

Le double deux (version étendue)

0 Préambule :

Dans sa première version, c'est une alternative au bon vieux Roudi. La particularité est que cette convention s'appliquera maintenant aux différentes séquences 1x - 1y - 1z où z peut être une couleur. Cette convention concerne les situations d'enchères à deux où les trois premières enchères ont été effectuées au palier de 1. Elle remplacera alors avantageusement la quatrième couleur forcing. Elle permet de bénéficier des avantages suivants :

- Résolution des problèmes récurrents d'enchères forcing et non forcing au palier de 3.
- Augmentation du potentiel de description de la main du répondant en termes de force et de distribution.

1. Convention double deux en lieu et place du Roudi :

1.1 Préambule

Le double deux (double relais) est une convention qui permet de développer les enchères après le début 1x - 1y - 1SA, à l'instar du Roudi. Il a comme avantages principaux de bien préciser la volonté du répondant quand à la suite des enchères qu'il souhaite impulser à la séquence tout en assurant une bonne confidentialité de la main de l'ouvreur (très utile pour le jeu de la carte). Il est simple d'utilisation et ne nécessite que peu d'efforts de mémorisation.

1.2 Le double deux

Après le début classique, le répondant va utiliser deux enchères artificielles pour préciser sa main.

L'enchère de 2♣ sera utilisée pour couvrir toutes les mains propositionnelles de manche, ainsi que quelques mains bien précisées, tandis que l'enchère de 2♦ sera un relais forcing de manche.

2♣ est un relais limite, 2♦ est un relais forcing de manche

1.3. Le relais à 2♣ :

Cas 1 : Main possédant une majeure 5^{ème} et une main limite (9 11H), identique à la convention Roudi.

Cas 2 : mains irrégulières possédant 4 cartes dans la majeure et 5 cartes en mineures de 9 11H.

Cas 3 : mains 5332 de manche, espoir de chelem ou certitude de chelem

Cas 4 : mains désirant jouer le contrat de 2♦

L'attitude de l'ouvreur consiste à répondre 2♦ sauf dans le cas particulier suivant :

Séquence 1♣ - 1♠ - 1SA - 2T , si l'ouvreur a un singleton pique, il annonce conventionnellement 2♥

La suite des enchères est naturelle, le répondant décrivant sa main au mieux. Si le répondant annonce une deuxième couleur, alors celle ci est 5^{ème}.

2SA, 3SA, 4SA et 5SA montre des mains 5332 de 10 11H, 12H à 17H, 18H à 19H, 20H et plus.

1.4. Le relais à 2♦ :

Il faut rappeler que tous les sauts après 1SA sont forcing de manche (donc espoir de chelem) avec une deuxième couleur sinon saut au niveau de 3 au second tour (unicolore) d'enchères.

Par conséquent, le relais à 2♦, s'emploiera avec toutes les mains forcing de manche, non 5332, ne pouvant pas conclure à la manche et ne disposant pas d'une enchère naturelle descriptive.

En réponse à ce relais, toutes les enchères de l'ouvreur sont naturelles, effectuées dans l'ordre économique et sans notion de force

1.5. Exemples d'emploi de la convention sur une séquence d'enchères

Ceci n'est qu'un exemple, je vous invite fortement, avec votre partenaire préféré, à développer cette convention sur d'autres enchères du même type. On se place dans le cadre du double deux et on développe :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passé	1♠	passé
1SA	passé	?	

