsuit \longrightarrow 2\spadesuit$

Ce logigramme est développé en pages 2 et suivantes



Développement du LOGIGRAMME

1♣
2♦ marionnette

1♥
Ou (A) ou (B) Sur (A) l'ouvreur avisera

(A) Cas spécifiques de désobéissance à la marionnette 2♦

(v) 2♠ = 6♥+5♠ minimum

(vi) 3♣ = jeu faible, voire très faible, qui ne peut jouer que ce contrat en face de l'unicolore ♣

(vii) 3♥ = belle couleur au moins 6^e à ♥ forcing de manche, autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore ♣.

(viii) 3♠ = 6♥+5♠ impératif de manche autrement on risque de ne pas pouvoir l'exprimer en face de l'unicolore ♣.

L'ouvreur ainsi avisé prendra les décisions appropriées.

Nous précisons donc, que l'obéissance à la marionnette signifie soit que le répondant ne possède pas une de ces quatre structures, soit qu'il souhaite que l'ouvreur se décrive.

(B) 2♥

Sur (B) l'ouvreur enchérira ou (C) ou (D)

Sur (C) le répondant avisera

Rappel début séquence

1♣ 1♥
2♦ marionnette 2♥

(C) Structures d'inversées

2SA = Soit 5♣, 4♦, 2, 2 18-19 H, soit 5♣, 4♦ sans 3 cartes à ♥ non Forcing de Manche (FM) - voir 3♥ ci-dessous

3♦ = 6♣, 5♦ non FM

3♥ = soit 5♣, 4♦, 3♥ FM, soit 4/5♣ 4♥ splinter ♦ ou ♠ (As sec possible) et RC.

Il s'agit là de la seule enchère bivalente *mixte* dans cette structure d'inversée qui exprime soit l'inversée

♣/♦ soit un splinter indéterminé ♦/♠ dans des jeux fittés 4/5♣ et 4♥ de 17-19 H avec résidu contrôlé (RC).

3♠ relais

3SA = 4/5♣, 4♥, As sec, RC

4♣ relais interrogatif

4♦ → As♦ sec

4♥ → As♠ sec

4♣ = splinter♦, RC ♠

4♦ = splinter♠, RC ♦

4♥ = 5♣, 4♦, 3♥

Rappelons que ces mêmes splinters sans contrôle du résidu s'effectuent directement sur la réponse d'1♥ via 3♠ ou 4♦

3♠ = 5♣, 4♦, 3♠ impératif de manche

3SA = 5♣, 4♦, 2, 2 20-22 H

4♣ = 6♣, 4♦ impératif de manche, sans 3 cartes à ♥

4♦ = 6♣, 5♦ impératif de manche

4♥ = 6♣, 4♦, 3♥

(D) 2♠ 1^{er} relais Vagilli ou 3♣*

3♣* Les développements de ce second relais Vagilli seront traités ultérieurement

Sur (D)

2SA relais obligatoire

Rappel début séquence

1♣ 1♥

2♦ marionnette 2♥

2♠ relais Vagilli 2SA

Développements du relais Vagilli

3♣ = 5♣, 4♦, 3♥ non impératif de manche 17* à 19* (exception, seule structure d'inversée qui ne figure pas parmi les redemandes directes sur 2♥)

3♦ = 4/5♣, 4♥, résidu♦, donc maxi splinter ♠ (19-22 H)

3♥ relais

3♠ = As♠ sec, RC ♦
3SA = singleton♠, RC ♦
4♣ = chicane♠, RC ♦
4♦ = As♠ sec, RNC ♦
4♥ = courte à ♠, RNC ♦

3♥ = soit 6♣, 5♥
soit 5♣, 4♥, 2, 2 20-22 H

3♠ relais

3SA = 5♣, 4♥, 2, 2
4♣ = 6♣, 5♥, 1, 1
4♦ = 6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, RC
4♥ = 6♣, 5♥, 2♦ ou 2♠, RNC
Sur 4♦ ou 4♥, si le seuil
de sécurité le permet, le
répondant peut relayer,
s'il juge utile, pour
connaître le résidu, ce qui
donne après les relais
à 4♠ sur 4♦ ou 4♥ :
(attention ! 4♥ est une
enchère de conclusion) :
→ 4SA = résidu 2♦
→ 5♣ = résidu 2♠

3♠ = 4/5♣, 4♥ résidu à ♠ donc maxi
splinter ♦ (As sec singleton ou chicane)
et 19-22H

3SA relais

4♣ = As♦ sec, résidu ♠
contrôlé
4♦ = Maxi splinter♦, RC♠
Ici le répondant peut
encore relayer, s'il le juge
utile, à condition de ne
pas courir de risques de
débordements ce qui
donne après le relais à 4♥
→ 4♠ = singleton♦
→ 4SA = chicane♦
4♥ = RNC ♠, le singleton
pouvant être aussi l'As♦.
Ici le répondant peut

encore relayer, s'il le juge utile mais à condition de ne pas courir de risques de débordements, ce qui donne, après le relais à

4♠ : → 4SA = As♦ sec
 → 5♣ = singleton♦
 → 5♦ = chicane♦

3SA = belle couleur à trèfle et assez de ressources pour jouer ce contrat.

Le répondant avisera.

4♣ = 6♣, 4♥ résidu♠ contrôlé (spl.♦) ≥ 17H*

4♦ = 6♣, 4♥ résidu♦ contrôlé (spl.♠) ≥ 17H*

4♥ = 6♣, 4♥ résidu non contrôlé ≥ 17H
 Enchère figurative de 3^e zone ou mieux*

*Observation : As sec possible

Remarquons qu'avec 5♣, 4♥ (17-19 H) et résidu contrôlé, l'ouvreur fait un splinter via l'enchère bivalente mixte, alors que le splinter transitant par 2♦ → 2♠ relais Vagilli montre 6♣ et 4♥ ≥ 17H