

LES BICOLORES DE L'OUVREUR (3)

Les réponses au bicolore économique :

- Sujet très complexe, dont nous n'aborderons que les grandes lignes. Rappel :
 - La redemande de l'ouvreur est ambiguë en force, allant de 13 à 19HL.
 - Le répondant doit bien examiner, avec ses points à lui et sa répartition, la somme des points et du nombre de cartes connu dans chaque couleur :
 - ▶ Fit ? Pas de fit ? Jeu à SA (plus ou moins réparti) ? Jeu de manche ? Contrat partiel ?
- Garder+++ la notion de « plancher » et de « plafond » dans le total des points. Ici, la distance entre les deux est de 6 points, de 13+x à 19+x (x = les points du répondant ; rappel : x va de 5H à l'∞).
 - Si la manche est impossible (26-27HL(D) non atteignable), il faut s'arrêter le plus vite possible.
 - Si la manche est certaine (26HL ou 27HLD), 2 attitudes possibles seulement :
 - ▶ Il faut faire des enchères forcing jusqu'à la manche, seul moyen d'être sûr que votre partenaire ne vous « lâche » pas avant d'avoir déclaré la manche.
 - ▶ Ou bien « planter » vous-même la manche qui vous paraît la plus vraisemblable.
 - Entre les deux, et c'est très fréquent, il faut « encourager ». On dit aussi « faire un effort ».
 - ▶ Votre partenaire, lorsque vous « faites un effort », sait que vous n'êtes pas minimum.
 - ▶ Par conséquent, il sait que les points de manche 26-27HL(D) sont à l'intérieur de la fourchette que vous avez calculée. Lui-même, minimum, passera. Il pourra aussi faire « un autre effort »...

Les enchères à SA :

Ce sont les réponses les plus faciles, mais non les plus fréquentes. En effet, ces réponses ressemblent fort aux enchères que le répondant aurait faites directement après l'ouverture :

- 1SA reste un SA « poubelle », 6 à 10HL, mais possible seulement si l'on est resté au niveau de 1 !
 - ▶ « Partenaire, je n'ai de fit dans aucune de tes couleurs ! ». Ex. : $1\spadesuit-1\heartsuit-1\spadesuit-1SA$.
- Remarque¹ : avec 6HL, on doit dire 1SA ou fitter. Mais avec 5HL (vous avez répondu !) seulement, que faire ? Rappel : vous n'avez pas le droit, avec 5HL, de dire 1SA qui promet 6-10HL !
 - ▶ Vous ne pouvez donc que choisir une des 2 couleurs de l'ouvreur. Ex. : $1\clubsuit-1\heartsuit-1\spadesuit-?$ \clubsuit ou \spadesuit ?
 - ▶ Avec 3 cartes à \spadesuit , vous choisissez \spadesuit , en PASSANT, évidemment.
 - ▶ Avec 2 cartes à \spadesuit ou - et 4+ cartes à \clubsuit , dites $2\clubsuit$, qui ne promet que 5HLD (5 à 10HLD).
- 2SA sans saut (ou avec saut après une des séquences précédentes) : 11-12HL, proposition non forcing.
- 3SA avec saut (exemple d'enchère « plantée », voir les généralités) : idem, mais avec 13-15HL.
- Attention : En disant 2SA ou 3SA, la main n'est pas forcément régulière.
 - En effet, on peut, devant l'absence de fit majeur, et avec des points, aboutir à SA même parfois avec un singleton dans chaque main, s'il n'y a aucun fit connu !
 - ▶ Exemple : Avec $\spadesuit R1094 \heartsuit 10 \diamond DV864 \clubsuit A64$, après $1\heartsuit-1\spadesuit-2\clubsuit$, redemandez 2SA !

Principe : après un bicolore économique de l'ouvreur, les réponses à SA sont inchangées : 1SA « fourre-tout », 2SA 11-12 et 3SA 13-15.

La répétition de la couleur de réponse :

ATTENTION ! ATTENTION ! ATTENTION ! ATTENTION ! ATTENTION ! ATTENTION !

Cette mise en garde est là pour attirer votre attention sur une des erreurs les plus fréquentes :

- Lorsque le répondant a dit sa couleur, même 5^{ème}, il ne promettait que 4 cartes. Ex. : $1\heartsuit-1\spadesuit-2\diamond-?$
- Il pourrait lui venir à l'esprit de la répéter, si elle est 5^{ème}², pour annoncer cette fois 5 cartes à \spadesuit : IL N'EN EST PAS QUESTION, car l'ouvreur a déjà annoncé 9 cartes en deux couleurs :
 - Le risque de singleton ou de chicane chez l'ouvreur est bien trop grand. D'où le principe :

Principe : après la nomination économique de 2 couleurs par l'ouvreur, la répétition de sa couleur par le répondant PROMET 6 CARTES.

- Avec 6-10HL (et SIX cartes), on répète simplement sa couleur. Ex. : $1\heartsuit-1\spadesuit-2\diamond-2\spadesuit$. NON FORCING
- Avec 11-12HL, on la répète avec saut : $3\spadesuit$. Cette enchère, encourageante, n'est PAS FORCING.

¹ Si cette remarque vous paraît trop compliquée, laissez tomber : il y a plus utile et plus urgent. Le principe : à 5H, il n'y a presque jamais de manche, d'où un coup de frein. Mais à 6H, si l'ouvreur est maximum (19HL), la manche est possible : il faut peut-être continuer !

² Cette erreur se rencontre 2 à 3 fois par tournoi de 30 donnes, ce qui laisse à penser que la notion elle-même est difficile à saisir...