Cas Numéro 1 : Nord rebid à 2♣, l'ouvreur met 2♦ et Nord enchérit :

- passé (envie de jouer 2♦)
- 3♣, envie de jouer ce contrat
- 2♥, 5 piques et 4 cœurs propositionnel de manche
- 2♠, 5 piques, propositionnel de manche
- 2SA, 5 piques dans une main 5332, propositionnel de manche
- 3♥, 5 piques et 5 cœurs propositionnel de manche
- 3♠, 6 piques propositionnel de manche
- 3SA, 4SA etc.. voir ci-dessus

Cas Numéro 2 : Nord répond 2♦, puis rebid à :

- 3♦, prospection du chelem avec au moins 4 cartes à carreau

- 3♠, 6 piques propositionnel de chelem
- 2SA, forcing demande de description

Cas Numéro 3 : Nord enchérit directement sur 1SA :

- 2♥, 5 piques et 4 cœurs dans une main faible
- 2♠, 5 piques ou plus, pour les jouer
- 2SA, invitation à la manche avec 4 cartes à Pique
- 3♣, Bicolore noir 5-5 forcing de manche
- 3♦, 5 piques et 4 carreaux forcing de manche
- 3♥, 5 piques et 5 cœurs forcing de manche
- 3♠, 6 piques propositionnel de chelem
- 3SA, pour les jouer avec exactement 4 cartes à pique

2. Convention double deux dans la séquence 1x - 1y - 1z (z est une couleur) :

2.1 Principe du double deux

Cette convention va fluidifier la séquence d'enchères en proposant deux relais dont un seul est forcing de manche :

L'enchère de 2♣ répond à deux objectifs :

- exploration d'une manche dans le cadre d'une main propositionnelle de manche
- volonté de s'arrêter à une partielle en mineure (2♦ ou 3♣)

Dans tous les cas, l'emploi de ce relais ne rend pas la séquence forcing de manche.

L'enchère de 2♦ est forcing de manche :

L'utilité, outre le côté reposant que procure son emploi, est

- Déterminer la meilleure manche à jouer (3SA ou 4M en général)
- Explorer un chelem

2♣ est un relais limite, 2♦ est un relais forcing de manche

Les inférences :

Les sauts au palier de 3 à la couleur ont une signification immuable :

- Un caractère forcing de manche
- La possession d'au moins deux gros honneurs dans les couleurs longues nommées

2.2 La séquence 1x - 1y - 1z (z est une couleur)

Contrairement au paragraphe 1, où la main de l'ouvreur est parfaitement définie (12-14H, régulière ou semi régulière), ici la main de

l'ouvreur est beaucoup plus approximative : sa force varie de 12 à 19H et sa distribution peut être régulière ou irrégulière.

Afin de permettre à son partenaire de poursuivre la séquence de façon judicieuse, l'ouvreur aura donc deux objectifs prioritaires soient :

- Zoner sa main
- Décrire sa distribution

2.3 Le relais à 2 ♣

2.31 Les cas d'utilisation

Le répondant utilisant ce relais a deux options :

- soit il souhaite s'arrêter à une partielle déterminée
- soit il souhaite explorer la manche

Dans tous les cas, cette enchère n'est jamais forcing de manche et peut s'effectuer avec des mains limites.

Elle demande à l'ouvreur d'annoncer 2♦ avec une main banale, c'est à dire régulière et de première zone. Nous verrons dans le paragraphe 2.32 les autres réponses lorsque l'ouvreur possède une main exceptionnelle. Voyons maintenant les trois grands cas d'utilisation de ce relais.

a- Volonté de s'arrêter à une partielle en mineure

Pour s'arrêter à une partielle à carreau, dites 2♣ et passer sur le relais à 2♦ de l'ouvreur.

Pour s'arrêter à une partielle à trèfle, dites 2♣ puis 3♣ sur le relais à 2♦ de l'ouvreur. **On remarquera, que dans le cadre de la quatrième couleur, on ne peut pas s'arrêter à 3♣.**

b- Proposer une manche en majeure

Ce relais peut être utilisé pour proposer la manche en majeure, soit dans votre couleur, soit dans la couleur de l'ouvreur. Voyons cela sur une séquence type :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passe	1♥	passe
1♠	passe	2♣	passe
2♦	passe	?	

Il y a plusieurs possibilités :

Proposer la manche à cœur (on possède 5 cartes à cœur) dans une main irrégulière : on déclare 2♥. La suite des enchères est naturelle.

