

Entraînement des équipes de France

Les 12 et 13 avril 2018, le champion italien multi-titré Giorgio Duboin est intervenu au siège de la FFB devant les équipes de France. Le thème principal était la technique d'entame à travers le monde, tant contre les contrats à Sans-Atout que les contrats à la couleur. Ensuite, il a répondu à diverses questions posées par les joueurs français.

Ce document reprend les notes de son intervention : il est destiné aux joueurs de compétition.

1. Les entames contre les contrats à Sans-Atout

Les quatre techniques principales utilisées à travers le monde sont les suivantes :

- « 3^e/5^e », soit « pair-impair » en France
- « 2^e/4^e », soit « pair-impair inversé » en France
- la quatrième meilleure
- « Attitude », soit « petit prometteur » en France

1.1. L'entame « 3^e/5^e »

Cette entame est populaire en Scandinavie. Elle est parfois stricte, c'est à dire qu'on entame le 7 avec D872 mais aussi avec 9872. On entame du 2 avec D8752 mais aussi avec 97532. Cela permet de pouvoir jouer la règle des 10 et 12 lorsque l'on peut lire si la carte d'entame est une 3^e ou une 5^e carte.

Ailleurs dans le monde, cette entame est souvent mâtinée de petit prometteur : avec D8762, on entame le 2 (règle de 12) mais avec on préfère le 7 avec 97562. Il est alors impossible d'utiliser la règle de 10 ni celle de 12.

1.2. L'entame « 2^e/4^e »

L'entame « 2^e/4^e » est très populaire en Pologne et dans de nombreux pays de l'Est. Comme l'entame « 3^e/5^e », elle ne diffère que très peu de l'entame en quatrième meilleure ou « attitude » car elle est rarement stricte. Beaucoup de joueurs ont plutôt adopté le style « attitude » dans ces situations, c'est-à-dire :

- En « 3^e/5^e » on entame D8742 mais avec 87652, ils préfèrent entamer du 7
- En « 2^e/4^e » on entame D872 mais avec 8762, ils préfèrent entamer du 7

1.3. Quatrième meilleure et « attitude »

La quatrième meilleure étant assez classique on va se concentrer sur les entames « attitude » ou similaires.

L'entame « attitude » veut en général dire qu'une petite carte montre un intérêt dans la couleur, sans indiquer de parité quelconque. Le Blue team en général aimait bien ce style mais c'est aujourd'hui un peu différent en Italie.

Quand on joue la quatrième meilleure, on entame en général comme en « 2^e/4^e » dans le style polonais.

Les meilleures joueurs italiens entament aujourd'hui comme il suit :

- Avec **D10752**, ils entament du 2 et avec **D8752**, du 5.
- Avec **D1052**, ils entament du 2 également et avec **D752**, du 5.

Cela veut dire qu'avec deux honneurs (jusqu'au 10) dans la couleur ils entament de la dernière carte et avec un seul honneur, de l'avant dernière.

Avec **R872** ou **9742**, ils entament de la même carte mais cette manière de procéder est en général bien plus lisible pour la défense que pour le déclarant.

De manière générale on peut dire que le style « attitude » est plus confidentiel que le style « quatrième meilleure ». On peut également plus facilement déroger aux règles précédentes quand on joue ce système. Par exemple, sur la séquence 1SA - 3SA, il n'y a aucun inconvénient à entamer du 2 de Cœur avec le jeu suivant car on sait que c'est notre main qui sera la base de la défense :

♠ A1085

♥ 97432

♦ A8

♣ 95

Remarques :

- En style « attitude », quand on choisit d'entamer dans une couleur ou l'on possède un honneur troisième, **D82** par exemple, on choisira le 8 si l'on souhaite que son partenaire croise dans une autre couleur et le 2 sinon.
- Avec **862**, on entame du 8 quand personne n'a nommé la couleur, mais on préférera le 6 si le mort l'a annoncé.

1.4. Les entames « Journalist »

L'entame de l'As promet trois honneurs et demande le déblocage (ARV10x par exemple).

