

L'OUVERTURE DE 2♦ FORCING DE MANCHE (2)

Rappel : Attention ! Ne vous trompez jamais dans la réponse ! La suite serait désastreuse...

Lorsque l'ouvreur connaît tout de suite le contrat final :

Le plus souvent, il s'agit de mains à tendance unicolore où il manque 1 ou 2 As :

- Ex. : ♠ARD9654 ♥2 ♦AR64 ♣5 : 2♦-2SA- ? : 4♠, puisqu'on est sûr qu'il manque 2 As.
- Ex. : ♠2 ♥AR3 ♦ARD109876 ♣A : 2♦-2♥- ? : 6♦, car il manque 1 As pour le grand chelem.

Dans ces 2 cas, aucun autre contrat ne peut être joué, l'ouvreur en est certain.

Principe : Tous les sauts à la manche ou au chelem sont des arrêts ABSOLUS.

Dans les autres cas, l'ouvreur se décrit au palier le plus bas :

Principe : Toute couleur annoncée par l'ouvreur est au moins 5^{ème}.

- Conséquence : les mains 4-4-4-1 doivent être annoncées en SA (exception à la règle générale...)

Principe : l'ouvreur se décrit toujours au palier le plus bas.

- En effet, n'oubliez pas que le répondant NE PEUT PAS s'arrêter avant la manche :
 - L'ouvreur ne risque donc rien, protégé par le caractère forcing de manche de l'ouverture...

Si SA est possible au niveau de 2, la couleur annoncée doit être belle !

- Que faire alors si la couleur n'est pas belle : dans ce cas, encore un mensonge, on annonce 2SA !
 - Cette annonce de 2SA peut donc se faire avec une majeure 5^{ème} !
 - La raison de ce mensonge est d'être économique (de ne pas monter trop vite).
- Ex. : ♠AV ♥AD1064 ♦ARD ♣AV2 : après 2♦-2♥- ? : redemande à 2SA !
- Ex. : ♠AR4 ♥RV964 ♦A ♣ARD2 : après 2♦-2♠*- ? : redemande également à 2SA !
 - Rappels : * est une alerte, et 2♠ indique un As majeur, ici forcément l'♥A.
 - Remarque : le jeu de l'exemple est un jeu bicolore, qu'on a préféré ouvrir tout de même de 2♦...

Si SA doit être annoncé au niveau de 3, annoncer au contraire sa couleur 5^{ème} :

La raison, une fois de plus, est d'être économique, et décrire son jeu au palier le plus bas...

- Ex. : ♠AV ♥AD1064 ♦ARD ♣AV2 : après 2♦-2SA- ? : redemande à 3♥ !

Principe : Faites attention avant de « monter » trop vite : n'hésitez pas à « inventer » un 2SA pas toujours orthodoxe si votre couleur est trop « moche » !

La redemande à 3SA après une réponse de 2SA :

- Rappel : la réponse de 2SA signifie que l'on a 8 points au moins, ou bien 2 Rois.
- Remarque : si la redemande de l'ouvreur est à SA (au moins 24HL) on n'est pas loin du chelem.
 - Bien entendu, le contrat de 3SA est certain (il y a au moins 30HL dans la ligne).
 - De plus, le contrat de 4SA est également sans danger.
 - On dispose donc sans danger de 2 enchères de SA : 3SA ou 4SA.
- En vue d'un chelem, on choisit l'enchère la plus basse (économie...) : redemande à 3SA, FORCING.
- Sans chelem, en général avec 2 As dehors, la redemande sera à 4SA, saut à SA et ARRET.

Principe : Après la séquence 2♦ – 2SA, la redemande à 3SA est forcing.

Développements après une redemande à 3SA :

De façon logique, le développement est le même qu'après l'ouverture de 2SA (ou même 1SA), mais un cran au-dessus : Stayman, Texas. Les enchères se font entre 4♣ et 5♠ (rappel : qui n'est pas en danger...). Remarque : l'ouvreur possède une main illimitée vers le haut, il est donc le CAPITAINE.

- 4♣ est un Stayman : réponses habituelles : 4♦/♥/♠/SA. Les réponses sont forcing jusqu'à 4SA.
 - Le répondant annoncera toujours au moins 4SA (sur 4♦/♥/♠) ou 5♥/♠ s'il y a un fit.
 - Sur 4SA (rappel : les 2 majeures), il y a toujours un fit : donc on l'annonce : 5♥/♠.
- 4♦/♥/♠/5♣ sont des Texas où l'on se doit de reparler...

Principe : Sur 3SA de l'ouvreur, les enchères se font un cran au-dessus (entre 4♣ et 5♠).