

## L'OUVERTURE DE 2 MAJEURE FAIBLE (2) : LES REPONSES

Vous-même, le répondant, pouvez détenir 3 types de jeux, en face de ce 2♥/♠ faible :

- Un jeu faible, sans fit ni belle couleur : vous ne pouvez rien faire, tant pis. Vous vous taisez.
- Un jeu faible, mais fitté, c'est le domaine du « sacrifice », barrage pour gêner encore plus...
- Un jeu fort, avec un espoir de manche ou de chelem : vous avez alors un jeu « constructif ».

Nous allons supposer que l'adversaire n'intervient pas et que vous avez donc à répondre directement.

### **La prolongation de barrage, enchère de « sacrifice »°:**

Il s'agit ici de mains fittées par 3 ou 4 cartes (au moins), mais qui ne peuvent pas permettre la manche. Votre partenaire ouvre 12HLD maximum (parfois 13), vous possédez donc vous-même, répondant, 14HLD au grand maximum (sinon vous seriez en attaque, et non en sacrifice).

- Vous faites évidemment jouer la loi des atouts, sachant que votre partenaire en possède 6 :
  - Avec 2 atouts, vous êtes fitté, mais 2♥/♠ suffisent (8 atouts = 8 levées) : vous passez.
  - Avec 3 atouts, il faut donc annoncer 3♥/♠, car votre camp a 9 atouts (rappel : 9 atouts = 9 levées).
  - Avec 4 atouts, annoncez 4♥/♠ directement (comme pour une manche en « attaque », cf. plus bas).
- Ne tenez aucun compte des vulnérabilités, sauf si vous êtes très faible (moins de 8HLD) :
  - « Vert contre rouge », dites 3♥/♠ même avec 5HLD (l'adversaire a sûrement un chelem) !
- Cette enchère est un arrêt absolu, l'ouvreur n'a pas le droit de reparler !

**Principe : Sur l'ouverture de 2♥/♠, la réponse de 3♥/♠ est une prolongation de barrage et constitue un arrêt absolu.**

### **La déclaration de la manche en attaque, 4♥/♠ :**

- A partir de 15HLD, vous avez peut-être la manche, et à partir de 18HLD sûrement la manche. MAIS :
  - Si vous avez 4 atouts, manche ou pas, IL FAUT LA DECLARER (voir ci-dessus : sacrifice)
    - ▶ De 15 à 18HLD, vous ne savez pas si vous êtes en « sacrifice », ou en situation de gagner.
    - ▶ A partir de 19HLD (et jusqu'à 20-21HLD), vous espérez gagner le contrat de toutes façons.

**Principe : Avec 4 atouts sur l'ouverture de 2♥/♠, on annonce toujours 4♥/♠, quel que soit son nombre de points. On dit qu'on est en « attaque-défense ».**

- Avec 2 ou 3 atouts, et 18 à 20HLD, vous devez aussi, simplement, déclarer la manche : 4♥/♠.
  - ▶ En effet, vous êtes en mesure de gagner en « attaque », et il n'y a pas de chelem.
- Mais que faire avec 15 à 17HLD (possibilité de manche) ou 21-24HLD (possibilité de chelem) ?
  - ▶ Rappel : 3♥/♠ est une prolongation de barrage et non pas une proposition de manche !

### **Le « 2 sans-atout » relais-fitté, demande de renseignements :**

Vous avez compris que cette convention remplace la proposition de manche (ou de chelem), et cherche à connaître la force du 2 faible de l'ouvreur : plus près de 6H (9 à 11HLD) ou de 10H (12 à 14HLD) ?

- Cette enchère promet 2 cartes ou plus dans l'ouverture, donc le fit.
- Elle n'a d'intérêt que si la manche est possible, mais non certaine : donc 14 à 18HLD (plutôt 15-17).
- La réponse de l'ouvreur est simple s'il a un jeu très faible (9-11HLD) : 3♥/♠, réponse donc précise.
- Toute autre réponse de la part de l'ouvreur indique un jeu « fort » de 9-10H (12-14HLD).

### **Priorité à la mention d'une force extérieure à la couleur d'ouverture :**

- Cette réponse de 3♣, 3♦, 3♥ (sur ouverture de 2♠) signifie 12 à 14HLD ET une force (A ou R).
- 3SA, de la part de l'ouvreur, signifie : pas de force, mais une couleur pleine par As-Roi-Dame.
- Si la force annoncée plaît au répondant, il peut continuer les questions par l'enchère de 3SA :

### **Au niveau de 4, l'ouvreur annonce un singleton :**

- A la question à 3SA, il annonce son singleton (attention, après ouverture 2♥ : 4♥ = singl. ♠ !).
- Sans force, mais avec le jeu maximum, il peut annoncer directement ce singleton : 2♥-2SA- ? : 4♦.

**Principe : En réponse à l'ouverture de 2 faible, 2SA est un relais-fitté, proposition de manche. L'ouvreur minimum répète l'ouverture. Maximum, il annonce, dans l'ordre : une force, au niveau de 3, et/ou un singleton, toujours au niveau de 4.**