Proposer la manche à pique avec 4 cartes dans la couleur : on déclare 3♠. On ne peut pas mettre 3♠ à notre deuxième enchère, car cela imposerait la manche (inférence de la convention).

Indiquer trois cartes à pique dans une main limite sans arrêt trèfle : on dit 2♠.

Proposer le contrat de 3SA avec une main 5332 (cf paragraphe 1.3) en laissant le choix à l'ouvreur de la meilleure manche.

c- Autres cas d'utilisation

Tout comme dans le cas de 1SA de l'ouvreur, de nombreuses autres possibilités sont envisageables. On peut en détailler plusieurs :

Montrer une main limite à carreau : enchère de 3♦ sur le relais à 2♦ de l'ouvreur (main fittée si ouverture de 1♦ ou unicolore si ouverture 1♣)

Montrer un bicolore (2♣ suivi d'une nouvelle couleur)

Proposer un contrat de 2SA, directement sans passer par le relais à 2♣ ou en passant par le relais (main 5332 avec 5 cartes dans la majeure nommée)

2.32 Le relais à 2♣ : les réponses de l'ouvreur

L'ouvreur n'est pas tenu de répondre obligatoirement 2♦. Lorsque l'ouvreur déroge à ce relais à 2♦, il montre une main exceptionnelle :

- soit en force, zone 2 à zone 3
- soit en distribution, main excentrée qui ne se prête pas à certains contrats.

2.4 Le relais à 2♦

2.41 Les cas d'utilisation

Le répondant rend alors la séquence forcing de manche. Le répondant est à la recherche du meilleur contrat soit :

- a. Recherche du fit dans la majeure du répondant
- b. Détermination de la meilleure manche (3SA ou manche mineure)
- c. Exploration d'un chelem majeur

2.42 Les réponses de l'ouvreur

C'est un point essentiel de la convention : comment doit réagir l'ouvreur au relais à 2♦ de son partenaire. Ce sont les mêmes principes que sur le relais à 2♣ soient :

- description de la distribution de l'ouvreur
- connaissance de la force de l'ouvreur (zone1, zone 2 ou zone 3).

Les priorités de l'ouvreur sont :

- Fitter la majeure du répondant, au palier de 2 avec une main régulière de zone 1 et au palier de 3 avec une main irrégulière de zone 2.
- Faire une enchère à Sans Atout : l'enchère de 2SA montrera soit une main régulière de zone 1 ou zone 3 (principe du mini - maxi) avec l'arrêt dans la quatrième

couleur. Attention l'enchère de 3SA montrera une main irrégulière de zone 2 courte dans la couleur du répondant.

- Répéter sa couleur déjà nommée : la couleur d'ouverture avec une main de zone 2 et 5 belles cartes, donc main irrégulière. Ici la répétition de la majeure est une enchère à tiroirs montrant une main de zone 1 qui peut être irrégulière sans arrêt dans la quatrième couleur ou une main régulière sans arrêt dans la quatrième couleur.

2.5 Les sauts au palier de 3 du répondant

Les sauts au palier de trois doivent s'utiliser à bon escient compte tenu de la perte d'information. Ces enchères seront réservées à des mains très concentrées dont la qualité d'atout est excellente. Comme dans toutes les séquences régies par le double deux, ces enchères sont forcing de manche avec un espoir de chelem ou certitude de chelem. Donc :

- saut dans la majeur de l'ouvreur : fit quatrième dans une main de zone 2 et plus.
- Saut dans la mineure de l'ouvreur : cette enchère est codifiée, elle montre exactement 5 cartes dans la mineure et exactement 4 cartes dans la majeure.
- Saut dans la quatrième couleur : elle indique toujours un bicolore 5-5, à la recherche de la meilleure manche ou de chelem.

3. Maintien de la convention après intervention adverse :

La règle à suivre est simple :

- intervention par une couleur, la convention n'est plus utilisée
- intervention par un contre d'appel, la convention double deux reste effective

Bibliographie :

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

Le bridgeur : Articles de Cédric LORENZINI