

Des Adaptations après une ouverture Majeure

1 Le 2 sur 1 Forcing de manche après ouverture Majeure :

On va rendre forcing de manche, toute réponse de 2 mineures sur une ouverture Majeure (donc 12H minimum). On étendra ce système à 1P - 2C. La version (11 H maxi) est adaptée au système français afin de ne pas bouleverser l'équilibre du système.

1.1 Principe :

1♠/♥ - 2♣ - 2♦ - 2SA → devient forcing de manche

1♠/♥ - 2♣ - 2♦ - 3♣ → reste non forcing (6 beaux trèfles)

1♠/♥ - 2♦ - 2♠/♥ - 3♦ → reste non forcing (6 beaux carreaux)

Donc l'enchère de **2SA** devient forcing de manche avec 12 H ou 13 HL, **promettant les arrêts** dans les couleurs non nommées.

* Elle ne promet pas un jeu régulier (Singleton, voir chicane dans la majeure du partenaire).

Exemples :

8	Sud	Nord	Enchère économique et descriptive, mieux que
AD5		1♠	3♦
RV94	2♣	2♠	
AD1084	2SA		

852	Sud	Nord	On ne dit pas 3♠ avec 3 petits piques !
RD7		1♠	
A4	2♣	2♦	
AR1074	2SA		

AD	Sud	Nord	Enchère économique pour entendre ce que le
V5		1♥	partenaire va dire.
RV9	2♣	2♥	
AD10854	2SA		

8	Sud	Nord	Plus économique que 3♣, l'ouvreur nommera les
AD4		1♠	Trèfles s'il en a 4. Ici les Piques sont gardés par
RD1085	2♦	2♠	Nord.
AV93	2SA		

Remarque :

On ne met pas 2SA avec une couleur non gardée ou un As blanc troisième.

Inférence :

On ne peut plus faire de changement de couleur 2/1 avec 11H, → 1SA « semi forcing »

Exemples :

R104	Sud	Nord	On ne peut pas dire 2♦, on reparlera si le partenaire relance les enchères. Si 2♥ alors on dira 2SA de même que sur 2♣.
5		1♥	
AV975	1SA		

DV63

A104	Sud	Nord	On ne peut pas dire 2SA, donc 1SA en priorité, puis 2SA si le partenaire reparle.
V2		1♥	
R1083	1SA		

DV93

※ L'ouvreur ne reparle sur 1SA qu'avec une main de 14H et plus, afin de ne pas « empailler » la manche à 3SA. La redemande de l'ouvreur par 2 mineures, implique une force d'honneurs sans forcément 4 cartes.

Exemples :

AV975	Sud	Nord	Il n'y a pas de manche, c'est certainement le meilleur contrat.
R5		1♠	
D107	1SA	passé	

D93

5	Sud	Nord	L'enchère normale, vu le trou à pique. Sud devrait comprendre le problème, et choisir entre 2C et 3T s'il est maxi.
AV975		1♥	
A107	1SA	2♣	

R1084

※ Attention aux deux séquences suivantes :

1♠ - 1SA - 2♣/♦ indique 14 à 17H sauf cas évoqué précédemment.

? 2SA indique 18 à 19H

Il faut laisser la possibilité d'annoncer 2♥ (8 à 10H et 5♥) au répondant et récupérer un fit 5/3.

1♥ - 1SA - 2♣/♦ indique 14 à 15H sauf cas évoqué précédemment.

? 2SA indique 16 à 17H

3SA indique 18 à 19 H

1.2 Suite des enchères après le 2SA du répondant :

L'ouvreur va s'attacher à décrire sa main au mieux, sans omettre de décrire des couleurs mineures n'ayant pu être annoncées au premier tour.

Exemples :

AR975	Sud	Nord	Montre 3 cartes avec un Honneur.
84		1♠	
R107	2♣	2♠	
D93	2SA	3♣	

A3	Sud	Nord	Au moins 4 cartes à ♣ dans une main de zone 1
AV975		1♥	
D5	2♦	2♥	
R1084	2SA	3♣	

La suite des enchères est également naturelle.

