

Les Ouvertures de 2♥, 2♠

D'après Marcin LESNIWSKI

1. Introduction :

Comme je vous l'avais indiqué, voici les bicolores 5-5, j'ai recherché des systèmes employant cette convention. Le système est plus sécurisant (Fit facilement trouvé par déduction). Les manches et les chelems avec peu de points son facilement demandables (double fit). Le seul inconvénient est la description de la répartition des couleurs pour le déclarant dès que nous nous sommes décrits et que nous jouons en défense.

Ces bicolores sont des 5-5 avec deux enchères possibles :

- 2♥ : toutes les mains 5-5, 5-6, et 6-5 (les piques sont inclus)
- 2♠ : tous les mains 5♠-5m, 6♠-5m ou 5♠-6m

Au niveau des critères d'ouverture, compte tenu de la puissance des bicolores 5-5 à honneurs concentrés, l'ouverture se fait entre 6H et 9H. A partir de 10H, on respecte forcément la règle des 20 et voir des 22. On vérifiera aussi pour ces ouvertures le nombre de points ZAR (en conformité avec les 26 pour une ouverture au palier de 1).

2. Ouverture 2♥ bicolore faible :

Bicolore 6-9 H avec au moins 5♥-5X (possibilité des ♠) si les honneurs sont concentrés. On accepte les bicolores 6-5 Majeurs.

a. Réponses et redemandes

Les réponses :

N°1	N°3	Signification Enchère
2♥	Passe	Pour les jouer
	2♠	Passer ou corriger (3♠ et 1♥) : main faible
	2 SA	Demande de la couleur mineure
	3♣/♦	Naturel forcing
	3♥	Naturel tendance barrage
	3♠	Naturel forcing
	4♥	La manche, tendance gros barrage

Les redemandes de l'ouvreur sur 2SA :

N°1	N°3	Signification Enchère
2♥	2 SA	
3♣		5♥ 5♣ (ou plus)
3♦		5♥ 5♦ (ou plus)
3♥		5♥ 5♠
3♠		5♥ 6♠
4♣		5♥ 6♣ (bonne ouverture)
4♦		5♥ 6♦ (bonne ouverture)
4♥		6♥ 5♠

Les redemandes du répondant :

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 3♣	pas	Pour les jouer
	3 ♦	Fit ♣, ambition de chelem
	3 ♥	Invitation à la manche à ♥
	3 ♠	Fit ♥ ambition de chelem
	3SA	Pour les jouer
	4 ♣	Invitation à la manche à ♣
	4 ♥	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 3♦	pas	Pour les jouer
	3 ♥	Invitation à la manche à ♥
	3 ♠	Fit ♦ ambition de chelem
	3SA	Pour les jouer
	4 ♣	Fit ♥ ambition de chelem
	4 ♦	Invitation à la manche à ♦
	4 ♥	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 3♥	pas	Pour les jouer
	3 ♠	Invitation à la manche à ♠
	3SA	Pour les jouer
	4 ♣	Fit ♥ ambition de chelem
	4 ♦	Fit ♠ ambition de chelem
	4 ♥	Pour les jouer
	4 ♠	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 3♠	pas	Pour les jouer
	4 ♣	Fit ♥ ambition de chelem
	4 ♦	Fit ♠ ambition de chelem
	4 ♥	Pour les jouer
	4 ♠	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 4♣	4 ♦	Fit ♣ ambition de chelem, réponse au blackwood
	4 ♥	Pour les jouer
	4 ♠	Fit ♥ ambition de chelem, réponse au blackwood
	5♣	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♥ 2SA 4♦	4 ♥	Pour les jouer
	4 ♠	Fit ♦ ambition de chelem, réponse au blackwood
	4 SA	Fit ♥ ambition de chelem, réponse au blackwood
	5 ♦	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2♥ 2SA 4♥	pas	Pour les jouer
	4♠	Pour les jouer
	4 SA	Fit ♥/♠ ambition de chelem, blackwood 6 clés

En résumé :

L'enchère de 2SA est toujours semi positive (au moins 10H). On assume le fait que le partenaire puisse enchérir au niveau de 4♥.

Après un relais à 2SA et une redemande au palier de 3 en mineure :

- Le soutien à 3♥ est invitationnelle à la manche à ♥
- Le soutien à 4 en mineure est invitationnelle à la manche dans cette mineure

Après un relais à 2SA et une redemande au palier de 3 en majeure :

- Les enchères directes de manche (3SA, 4♥ et 4♠) sont des enchères d'arrêts
- Les enchères en mineure au palier de 4 montrent un fit majeur (4♣ fit ♥ et 4♦ fit ♠) avec des ambitions de chelem.

