

## LES BICOLORES ECONOMIQUES

### DEFINITION D'UN BICOLORE

Au moins 5 cartes dans la 1ère couleur annoncée et un minimum de 4 cartes dans la seconde couleur. Cela indique une main irrégulière.

### DEFINITION D'UN BICOLORE ECONOMIQUE

2 couleurs. Vous commencez par la plus longue. et vous nommez la seconde couleur qui est moins chère que la 1ère.

La force de la main est 12-18H

Un autre petit moyen pour se rappeler la définition du bicolore économique,

Pour revenir dans votre première couleur, y a t il un saut ?

Si NON, c'est un bicolore économique.

Si OUI, c'est un bicolore fort, donc soit cher, soit à saut.

♠: AV642

♥: 7

♦: R65

♣: RD87

1P      1SA

2T

Cela indique au moins 5 Piques et au moins 4 trèfles dans la zone 12-18

♠: 2

♥: ADV876

♦: 65

♣: RD87

1C      1P

2T

Il est préférable de montrer 9 cartes que 6 cartes. en disant 2T vous indiquez un minimum de 5 cartes à Cœur et 4 cartes à Trèfle.

♠: 2

♥: ADV87

♦: RV1065

♣: 87

1C      1P

2K

Si besoin, vous répéterez vos carreaux pour les rallonger.

♦: D2 ♥: A7 ♦: AV943 ♣: D1087	♦: 72 ♥: 86 ♦: ARD84 ♣: AR84	♦: A10 ♥: ARVX8 ♦: AVX97 ♣: 10	♦: AD ♥: R9642 ♦: RV532 ♣: A
1K 2T	1K 2T	1C 3K	1C 2K
Un bicolore économique avec une main banale.	Ne pas ouvrir de 1SA avec 2 doubletons majeurs non tenus.	Que 17 H, mais des honneurs concentrés.	17H bicolore 5-5, mais des couleurs anémiques.

## ATTENTION

Il y a 2 exceptions dans la description des bicolores.

<p>♠: 2 ♥:AD87 ♦ :RV42 ♣:DV87 1K 1P 2T Vous ne pouvez pas dire 1SA avec un singleton Du coup vous traitez la main comme si vous aviez un bicolore.</p>	<p>♠: AX2 ♥: RV864 ♦ :A5 ♣:A87 1C 1P 2T Vous avez la force de l'ouverture de 1SA avec une majeure 5ème et du coup vous ne pouvez pas ouvrir de 1SA.</p>
--	---

## ATTITUDE DU REPONDANT AVEC UN JEU FAIBLE

Un jeu faible correspond à une force entre 5-9H

➤ Répéter sa couleur sans Saut

Votre partenaire ayant montré un minimum de 9 cartes entre 2 couleurs. Il lui reste 4 cartes dans les 2 autres couleurs. et au maximum 3 cartes dans votre couleur. La probabilité moyenne du nombre de cartes dans votre couleur est 1,5 impossible au bridge donc nous allons pousser cela à 2.

Du coup la répétition de votre couleur indique un minimum de 6 cartes.

♠: RVX987

♥: 7

♦:1065

♣: D87

1C 1P

2T 2P

Votre jeu ne vaut qu'à Pique.

➤ Revenir dans la 1ère couleur de l'ouvreur

Ce n'est qu'une simple préférence. Cela indique une main entre 6-10H et en général 2 cartes.

➤ Passer

Vous êtes singleton ou chicane dans la 1ère couleur de l'ouvreur, vous avez entre 6 et 9 points H. 3 cartes ou 4 cartes dans sa seconde couleur. Il est préférable de passer. Vous êtes dans une situation où il n'y a pas de bonne enchère. C'est la moins mauvaise enchère.

♠: DV10985 ♥: 7 ♦ :AV94 ♣:87	♠: RD72 ♥: 86 ♦ :V84 ♣:V984	♠: AV1087 ♥:X8 ♦ :X97 ♣: R103	♠: AD652 ♥: 2 ♦ :V532 ♣: V53
1C 1P 2T ?	1C 1P 2T ?	1C 1P 2T ?	1C 1P 2T ?
Vous répétez vos Piques.2P	Vous avez le choix entre passer et donner une préférence à 2C.	Vous donnez une préférence à 2C.	La moins mauvaise enchère est PASSE.

## ATTITUDE DU REPONDANT AVEC UN JEU MOYEN

C'est une force comprise entre 10 et 11 points H.

Vous ne devez pas passer, mais faire une proposition de manche.

Nous allons essayer de classifier les différentes possibilités.

Le fit dans la seconde couleur.

Une main régulière avec l'arrêt dans la dernière couleur.

5 cartes dans votre majeure.

6 cartes dans votre majeure.

➤ Le fit dans la seconde couleur.

♠: A985 ♥: 107 ♦ :V94 ♣:AV87	♠: RD72 ♥: 6 ♦ :842 ♣:RV984	♠: AV872 ♥:X8 ♦ :X9 ♣: RD43	♠: A652 ♥: 2 ♦ :32 ♣: RV7653
1C 2T	1P ?	1C 2T	1P ?
Une main intéressante. Passer serait très négatif. 3T encourageant mais non forcing.	9 points H, mais un très beau fit trèfle et des possibilités multiples de manche. 3T	5 cartes à Piques non annoncables et 10 points. une préférence pour voir ce que peux dire l'ouvreur.	8 points mais un énorme fit. 3T

➤ Une main régulière avec l'arrêt dans la dernière couleur.

