

APRÈS UNE INTERVENTION SUR 2♣ FI

Inspiré par l'article de Michel Lebel, *Bridgerama n°415*, décembre 2015, p. 1-2.

Introduction :

On ne considérera ici que les ouvertures de 2♣ fort indéterminé (FI) prévues par le Système d'Enseignement Français (SEF) : 2 fort unicolore, 2 Acol, super 2SA. On inclura également le puissant bicolore majeur, devenu classique (redemande à 3SA après 2♣-2♦). Le relais à 2♦ est obligatoire.

- Les interventions, sur ces ouvertures fortes, sont en général soit des enchères d'entame, soit des barrages (sacrifice), exceptionnellement des recherches de manche à la couleur.
- Ces interventions peuvent gêner assez considérablement le déroulement des enchères :
 - Deux interventions seront envisagées : 1°) Directement sur l'ouverture ; 2°) Sur le relais à 2♦.

Après une intervention du n°2 :

Principe général : Passé sert de relais (remplace le 2♦ habituel).

Principe : Après une intervention, le relais à 2♦ est remplacé le plus souvent par un PASSE.

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♣	2♦/♥/♠
?			

- Cependant, certaines enchères peuvent être envisagées :

Après une intervention à la couleur :

- **Contre** est un sputnik positif, à partir de 5 ou 6 HL :
 - Il faudra au moins 3 cartes dans la ou les deux majeures non nommées.
 - Exemple, après intervention à 2♠ (figure) : ♠63 ♥R104 ♦D1074 ♣D973 → X.
- Une **couleur** promet une couleur convenable d'au moins 5 cartes et 5 ou 6HL minimum.
 - Exemple, après intervention à 2♥ : ♠RV1074 ♥5 ♦R976 ♣1084 → 2♠.
- On peut également faire un **cue-bid** avec un jeu fort, tricolore et court dans la couleur adverse :
 - Exemple, après intervention à 2♦ : ♠D1075 ♥RD86 ♦3 ♣R987 → 3♦.

Principe : Après intervention directe à la couleur sur un 2♣ fort indéterminé, on utilise un Contre (sputnik) pour indiquer 3 cartes dans la ou les majeures non nommées.

Après une intervention par Contre :

- **Surcontre** montre toujours du jeu, à partir de 5-6HL :
 - Exemple : ♠R1085 ♥D94 ♦V1087 ♣V5 → XX.
 - Ici, l'ouvreur est obligé de reparler, mais parfois :
 - Il peut tenir le surcontre avec un très beau ♣.
- Une **couleur** est ici aussi une couleur convenable d'au moins 5 cartes et 5 ou 6HL minimum.

Principe : Après intervention directe par un Contre sur un 2♣ fort indéterminé, surcontrer pour montrer quelques points (à partir de 5 ou 6H)

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♣	X
?			

Après passe du répondant sur l'intervention, le réveil de l'ouvreur :

Bien évidemment, après passe du répondant, l'ouvreur n'en reste pas là :

- A la **couleur**, le réveil est naturel, comme s'il y avait eu une réponse de 2♦ dans le silence adverse.
- A **Sans-Atout**, le réveil est également naturel :
 - Exemple, après S 2♣ - O 2♥ - N Passe - E Passe : ♠AD105 ♥AV8 ♦RD92 ♣AD → 2SA.
- Après une intervention en mineure, le puissant bicolore majeur est annoncé par un **cue-bid** :
 - En effet, l'enchère de 3SA (enchère en l'absence d'intervention) doit redevenir naturelle.
 - Exemple, après S 2♣ - O 3♣ - N Passe - E Passe : ♠ADV97 ♥ARV84 ♦A5 ♣3 → 4♣.

Principes : Après intervention sur un 2♣ FI et passe du répondant, le réveil de l'ouvreur est naturel.

Après intervention mineure, un fort bicolore majeur est annoncé par un cue-bid

Après une intervention du joueur n°4 :

N'oubliez pas que l'ouverture de 2♣ FI n'est pas forcing de manche. Il n'y a donc pas de passe forcing après intervention.