L'entame du Roi montre As – Roi ou Roi – Dame et demande l'appel/refus.

L'entame de la Dame promet DV10xx ou RD109x, demande le déblocage du Roi ou du Valet et le compte sinon.

L'entame du Valet dénie un honneur supérieur et demande un déblovage du 10 (DV98x par exemple).

L'entame du 10 est prometteuse et promet au moins un gros honneurs (As, Roi ou Dame).

1.5. L'entames du 10 et du 9 Kantar

L'entame du 10 et du 9 promettent 0 ou 2 honneurs au-dessus de cette carte. Dans le deuxième cas, elle promet la carte immédiatement inférieure :

- D10976 mais aussi 9872
- RV1086 mais aussi 109862

L'inférence est qu'une entame du Valet dénie formellement la présence d'un honneur supérieur.

Ces entames sont en général tellement lisibles qu'elles rendent la vie du déclarant plus simple, mais elles sont pourtant très recommandées en défense dans certains cas.

Exemple : vous êtes en Est et vous voyez au mort en Nord D82. Si vous jouez le Valet, vous déniez formellement tout honneur supérieur. En revanche avec RV10, il faut rejouer le 10 afin que le partenaire puisse lire la position et prendre de l'As.

1.6. La suite du jeu à Sans-Atout : l'appel de Smith

Il est quasiment généralisé en haute compétition, mais le traitement n'est pas forcément identique dans tous les pays. En France, si le pair-impair n'est pas indispensable et qu'ils sont intéressés par la couleur d'entame, le partenaire de l'entameur fournit une grosse carte sur la première couleur jouée par le déclarant et le déclarant fournit une petite carte : l'idée est de **fournir des cartes anormales afin de prévenir le partenaire d'une situation anormale**. L'entameur fournira donc une grosse carte pour dire qu'il n'est pas intéressé par son entame et son partenaire fera le contraire.

À l'étranger en général, chaque défenseur fournit une grosse carte avec un intérêt dans la couleur d'entame. Cela peut sembler évident mais il reste indispensable de bien se renseigner auprès des adversaires sur leur façon de signaler dans ces situations.

Un point important à noter c'est que le déclarant pour masquer l'information jouera le même système que ses adversaires. C'est à dire qu'il appellera en fournissant des grosses cartes et refusera en fournissant des petites cartes. Tout dépendra du côté où il imagine qu'il est pertinent de donner l'information.

1.7. Le pair-impair du résidu

Quand le mort présente un singleton dans la couleur d'entame du partenaire, on rejoue en général en pair-impair du résidu s'il n'est pas nécessaire de jouer une carte forçante.

Toutefois avec 5 cartes, il est mieux joué de repartir de la plus petite carte afin d'éviter que le partenaire ne ducke la carte du déclarant pour conserver les communications.

1.8. Petites particularités des entames de séquences liées

En France, on entame du Roi pour demander au partenaire le déblocage ou le compte, aux USA on fait un peu différemment : quand on entame un honneur à Sans-Atout, on demande au partenaire de débloquent l'honneur immédiatement inférieur ou d'appeler ou refuser dans les autres cas.

Par exemple :

- Avec **AR82** on entame de l'As et le partenaire appelle avec la Dame
- Avec **RD72** on peut entamer du Roi et le partenaire appelle avec l'As ou le Valet.
- Avec **DV72** on peut entamer de la Dame et le partenaire appelle avec le Roi ou le 10
- Mais avec **RD1096**, **DV982**, **ARV102...**, on entame les cartes demandant au partenaire de débloquent la carte immédiatement inférieure.

1.9. Trois problèmes de défense

Problème n°1

♠ 93	
♥ RV75	
♦ A10862	
♣ V7	
♠ V8652	<div style="border: 2px solid green; padding: 10px; display: inline-block;"> N O E S </div>
♥ 964	
♦ V5	
♣ 864	

Sud	O	N	E
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 5 de Pique

L'entame pousse à la Dame et au Roi du déclarant. Celui-ci rejoue le 3 de Carreau pour l'As et le 7 de votre partenaire suivi du 2 pour le 4 et son 9. À vous de jouer...