Un exemple de séquence complète vue en DN1 :

RD7643	A	Sud	Nord	
1053	AR8	1♠	2♦	
-	RV653	2♠	2SA	2SA Forcing de manche
AR108	D942	3♣	4♣	3♣ (4cartes), 4♣ le fit (espoir de chelem)
		4♠	4SA	
		5♥	6♣	

1.3 Les séquences particulières associées :

Sud	Nord	
1♠	1SA	
2♣	2♦	Montre 5 cartes à cœur (8 à 11H)

Sud	Nord	
1♠	1SA	
2♣	2♥	Montre 6 cartes à cœur (6 à 11H)

Sud	Nord	
1♠	1SA	
2♣	3♦	Montre 6 cartes à carreau (6 à 10H)

Sud	Nord	
1♠	1SA	
2♣	3SA	Enchère de rencontre à Trèfle : on jouera 3SA ou 5 Trèfles en fonction de la main de l'ouvreur.

1.4 La séquence 1 Pique - 2 Coeurs :

Elle est Forcing de manche (12H ou 13HL si 6 cartes).

Deuxième enchère de l'ouvreur avec un Fit de 4 cartes :

- Zône 1 (12-14H) : 4♥, main banale sans singleton
- 4♣/♦ : Splinter

- Zône 2 et 3 : 3 Cœurs puis le répondant redemande :
 - Si 4 cœurs du répondant = négatif
 - Si 3SA : as-tu un singleton ?
 - 4 ♣/♦ : la courte
 - 4 ♥ : pas de courte zone 2
 - 4 ♠ : pas de courte zone 3

Deuxième enchère de l'ouvreur avec un Fit possible de 3 cartes :

- **Zône 1 (12-14H) : 2 Piques**, le répondant développe comme suit :
 - 3 ♠ = chelem à Pique
 - 4 ♣/♦ = Splinter, Fit Pique
 - 3 ♣/♦ = beau bicolore 5-5
 - 3 ♥ = unicolore au moins 6^{ème} (peut cacher une main de 11H)
 - 2SA = relais Forcing demandant la description de la main de l'ouvreur :
 - 3 ♣/♦ = bicolore
 - 3 ♥ = 3 cartes à Cœur , positif
 - 3 ♠ = 6 cartes à Pique
 - 4 ♣/♦ = Splinter, Fit Cœur
 - 4 ♥ = enchère poubelle
- **Zône 2 ou 3 (15-17H ou 18-19H)** : le répondant développe comme suit :
 - 2SA = 15-17H sans fit ou **18-19H avec Fit de 3 cartes**
 - 3 ♣/♦ = beau bicolore et main irrégulière (Fit possible).
 - **3SA = 18-19H sans Fit avec 2 cartes à Cœur**

Voyons les développements après un relais à 2SA :

 - 3SA = régulier 12-14H
 - L'ouvreur met 4 Cœurs si 3 cartes à Cœur, sinon toute autre enchère est un contrôle avec Fit et 18-19H.
 - 3 ♣/♦ = bicolore 5-5 irrégulier

Voyons les mains de 11H avec 5 cartes à Cœurs ou 6 cartes à Cœurs et 10H.

Avec 5 cartes à cœurs et 11H :

1♠ - 1SA -

2♦ - ?

Il faut mettre 2SA qui indique ces 11H : exemple ♣A854 ♦D96 ♥AVX54 ♠8

Avec une main maximale et 3 cartes à Cœur, l'ouvreur doit penser à mettre 3 Cœurs pour couvrir le cas 5 Cœurs du répondant. ♣32 ♦AR7 ♥D32 ♠AVX96

Avec 6 cartes à cœurs et 10H, on met 3 Cœurs (même après 2m).

Attention la séquence : 1♠ - 2♥ - 2♠ - 3♥ = 6 cartes à Cœur avec 11H