Après un relais à 2SA et une redemande au palier de 4 :

- Les enchères de manches directes (4♥ et 5 en mineure) sont des enchères d'arrêt.
- Pour montrer des **ambitions de chelem et le fit**, on répond au premier palier disponible (fit dans la couleur la moins chère de l'ouvreur) ou au deuxième palier (fit dans la couleur la plus chère de l'ouvreur), ces enchères fonctionnent comme un blackwood 5 clés.

Pour tout espoir ou certitude de chelem, on passera par l'enchère de 2SA.

b. 2♥ : réponses après interventions adverses**2♥ Contre ?**

Passe = Main faible < 10 H

Surcontre = demande la parole au prochain tour, processus de contre punitif au prochain tour.

2SA : devient positif 15H et plus

2♥- Nouvelle couleur au niveau le plus bas - ?.

Passe = Main faible < 10 H

Contre = 100% punitif (l'ouvreur a décrit et zoné sa main)

=> Autres enchères après intervention du N°2 = idem sans intervention (Cf principes de base des enchères). **2SA** est toujours un relais pour la deuxième couleur, **forcing** mais non **auto forcing**.

3. Ouverture 2♠ bicolore faible :

Bicolore 6-9 H avec 5♠ -5m et toutes les possibilités de 6-5.

a. Réponses et Redemandes

Les réponses :

N°1	N°3	Signification Enchère
2♠	Passe	Pour les jouer
	2 SA	Relais, interrogative 2ème couleur
	3♣	Passer ou corriger NF
	3♦	Naturel demande de fit NF
	3♥	Naturel NF



	3♠	Naturel tendance barrage
	3 SA	Pour les jouer
	4♣	Naturel, demande de fit NF
	4♠	Pour les jouer

La redemande de l'ouvreur sur 2SA :

N°1	N°3	Signification Enchère
2♠	2 SA	
3♣		5♠-5♣ (et plus)
3♦		5♠ 5♦ (et plus)
3♥		6♠ 5♣ (même minimum)
3♠		6♠ 5♦ (même minimum)
4♣		5♠ 6♣ main maximale
4♦		5♠ 6♦ main maximale

Les redemandes du répondant :

N°1	N°3	Signification Enchère
2♠ 2SA 3♣	pas	Pour les jouer
	3♦	Fit ♣, ambition de chelem
	3♥	Fit ♠ ambition de chelem
	3♠	Invitation à la manche
	3SA	Pour les jouer
	4♣	Invitation à la manche à ♣
	4♠	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2♠ 2SA 3♦	pas	Pour les jouer
	3♥	Fit ♦ ambition de chelem
	3♠	Invitation à la manche à ♠
	3SA	Pour les jouer
	4♣	Fit ♠ ambition de chelem
	4♦	Invitation à la manche à ♦
	4♠	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2♠ 2SA 3♥	3♠	Invitation à la manche à ♠
	3SA	Pour les jouer
	4♣	Invitation à la manche à ♣
	4♦	Fit ♣ ambition de chelem, blackwood 5 clés
	4♥	Fit ♠ ambition de chelem, blackwood 5 clés
	4♠	Pour les jouer
	5♣	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♠ 2SA 3♠	3SA	Pour les jouer
	4 ♣	Fit ♦ ambition de chelem, Blackwood 5 clés
	4 ♦	Invitation à la manche à ♦
	4 ♥	Fit ♠ ambition de chelem, Blackwood 5 clés
	4 ♠	Pour les jouer
	5 ♦	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♠ 2SA 4♣	passe	Pour les jouer
	4 ♦	Fit ♣ ambition de chelem, blackwood 5 clés
	4 ♥	Fit ♠ ambition de chelem, Blackwood 5 clés
	4 ♠	Pour les jouer
	5 ♣	Pour les jouer

N°1	N°3	Signification Enchère
2 ♠ 2SA 4♦	passe	Pour les jouer
	4 ♥	Fit ♦ ambition de chelem, blackwood 5 clés
	4 ♠	Pour les jouer
	4 SA	Fit ♠ ambition de chelem, blackwood 5 clés
	5 ♦	Pour les jouer

b. 2 ♠ réponses après interventions adverses

2♠ contre ?

Passe = Main faible < 10 H

Surcontre = demande la parole au prochain tour, processus de contre punitif au prochain tour.

2SA : devient positif 15H et plus

2♠- Nouvelle couleur au niveau le plus bas - ?.

Passe = Main faible < 10 H

Contre = 100% punitif (l'ouvreur a décrit et zoné sa main)

=> Autres enchères après intervention du N°2 = idem sans intervention (Cf principes de base des enchères). **2SA** est toujours un relais pour la deuxième couleur, **forcing** mais non **auto forcing**.