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	Passe	2♦	Interv.
?			

Attitude de l'ouvreur :

- Conséquence immédiate et importante :
 - Le **contre** de l'ouvreur est un contre d'appel :
 - En général avec un jeu de super-2SA, mais sans vrai arrêt dans la couleur d'intervention.
 - Exemple après intervention à 2♠ : ♠82 ♥ADV10 ♦AR5 ♣ARV7 → X (appel).
- La nomination d'une **couleur** est naturelle et correspond à un 2 fort dans la couleur :
 - Exemple après intervention à 2♥ : ♠ARV972 ♥5 ♦AD8 ♣A104 → 2♠.
- L'enchère de **2SA (super-SA)** est normale avec 22-23HL et un bon arrêt dans l'intervention :
 - Exemple après intervention à 3♣ : ♠V84 ♥AR5 ♦ARV104 ♣AD → 2SA.
- **Passe** peut être :
 - Soit un super 2SA sans arrêt suffisant dans la couleur d'intervention ni la possibilité de faire un contre d'appel (2 cartes seulement dans l'autre majeure par exemple).
 - Soit un « passe punitif », destiné à obtenir une chute juteuse.

Principe : Après une intervention du joueur n°4 sur la séquence 2♣ -2♦,
il n'y a pas de passe forcing :
le Contre de l'ouvreur est d'appel
et Passe est une proposition de punition non forcing.

Attitude à adopter après un passe de l'ouvreur :

Le répondant, avec un jeu « nul », n'est pas obligé de réveiller. Mais, avec quelques points H (4 ou 5) :

- Il doit en priorité **contrer** en réveil, si la distribution le lui permet.
 - Voici une séquence typique :
 - Main de Nord : ♠AR1087 ♥A5 ♦AR6 ♣R85.
 - Main de Sud : ♠6 ♥R108 ♦9862 ♣DV1094.
 - Après le passe (punitif) de son partenaire, avec ses 6 points H, Sud contre, ce contre étant tenu bien sûr par Nord.

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♣	passe
2♦	2♠	passe	passe
<u>X</u>	passe	<u>passe</u>	passe

Après intervention en barrage au niveau de 3 :

Les principes restent les mêmes, les enchères étant alors seulement « montées » d'un cran.

- On ne pourra cependant plus différencier les 2 forts vrais (20-23HL) des 2 forts Acol (18-19HL avec 6 belles cartes). Tant pis.
- Pour le répondant, priorité à l'annonce d'un bon arrêt pour jouer SA (5H minimum) :
 - Après intervention à 3♥, avec ♠854 ♥AV2 ♦107643 ♣ 102 → 3SA.
 - En effet, le renseignement peut être très précieux pour le partenaire-ouvreur.

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	3♦	passe	passe
?			

Le problème sera souvent pour l'ouvreur la **recherche d'un arrêt** chez le répondant **pour jouer 3SA**.

- C'est l'enchère de **contre** qui fera office de cue-bid de recherche d'arrêt.
 - Exemple, après l'ouverture de 2♣ et une intervention à 3♦ (passe du répondant), l'ouvreur :
 - Avec ♠AR4 ♥ADV8 ♦A7 ♣RD98 → X, main régulière, pour demander l'arrêt à ♦ (3SA) ou une couleur 4ème. Ce contre peut aussi être tenu éventuellement par le répondant, sans meilleure enchère, et avec notamment un jeu nul.
 - 3SA sera plutôt utilisé avec 9 levées visibles sur entame ♦ : ♠3 ♥AV9 ♦RD ♣ARD10876.
 - Avec cette main, en l'absence de barrage adverse, on aurait fait un 2 fort à ♣. Ici → 3SA.

Principe : Après l'ouverture de 2♣ FI et une intervention de barrage au niveau de 3,
l'enchère de contre de l'ouvreur indique un jeu régulier (super 2SA).

L'enchère de 3SA au contraire promet plutôt 9 levées sur l'entame de la couleur adverse.