Vous connaissez la Dame ou le Roi de Carreau troisièmes chez votre partenaire. La solution du problème est dans la façon de fournir les Carreaux par votre partenaire. **Le 7 puis le 4 avec un gros honneur troisième montre un intérêt certain pour votre entame.** Rejouez un petit Pique et **remerciez votre partenaire d'avoir fourni la Dame de Pique avec AD7**. Il avait tous les points de la défense et savait que s'il fournissait l'As, il suffirait au déclarant de laisser passer la Dame de Pique pour gagner son contrat.

Les quatre jeux :

	♠ 93		
	♥ RV75		
	♦ A10862		
	♣ V7		
♠ V8652	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ AD4	
♥ 964		♥ 1082	
♦ V5		♦ D72	
♣ 864		♣ RD93	
	♠ R107		
	♥ AD3		
	♦ R93		
	♣ A1052		

Problème n°2

	♠ 82		
	♥ 1092		
	♦ RD4		
	♣ DV1065		
♠ A9754	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>		
♥ RV3			
♦ 875			
♣ R9			

Sud	O	N	E
1SA	Passe	3SA	

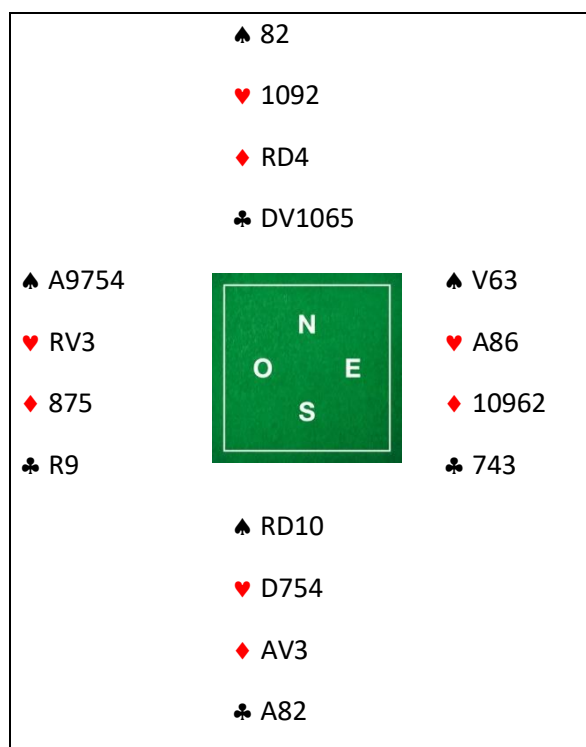
Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 5 de Pique

L'entame pousse au Valet d'Est et au Roi du déclarant. Celui-ci rejoue le 3 de Carreau pour la Dame et le 2 du partenaire. Enfin Dame de Trèfle du mort pour le 2 et le 4. A vous de jouer.

Vous savez que votre partenaire ne possède pas la Dame de Pique en raison du 2 de Carreau fourni par votre partenaire. Le déclarant est marqué avec RD10 de Pique, l'As de Carreau et l'As de Trèfle. Il lui reste de la place pour l'As ou la Dame de Cœur. Vous voyez facilement que vous battrez le contrat si votre partenaire possède l'As de Cœur. Pourtant si vous rejouez petit Cœur, il n'est pas certain qu'il comprenne le message. **Évitez lui tout problème et encaissez l'As de Pique avant de rejouer Cœur.**

Bien sûr, le partenaire peut trouver le retour Cœur mais vous savez qu'en tirant l'As de Pique il ne peut plus se tromper. Il est important de faciliter la vie du partenaire quand c'est possible.



Problème n°3

	♠ 64									
	♥ 964									
	♦ AR6									
	♣ DV1064									
♠ V10752	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S	
		N								
O			E							
		S								
♥ A108										
♦ 1083										
♣ 93										

Sud	O	N	E
1SA	Passe	3SA	


Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 5 de Pique

Est fournit la Dame et le déclarant le Roi. Le déclarant joue petit Trèfle pour la Dame puis un petit pour son Roi, Vous fournissez le 3 puis le 9, montrant ainsi un intérêt pour votre couleur d'entame, Ouest fournissant le 2 et le 8. Le 5 suit et c'est à vous de défausser.