♠: A985 ♥: 107 ♦ :DV94 ♣:A87	♠: RD72 ♥: 6 ♦ :DV2 ♣:D10984	♠: AV108 ♥:X8 ♦ :AVX9 ♣: 843	♠: D8652 ♥: RX97 ♦ :AV4 ♣: 3
1C 2T	1P ?	1C 2T	1P ?
2SA enchère parfaite.	10 points H, mais le beau fit réévalue la main et vous avez l'arrêt dans la dernière couleur.	10 points H mais beaucoup de 10 et des couleurs plaisantes. 2SA beaucoup plus positif que 2C.	Un solide arrêt cœur, un bel appui à carreau peuvent rendre la manche à SA facile à jouer. 2SA

➤ Avec 5 cartes dans la majeure.

Vous allez utiliser la 4ème forcing ou utiliser l'enchère la plus appropriée à votre main.

♠: ADX98 ♥: 72 ♦ :V94 ♣:A87	♠:D8762 ♥:AV106 ♦ :R42 ♣:84	♠: AV1087 ♥:X8 ♦ :RDX9 ♣: 43	♠: AV652 ♥: V2 ♦ :V103 ♣: A53
1C 2T	1P ?	1K 2T	1P ?
2K 4ème forcing. Pour savoir si le partenaire a 3 cartes dans votre couleur.	Malgré les 5 cartes à Piques, il est préférable de dire 2SA que la 4ème forcing.	5 cartes à Piques non annonçables, 2K une préférence, mais pas assez de jeu pour 3K forcing de manche.	11 Points et différentes possibilités de manche. 2K 4ème forcing.

➤ Avec 6 cartes dans la majeure.

♠: ADX982

♥: 72

♦ :V94

♣:A87

1K 1P

2T 3P proposition de manche avec 6 cartes et 10-11 points H.

### ATTITUDE DU REPONDANT AVEC UN JEU FORT

Vous avez 12 points et plus. Les points pour jouer au minimum la manche. les options sont les suivantes.

Déclarer directement une manche.

Annoncer la 4ème couleur sans saut.

Annoncer la 4ème couleur avec saut.

Soutenir une mineure de l'ouvreur avec un saut.

Soutenir la majeure de l'ouvreur avec un saut.

Etudions ses situations.

La quatrième couleur sans saut.

Il y a déjà 3 couleurs de nommées. Il en reste donc une. C'est la 4ème couleur. C'est une enchère artificielle. Qui ne promet rien sur la couleur nommée. Cela indique 11 points H et plus et oblige le partenaire à répondre. c'est une enchère qui est quasiment forcing de manche.

➤ Le répondant utilise la 4ème couleur,

*Pour rechercher un fit 3ème dans sa majeure de réponse.*

♠: AD982

♥: 72

♦ :A94

♣:A87

1C 1P

2T 2K Si l'ouvreur a 3 cartes à Pique, le contrat est trouvé. Sinon vous jouerez à Sans Atout.

*Obtenir des informations complémentaires sur la force et la distribution de l'ouvreur.*

♠: AV83

♥: R4

♦ :AD95

♣:R83

1C 1P

2T 2K La manche à Sans Atout est acquise, mais il y a des possibilités de chelem. Nous ne sommes pas pressés de nommer la manche. L'ouvreur peut être 6-4 ou 5-5.  
Que sais-je.

***Rechercher un arrêt dans la dernière couleur.***

♠: 874

♥: AD103

♦ :R75

♣:A87

1K 1C

2T 2P Vous ne pouvez pas imposer la manche à Sans Atout sans arrêt Pique. 2P 4ème forcing pour demander l'arrêt.

***Rendre forcing la suite de la séquence.***

♠: ADX982

♥: 72

♦ :A94

♣:A87

1K 1P

2T 2C L'enchère de 3P est non forcing. En passant par la 4ème suivie de la nomination des Piques, cela rend la séquence 100% forcing.

***Avec un fit dans la 2ème couleur de l'ouvreur.***

♠: AD82

♥: 72

♦ :R94

♣:AV87

1K 1P

2T 2C 3T serait non forcing. Pour indiquer le fit fort, vous transitez par la 4ème forcing suivie du fit Trèfle.

➤ **La 4ème couleur à Saut.**

Elle décrit une main forcing de manche, bicolore au moins 5-5 si la 1ère couleur est plus chère que la seconde.

♠: ADX98

♥: ADV72

♦ :4

♣:87

1K 1P

2T 3C Forcing de manche. L'ouvreur décide du contrat final en fonction de sa main.

➤ Soutenir la mineure de l'ouvreur avec saut.

Cela indique un jeu irrégulier forcing de manche.

Au niveau de 3 avec au moins 4 atouts.

Au niveau de 4 avec au moins 5 atouts.

♠: ADX98

♥: 7

♦ :AV94

♣:R87

1K 1P

2T 3K Pour jouer 4P, 3SA, 5, 6 ou 7K en fonction de la main de l'ouvreur.

♠: ADX98

♥: 7

♦ :AV

♣:R8742

1C 1P

2T 4T Un minimum de 10 cartes noires. Forcing de manche et possible chelem.

➤ Soutien à saut de la majeure de l'ouvreur.

♠: ADX9

♥: AV87

♦ :42

♣:RD7

1C 1P

2T 3C Enchère de chelem.

♠: ADX98

♥: RV7

♦ :A94

♣:87

1C 1P

2T 4C 4C non forcing, indiquant une main entre 12-15 HD. Il n'y a normalement pas de chelem.