

## OUVERTURE DE 2♥ BICOLORE MAJEUR FAIBLE

### I - INTRODUCTION :

Dans cette convention l'ouverture de 2♥ indique la possession d'un bicolore Majeur avec au moins quatre Cœurs et au moins quatre Piques ou plus (4-4, 5-4, 5-5) dans une main de force 5-10 H. Cette ouverture est essentiellement une ouverture de barrage. En plaçant les enchères à un niveau élevé, elle prive les adversaires d'un nombre important de paliers d'enchères, rendant difficile leurs interventions et leurs échanges d'informations dans la recherche de leur meilleur contrat. Ils se retrouvent souvent amenés à jouer un contrat " hors champ " ou situé à un palier supérieur à celui du champ. La connaissance par le partenaire d'une partie importante de la distribution de l'ouvreur lui permet en outre de trouver souvent sa meilleure entame contre les contrats adverses.

Rien n'empêche d'ailleurs le camp de l'ouvreur de lutter pour le gain d'un contrat partiel, puisque le partenaire connaît la longueur du fit de sa ligne et peut enchérir en fonction de sa force jusqu'au niveau permis par la loi de Vernes. Enfin dans le cas où le partenaire de l'ouvreur possède un jeu fort, il convient de disposer de séquences d'enchères, permettant aussi d'aboutir au meilleur contrat.

### II- EVALUATION DES MAINS DE L'OUVREUR :

Avant de faire cette ouverture, il faut à la fois tenir compte de la distribution, de la force, de la vulnérabilité et de la position de l'ouvreur par rapport au donneur. En conséquence :

- Non vulnérable en première, deuxième ou troisième position, on peut ouvrir les bicolores Majeurs 4-4, avec une force de 4 à 10 Honneurs.
- Non vulnérable en quatrième position, pour ouvrir il faut détenir 5♥ + 4♠ ou mieux et une main répondant à la règle empirique de 15 (nombre de points H + nombre de Piques). On ouvre en quatrième position pour jouer un contrat, non pour en faire trouver un à l'adversaire.
- Vulnérable en toutes positions, on ne doit ouvrir qu'avec au moins 5♥ + 4♠ et une force en honneurs, située dans le haut de la fourchette (9-10 H), surtout Rouge contre Vert.

Bien entendu il est très important que le maximum de points H soit dans le bicolore.

### III- ATTITUDE DU RÉPONDANT :

Les mains du répondant doivent être classées en deux catégories en fonction de leur force.

- ✓ Elles sont minimales tant qu'il ne détient pas une force  $\geq 16$  H. La manche est rarement envisageable, sauf avec des mains excentrées. On se trouve dans une zone, où les adversaires interviennent quasiment toujours. Suivant sa force et son fit le répondant, dès qu'il le peut, élèvera le palier des enchères le plus haut possible. Sinon il devra « passer ».
- ✓ Quand il possède une main de force  $\geq 16$  H sans limite supérieure, il devra prendre le capitaneat, en général par le relais de 2SA.

### IV- DÉVELOPPEMENT DES ENCHÈRES :

#### 41 : - APRES UNE OUVERTURE NON VULNERABLE

##### 411 : - Le répondant est fitté avec une main de force $\leq 15$ H

- « passe » : Préférence Cœur avec une main faible.
- 2♠ : Préférence Pique avec une main faible.
- 3♥, 3♠ : Barrage en accord avec la loi des Levées totales
- 4♣ : Pour jouer 4♥ ou 4♠ de la main du répondant. L'ouvreur répond 4♦, s'il est plus long à Cœur et 4♥, s'il est plus long à Pique
- 4♥, 4♠ : Attaque/ défense/ barrage au choix. S'il veut réveiller, l'adversaire est à la « devine ».

**412 : - Le répondant est fitté avec une main de force  $\geq 16$  H**

**Le répondant annonce 2SA** : relais pour faire décrire l'ouvreur. **Les réponses de l'ouvreur** :

- 3♣ : Toutes les mains 5-4, 5-5, 6-5 minimales (4-7 H)
- 3♦ : 4♥ et 4♠ dans une main minimale (4-7 H)
- 3♥ : 5♥ et 4♠ dans une main maximale (8-10 H)
- 3♠ : 4♥ et 5♠ dans une main maximale (8-10 H)
- 3SA : 4♥ et 4♠ dans une main maximale (8-10 H)
- 4♣ : 5♥ et 5♠, court à Trèfle dans une main maximale (8-10 H)
- 4♦ : 5♥ et 5♠, court à Carreau dans une main maximale (8-10 H)

**Après la réponse de 3♣, le répondant fait un nouveau relais à 3♦**, pour faire décrire les mains minimales (4-7 H). **Les réponses de l'ouvreur** :

- 3♥ : 5♥ et 4♠ dans une main minimale (4-7 H)
- 3♠ : 4♥ et 5♠ dans une main minimale (4-7 H)
- 4♣ : 5♥ et 5♠, court à Trèfle dans une main minimale (4-7 H)
- 4♦ : 5♥ et 5♠, court à Carreau dans une main minimale (4-7 H)

**Après la réponse de 3SA, le répondant fait un nouveau relais à 4♣**, en recherche de chelem, pour faire décrire les mains 4-4 maximales (8-10 H). **Les réponses de l'ouvreur** :

- 4♠ : main 4-4-1-4 courte à Carreau
- 4♥ : main 4-4-4-1 courte à Trèfle
- 4♦ : mains 4-4-3-2 ou 4-4-2-3, pas de courte

**413 : - Le répondant n'est pas fitté**

- 3♣, 3♦ : Couleurs au moins 6<sup>e</sup>, encourageantes, non forcing. Faites avec une valeur de bonne ouverture, elles demandent à l'ouvreur de réévaluer sa main pour éventuellement jouer une manche
- 3SA : Pour les jouer. Option choisie par le répondant en fonction de son jeu.