Votre partenaire ne possède pas l'As de Pique car il n'aurait pas fourni le 2 de Trèfle. Le déclarant est donc marqué avec As-Roi de Pique et le Roi de Trèfle. S'il possède l'As de Trèfle ou l'As de Cœur, vous comptez au moins neuf levées pour son camp. Il devient urgent d'indiquer à votre partenaire qu'il ne doit pas rejouer Pique. **Défaussez le 2 de Pique** : Ouest n'aura aucune difficulté pour rejouer Cœur et vous pourrez encaisser la chute.

Les quatre jeux :

	♠ 64	
	♥ 964	
	♦ AR6	
	♣ DV1064	
♠ V10752		♠ D83
♥ A108		♥ RV32
♦ 1083		♦ 742
♣ 93		♣ A82
	♠ AR9	
	♥ D75	
	♦ DV95	
	♣ R75	

2. Les entames contre les contrats à la couleur

2.1. Les principales techniques d'entame dans le monde

En France, on pratique généralement la « 3^e/5^e » avec des distinctions : **R842**, **10842** mais certains préfèrent entamer du 8 avec **10842**.

Le système le moins utilisé en France mais extrêmement populaire aux USA et en Grande Bretagne est la quatrième meilleure : **R842**, **10842**, **R84**, **1042**. La tendance est donc en réalité « petit prometteur » sans indication de parité.

Le style italien est plutôt le petit prometteur sans indication de parité.

Le style polonais est plutôt « 2^e/4^e » : **R842**, **10842**, **R8432**, **108642**, **R84**, **1062**, **86**.

2.2. Les entames Slawinski

Les entames qui étaient jouées par la paire Fantoni-Nunes. Pour faire simple, on entame en pair-impair avec un honneur mais en pair-impair inversé sans honneur.

Seuls sont considérés comme honneur As – Roi – Dame – Valet mais dans une version plus moderne, certains ne considèrent que As – Roi – Dame comme honneurs utiles.

Par exemple : **R842**, **10842**, **R84**, **1084**

L'incertitude qu'il peut y avoir sur la parité de la couleur peut être levée si la paire qui joue cette convention utilise ensuite [les signaux de Vinje](#)* pour lever l'incertitude. Ils permettent de signaler si la structure de la main est paire (trois couleurs paires détenues comme 4432 ou 6322) ou impaire (trois couleurs impaires détenues comme 4333 ou 5431).

* Attention, les adversaires doivent être au courant de cette manière de signaler.

2.3. La signalisation

On a vu que la base de la signalisation à Sans-Atout était l'appel de Smith. On va voir qu'à la couleur les messages donnés peuvent être très différents.

Avant d'évoquer la manière traditionnelle de donner des indications sur les entames à la couleur il semble intéressant d'évoquer une convention très utilisée en Amérique du Nord et plus rarement en Europe.

« UDCA » Upside Down Count and Attitude

Le partenaire de l'entameur réagit en « attitude », c'est à dire qu'il montre un intérêt dans la couleur de son partenaire en fournissant une petite carte ou une grosse carte pour montrer un désintérêt.

Par exemple, le déclarant joue 4 Piques et votre partenaire entame de l'As de Trèfle. Vous découvrez 1065 au mort et vous possédez...

- 872 : vous n'êtes pas intéressé par la couleur et vous fournissez le 8. Si le partenaire poursuit par le Roi, vous indiquerez votre pair-impair originel en vous fournissant le 2.
- 9872 : vous fournissez le 9 sur l'entame suivi du 8, levant totalement le doute sur la parité de la couleur.
- D85 ou 85 : vous fournissez le 5 indiquant ainsi un intérêt dans la couleur.

Vous n'êtes donc pas capable de différencier une Dame troisième d'un doubleton mais c'est également une situation insoluble pour nombre de paires en Europe.