En résumé :

L'enchère de 2SA est toujours semi positive (au moins 10H), les deux seules enchères négatives sont 2♠ et 3m. On assume le fait que le partenaire puisse enchérir au niveau de 4.

Après une relais à 2SA et une réponse au palier de 3 dans une mineure, 3M est invitationnelle à la manche, ainsi que le soutien à 4 dans cette mineure (invitation à la manche en mineure).

Pour des enchères de chelem on passe par les deux couleurs restantes (s'il y a de la place), et cette enchère fonctionne comme un Blackwood 5 Clés : la moins chère correspondant à la mineure, la plus chère à la Majeure.

Pour tout espoir ou certitude de chelem, on passera par l'enchère de 2SA.

L' Ouverture de 2♦ multi

1. L'ouverture de 2♦ avec un unicolore Majeure faible :

7 types de réponses possibles :

- 2♥, ce sera la réponse la plus courante
- 2♠, ce sera la réponse avec 3 cartes à ♥
- 2SA : réponse promettant au moins 16 HLD si fit, sinon 16 H minimum
- 3♥, ce sera la réponse avec 3 cartes à coeur et à Pique
- 3♠, sur 2♠ j'aurai dit 3♠, sur 2♥ j'aurai dit 4♥
- 3♣/4♣, nomme ta majeure en Texas.
- 3♦/4♦, nomme ta majeure.

Les redemandes de l'ouvreur sont les suivantes

Sur 2♥, ce sera passe ou 2♠

Sur 2♠, ce sera passe ou 3♥

Le cas le plus intéressant est la réponse de 2SA :

3♣ : ouverture minimum avec 6 cartes à ♥

3♦ : ouverture minimum avec 6 cartes à ♠

3♥ : ouverture maximale avec 6 cartes à ♠

3♠ : ouverture maximale avec 6 cartes à ♥

Le principe est de dévoiler la main faible dont la distribution est connue.

2. L'ouverture de 2♦ avec un gros 2SA (22-23H) :

Sur les 3 premières réponses réponses possibles :

- 2♥, ce sera la réponse la plus courante
- 2♠, ce sera la réponse avec 3 cartes à ♥
- 2SA : réponse promettant au moins 16 HLD si fit, sinon 16 H minimum

Sur les deux premières réponses, l'enchère de 2SA avec comme développements les mêmes que sur une ouverture de 2SA.

Sur la réponse de 2SA, on garde stayman et texas, sachant qu'un grand chelem n'est pas loin.

Donc 2♦ passe 2SA passe

3SA passe 4♣ Stayman

4♦/4♥ Texas Majeur

4♠/5♣ Texas mineur

Sur les autres réponses, on répond par SA au palier adéquat. Sur 4♣/♦, il y a certainement un grand chelem.

3. L'ouverture de 2♦ avec un unicolore mineure fort :

Sur les 3 premières réponses réponses possibles :

- 2♥, ce sera la réponse la plus courante
- 2♠, ce sera la réponse avec 3 cartes à ♥
- 2SA : réponse promettant au moins 16 HLD si fit, sinon 16 H minimum

Sur les deux premières réponses, 3♣/3♦ indiquent la couleur (7^{ème}) avec au moins 9 levées de jeu.

Sur 2SA, le manque d'espace impose le palier de 4 en mineure (4♣ et 4♦). Cela n'est pas très grave car il y a au minimum un petit chelem.

Même raisonnement sur les enchères de 4♣/♦, il y a certainement un grand chelem.

4. Le Numéro 2 intervient sur L'ouverture de 2♦ :**a. Par contre :**

On ne change pas le système

b. Par une couleur :

Le contre du Numéro 3 est 100% punitif.

La redemande par une couleur est naturelle et forcing un tour

L' Ouverture de 2♣ bivalente

Compte tenu des inférences du 2♦ multi, l'ouverture de 2♣ va intégrer les ouvertures de deux majeures fort (20-23H et 6 cartes ou 8 levées de jeu). Il va falloir adapter un système qui permette de s'arrêter dans une partielle dans le cas d'une main nulle en face de l'ouvreur (dans le système français cela correspond à 2♣ - 2♦ - 2♥/♠ - passe).

Je vous propose quatre systèmes en vous listant les avantages et inconvénients.