**42 : - APRES UNE OUVERTURE VULNERABLE OU FAITE EN 4<sup>e</sup> POSITION**

*(Ces ouvertures garantissent chez l'ouvreur la possession de 5 cartes à Cœur)*

**421 : - Le répondant est fitté avec une main de force  $\leq 15$  H**

Les réponses sont les mêmes qu'au paragraphe 411, en tenant compte de la présence de 5♥.

**422 : - Le répondant est fitté avec une main de force  $\geq 16$  H**

**Le répondant annonce 2SA** : relais pour faire décrire l'ouvreur. **Les réponses de l'ouvreur** :

- 3♣ : Toutes les mains 5-4.
- 3♦ : 5♥ et 5♠ dans une main minimale (4-7 H)
- 3♥ : 5♥ et 5♠ dans une main maximale (8-10 H)
- 3♠ : 6♥ et 5♠ dans une main maximale (8-10 H)

**Après la réponse de 3♣, le répondant fait un nouveau relais à 3♦**, pour faire décrire les mains 5-4.  
**Les réponses de l'ouvreur** :

- 3♥ : 5♥ et 4♠ dans une main minimale (4-7 H)
- 3♠ : 5♥ et 4♠ dans une main maximale (8-10 H)

### **43 – ATTITUDE DU RÉPONDANT APRES UNE INTERVENTION :**

#### **431 : - Le joueur n°2 fait un Contre d'appel**

Cette intervention n'est pas gênante, car elle ne prive d'aucun palier d'enchère. Le répondant peut utiliser toutes les réponses prévues aux paragraphes précédents. En particulier la force du relais à 2SA pourra même être abaissée d'un ou deux points, puisque dans cette situation le jeu du joueur n°4 est quasiment nul et que, par conséquent, tous les points du joueur n°2 sont asservis.

#### **432 : - Le joueur n°2 fait un Contre punitif**

Dans ce cas la situation devient délicate. Le répondant doit s'efforcer de trouver un sauvetage,

- soit en annonçant 2♠, s'il en a au moins trois,
- soit en annonçant 3♣ ou 3♦, si l'une de ces mineures est au moins cinquième.

S'il passe, parce qu'il n'a rien à dire, il transfère le sauvetage à l'ouvreur, qui devra

- soit annoncer 2♠, s'il en a cinq
- soit surcontrer pour demander au répondant d'annoncer sa couleur la plus longue
- soit passer en subissant le Contre, s'il considère que c'est le moindre mal...

#### **433 : - Le joueur n°4 transforme le Contre d'appel en Contre punitif**

La situation est encore plus délicate, que dans le cas précédent. Le répondant ayant passé sur le Contre d'appel, le joueur n°4 passe à son tour de parole, transformant ainsi le Contre d'appel en Contre punitif. L'ouvreur se retrouve donc en position de réveil sur son ouverture de 2♥, contrée par le joueur n°2. Il doit donc se conduire au mieux, comme nous l'avons indiqué au paragraphe précédent.

#### **434 : - Le joueur n°2 intervient à la couleur au palier de trois**

Cette intervention est beaucoup moins contraignante que les deux précédentes. Le répondant peut :

- « **passer** », laissant les adversaires résoudre leur recherche de contrat en fonction de l'espace disponible. Comme on l'a mentionné dans l'introduction, ils sont souvent contraints de jouer un contrat différent de celui du champ, ou à un palier plus élevé que ce dernier.
- **contrer d'appel**, pour demander à l'ouvreur d'annoncer sa meilleure couleur.
- **faire un cue-bid** sur l'intervention pour lui faire jouer la meilleure manche.

#### **435 : - Le joueur n°4 intervient à la couleur au palier de trois**

Il s'agit d'une intervention à 3♣ ou 3♦. L'attitude de l'ouvreur dépend de la réponse du partenaire :

- **Si le répondant a passé ou donné une préférence à 2♠**, l'ouvreur ne doit reparler que s'il est maximum, pour rallonger l'une de ses couleurs Majeures. Presque toujours il doit passer en espérant que son ouverture a gêné les adversaires dans la recherche de leur contrat.
- **Si le répondant a fait un relais à 2SA**, l'intervention à 3♣ n'est pas gênante. Il faut passer avec toutes les mains minimales et faire les réponses prévues pour tous les autres paliers. L'intervention à 3♦ prive l'ouvreur de deux paliers. On peut adopter les réponses suivantes :
  - passe : non vulnérable 4-4 minimum (4-7 H), vulnérable 5-4 minimum (4-7 H)
  - contre : non vulnérable 5-4 minimum (4-7 H), vulnérable 5-5 minimum (4-7 H)
  - toutes les autres réponses sont inchangées.