Attention, il faut toutefois bien penser à vérifier avec vos adversaires si le compte qu'ils donnent au deuxième tour de la couleur est le pair-impair originel ou celui du résidu.

Flanc italien

Il existe deux façons principales de signaler « à l'italienne ».

- Une carte impaire appelle et une carte paire refuse, en défaussant bien entendu mais également sur l'entame du partenaire.
- Les préférentielles à l'entame. Une petite carte (2, 3 ou 4) appelle dans la moins chère des couleurs restantes et une grosse carte appelle dans la plus chère (8, 9 ou 10). Une carte moyenne (5, 6 ou 7) confirme l'intérêt dans la couleur d'entame.

Comment donner des informations en fournissant ses atouts

Essayons de voir les exemples ou le message doit être clair

Exemple n°1

Atout Pique. Le mort : ♠ 82
 ♥ RDV87
 ♦ D43
 ♣ 1065

Une seule chose est importante pour la défense : la parité des Cœurs. La seule façon d'indiquer le compte des Cœurs est de fournir vos atouts pour montrer cette parité :

- en montant avec un nombre impair
- en descendant dans le cas contraire

Bien sûr, seul le joueur qui ne possède pas l'As de Cœur doit marquer son compte.

Exemple n°2

Atout Pique. Le mort : ♠ 82
 ♥ ARV98
 ♦ V54
 ♣ D65

Il est cette fois important que la défense sache quelle est la couleur mineure qui est susceptible de créer des levées. Il faut fournir les atouts de manière préférentielle sur le défilé des atouts :

- en montant pour appeler à Trèfle
- en descendant pour appeler à Carreau

Exemple n°3

Si après l'entame du partenaire vous allez couper, il faut faire un écho à l'atout avec un nombre impair de cartes afin d'éclairer son partenaire.

De la même façon, si vous souhaitez indiquer à votre partenaire que vous appréciez son entame, faites un écho pour encourager votre partenaire.

Exemple n°4

Si vous êtes détenteur d'une chicane inattendue, faites également un écho en fournissant vos atouts.

Exemple n°5

Après votre entame, vous savez que votre partenaire va couper. Mais vous avez des possibilités de reprendre la main dans les deux couleurs restantes. Avec plusieurs cartes équivalentes, rejouez une carte médiane (le **5** ou le **6**) pour indiquer que vous êtes également intéressé par les deux couleurs restantes.

Exemple n°6

Toujours si plusieurs cartes équivalentes sont disponibles et que vous préférez que votre partenaire rejoue atout (détention de l'As d'atout, éviter une double coupe, ne pas se compromettre...), **rejouez le Valet**.

Exemple n°7

Vous avez ouvert de 3♥ et la séquence se poursuit par 3♠ à votre gauche et 4♠ à votre droite. Votre partenaire entame du 2 de Cœur et le mort s'étale avec :

♠ A75
♥ D75
♦ V82
♣ R953

Vous possédez les deux mains suivantes :

A ♠ 5
 ♥ AV98543
 ♦ R82
 ♣ 74

B ♠ 75
 ♥ AV98542
 ♦ 2
 ♣ D102

Le déclarant joue un petit Cœur du mort, vous prenez de l'As. Vous savez que votre partenaire est singleton quand le déclarant fournit.

Vous vous apprêtez à faire un retour préférentiel à Carreau en jouant une grosse carte. Toutefois, la lecture que peut en avoir votre partenaire n'est pas forcément très simple.

Zia propose quand on a plusieurs cartes équivalentes (facile après une ouverture de barrage) de différencier les messages suivant la parité de la carte jouée :

- Avec le jeu **A** on jouera le 8 de Cœur (**une grosse carte paire**) indiquant ainsi un gros honneur dans la couleur
- Avec le jeu **B** on jouera le 9 de Cœur (**une grosse carte impaire**) pour indiquer une courte

Dans les deux cas, si le partenaire possède l'As de Carreau, il saura s'il peut jouer sous son As ou alors s'il doit le tirer avant de donner une coupe.