Système 1 (d'après D.HARARI):

Les réponses basées sur les réponses paradoxales en majeures :

- 2♦ : au moins 5H ou un As forcing de manche
- 2♥ : moins de 5H (pas d'As), pas de manche possible Négatif à coeur
- 2♠ : moins de 5H (pas d'As) Négatif à pique, apporte une levée à coeur
- 2SA : moins de 5H (pas d'As), apporte une levée à ♠ et à ♥ (fit 4^{ème})
- 3♣/3♦/3♥/3♠ : naturel belle couleur au moins 5^{ème} en majeure ou au moins 6^{ème} en mineures par 2 à 3 honneurs.

Les redemandes de l'ouvreur sont simples : sur 2♥ passe ou 2♠ indiquent une main limitée à 23H ou 8 levées de jeu (on conserve les enchères de 4♥/4♠ du système français). Toute autre enchère est forcing de manche.

Sur un relais à 2♦ les enchères de 2♥/2♠ sont bivalentes (20-23H , 8 levées de jeu ou 24H et plus, 9 levées de jeu et plus).

Système 2 :

Mains forcing de manche (la manche moins une levée ou 24H et plus) ou 2 Fort indéterminé en Majeures (au moins 8 levées de jeu et 6 cartes). Réponses en contrôles italiens

2♦ : 0-2 contrôles

♠ l'ouvreur se décrit comme suit

- 2♥/♠ : 2 fort en Majeures. C'est le répondant qui décide du contrat.
- 2SA/3X : main forcing de manche, c'est l'ouvreur qui décide du contrat.

2♥/♠ : 3 contrôles italiens avec une couleur au moins 5^{ème}.

2SA : 3 contrôles italiens réguliers

3X : 4 puis 5 etc... contrôles italiens

♠ Il y a forcément une manche, c'est l'ouvreur qui décide.

Tous les développements sont naturels.

Système 3 :

Mains forcing de manche (la manche moins une levée ou 24H et plus) ou 2 Fort indéterminé en Majeures (au moins 8 levées de jeu et 6 cartes). Réponses en contrôles italiens.

2♦ : 0-1 contrôles

♠ l'ouvreur se décrit comme suit

- 2♥/♠ : 2 fort en Majeures. C'est le répondant qui décide du contrat.
- 2SA/3X : main forcing de manche, c'est l'ouvreur qui décide du contrat.

2♥ : 2 contrôles italiens

2♠ : 3 contrôles italiens
 2SA : 4 contrôles italiens
 3X : 5 puis 6 etc... contrôles italiens

Systeme 4 :

Mains forcing de manche (la manche moins une levée ou 24H et plus) ou 2 Fort indéterminé en Majeures (au moins 8 levées de jeu et 6 cartes). Réponses en contrôles italiens.

2♦ : 0-1 contrôles

♠ l'ouvreur se décrit comme suit

- 2♥/♠ : 2 fort en Majeures. C'est le répondant qui décide du contrat.
- 2SA/3X : main forcing de manche, c'est l'ouvreur qui décide du contrat.

2♥ : 2 ou 3 contrôles italiens

2♠ : 4 ou 5 contrôles italiens

2SA : 6⁺ contrôles italiens

On revient à un Blackwood aux Rois (déduction simple des As).

Avantages et inconvénients des quatre systèmes :

Pour le système 1 : il prend beaucoup moins d'espace, est plus souple mais moins précis.

Pour le système 2 : beaucoup plus précis, mais dévoreur d'espace, on revient au problème de l'ouverture de 2♦ du système français qui impose le palier de 3 pour connaître la couleur du déclarant.

Pour le système 3 :

C'est un mixte des deux premiers, qui permet d'avoir une idée correcte du niveau du contrat à jouer par l'ouvreur. Il prend moins d'espace que le système 2 mais moins précis que le système 1.

Pour le système 4 :

Système beaucoup plus souple, permettant le jugement des deux joueurs et en particulier du répondant pour des chelems possibles. De plus, il prend beaucoup moins d'espace que les systèmes 2 & 3. Dès qu'il y a une réponse de 2♥ la manche est quasiment certaine, donc l'ouvreur enchérit naturellement.

Remarques :

Remarque 1 : **Pour le Blackwood (cas 1 & 3 uniquement), réponse aux As dès que l'on a moins de 5 contrôles italiens. A partir de 5 contrôles italiens, on revient à un Blackwood aux Rois (déduction simple des As).**

Remarque 2 : Si intervention du N°2, deux cas sont à étudier :

- Cas 1 : intervention en dessous de la manche (jusqu'à 3♠) :
 - o Passe = moins de 5H donc à priori pas de manche
 - o Contre 5H et plus, il y a une manche chez nous
- Cas 2 : intervention au dessus de la manche : contre = négatif, passe = du jeu

Remarque 3 : Si intervention du N°4 : forcing passe de l'ouvreur et contre punitif. En effet si unicolore de l'ouvreur il l'annonce au palier adéquat.