Exemple n°8

Atout Pique. Vous possédez ♠ 9764.
 ♥ R82
 ♦ D76
 ♣ D98

Profitez de vos nombreux atouts pour indiquer des appels de préférences à votre partenaire.

Exemple n°9

♠ RD10	
♥ RD103	
♦ ARD5	
♣ 109	
	♠ 8
	♥ A2
	♦ 9764
	♣ A87632



S	O	Nord	E
		1♦	Passe
1♥	Passe	3SA*	Passe
4♥			

** Fitté, 18-19H réguliers*

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : 4 de Trèfle

Votre As collecte la dame de Trèfle du déclarant : à vous de jouer !

Votre partenaire doit détenir l'As de Pique pour battre ce contrat. Sinon, même s'il détient le Roi de Trèfle, vous serez incapable de développer quatre levées. Il semble simple de rejouer Pique et d'attendre sagement que votre partenaire vous donne la coupe.

Pourtant si vous jouez ainsi, votre partenaire devrait se tromper. Il sait en effet que le déclarant possède le Roi de Trèfle et que vous devez avoir l'As de Pique pour battre ce contrat. Si vous êtes doubleton Pique, il doit laisser passer pour garder les communications ouvertes. **Évitez-lui donc tout problème et encaissez l'As d'atout avant de rejouer Pique.**

Les quatre jeux :

	♠ RD10	
	♥ RD103	
	♦ ARD5	
	♣ 109	
♠ A9753	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ 8
♥ 94		♥ A2
♦ 832		♦ 9764
♣ V54		♣ A87632
	♠ V642	
	♥ V8765	
	♦ V10	
	♣ RD	

Exemple n°10

	♠ 64	
	♥ V98	
	♦ RD976	
	♣ RD3	
♠ R9873	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ 8
♥ 763		♥ A2
♦ 2		♦ 9764
♣ 10765		♣ A87632

Sud	O	N	E
1♥	Passe	2SA*	Passe
4♥			

** Fitté par trois cartes, 11-12HLD*

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : 2 de Carreau

Votre Partenaire prend de l'As et rejoue le 8, le déclarant fournissant le 10 et le Valet de Carreau. À vous de jouer...

Votre partenaire vous a fait un violent appel Pique, ce qui vous permet de voir que le contrat va être battu sans problème. Toutefois, il s'agit de rester concentré et de vous mettre à la place de votre partenaire.

Doit-il rejouer Carreau en espérant un uppercut avec Dame de Cœur troisième au départ ou alors chercher la quatrième levée à Trèfle ou Pique ? Évitez lui tout problème et **jouez le Roi de Pique avant de poursuivre la couleur**. De la même façon, **si vous aviez eu l'As de Trèfle, il eut été indispensable de le tirer avant de rejouer Pique**.

Les quatre jeux :

	♠ 64		
	♥ V98		
	♦ RD976		
	♣ RD3		
♠ R9873	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ A105	
♥ 763		♥ 105	
♦ 2		♦ A8543	
♣ 10765		♣ V42	
	♠ DV2		
	♥ ARD42		
	♦ V10		
	♣ A98		

Exemple n°11

	♠ 8		
	♥ RD7		
	♦ ARD632		
	♣ RD6		
♠ A53	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>		
♥ 109542			
♦ 5			
♣ 10875			

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♦	Passe
3♠	Passe	4SA	Passe
5♠*			

* Deux clefs et la Dame d'atout

Contrat : 5 Piques par Sud

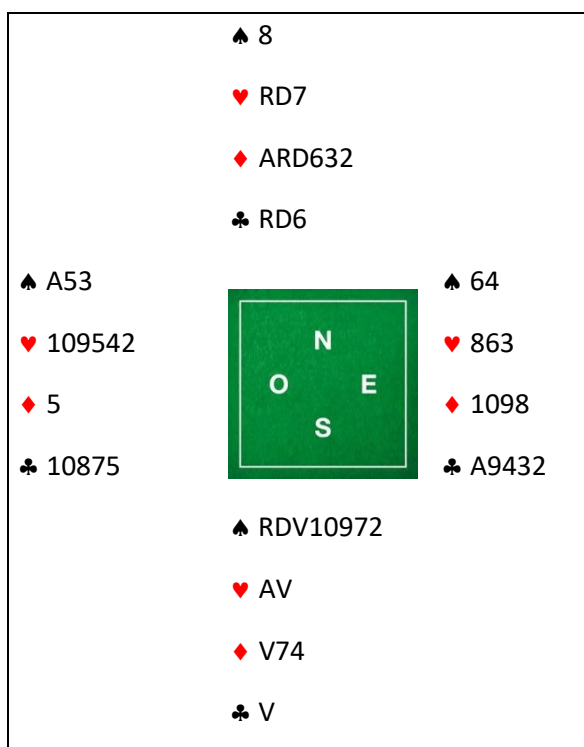
Entame : 5 de Carreau

Votre partenaire fournit le 8 et Sud le Valet. Le déclarant rejoue Pique pour le 4 et son Valet. À vous !

Votre partenaire vous a indiqué son As avec le 8 de Carreau, mais il n'est malheureusement pas lisible. En effet, il peut en effet provenir de 854 comme de 1098. **Le Valet du déclarant n'est pas un singleton** (sinon la préférence de votre partenaire aurait été lisible, le 4 ou le 10) et ce Valet peut provenir de V109 mais également de V54.

Il suffit de laisser passer le 9 de Pique et l'incertitude sera levée sur le deuxième tour de la couleur. Est fournissant le 6 de Pique ensuite, vous n'aurez qu'à rejouer le 8 de Trèfle pour recevoir votre coupe.

Les quatre jeux :



3. Questions d'enchères

Pour finir, des questions des participants ont permis à Giorgio Duboin d'expliquer sa façon de traiter les bicolores sur ouvertures adverses. Ces traitements sont parfois sensiblement différents des systèmes français mais peuvent facilement être adoptés par des joueurs de compétition dans tous les pays du monde.

La principale différence existe sur l'ouverture de 1♥. Voici ce qu'il préconise :

1♥	2♥	Bicolore ♠/♣
	2♠	Bicolore ♣/♦
	2SA	Bicolore ♠/♦

On perd l'enchère de 2♠ faible mais en compensation, on récupère (1♥) 3♣ barrage.

La séquence permet des avancées considérables qui peuvent facilement être utilisées en France.

- Quand on a un bicolore mineur, la manche la plus probable est 3 SA. Il est plus malin de mettre l'ouvreur à l'entame s'il faut jouer ce contrat.
- Cela permet de préciser d'avantage la valeur d'un soutien. Ce traitement peut d'ailleurs se rapprocher de ce qu'on joue en France sur les développements des bicolores chers :
 - L'enchère de 2 SA peut être considérée comme modératrice sur 2♥ et sur 2♠.
 - Un fit au palier de 3 devient positif. Cela veut dire qu'on est d'accord pour prospecter la manche si le bicolore de l'ouvreur est de bonne qualité. Toutefois, ces enchères restent non forcing.
 - Sur l'intervention à 2SA (bicolore ♠/♦), l'enchère modératrice est 3♣, 3♦ et 3♠ restant positifs.

Giorgio Duboin propose également un traitement intéressant du le bicolore majeur sur une ouverture mineure.

1♣/♦	2♦	Passe	2♥/♠	Faible
			2SA	Positif
			3♣/♦	Proposition de manche à ♥/♠
			3♥/♠	Barrage avec 4 atouts

L'enchère de 2♠ devenant un bicolore mineur sur l'ouverture de 1♥, cela implique des traitements un peu différents de la séquence (1♥) 1♠ d'intervention, avec une interversion des enchères de 2♣ et 2♥ :

1♥	1♠	Passe	2♣	Cue-bid
			2♦	Naturel et forcing
			2♥	5+♣

Puis, sur 2♣, les développements sont :

1♥	1♠	Passe	2♣*	
Passe	2♦			Ambigu (autour de l'ouverture)
	2♥			Fort sans meilleure enchère
	2♠			Faible (franchement moins de l'ouverture)