

### 3. L'OUVERTURE DE 2♣ « FORT INDÉTERMINÉ »

L'ouverture de 2♥ ou 2♠ étant barrage, il faut pouvoir décrire les mains fortes. Pour cela on va modifier les ouvertures fortes. L'ouverture de 2♣ va montrer différents types de mains, toutes entre 20 et 23 points.

#### 3.1. DÉVELOPPEMENTS APRES 2♣ – 2♦

La réponse de 2♦ est la plus fréquente, elle peut être considérée comme pratiquement obligatoire. Le « 2♣ fort indéterminé » n'indiquant qu'une force et non une distribution, l'ouvreur commencera la description de sa main à sa deuxième enchère.

##### ❖ Redemande de 2♥ ou 2♠

Elle correspond à l'ancienne ouverture de 2♥ ou 2♠ fort.

- Bel unicolore sixième, comportant deux gros honneurs.
- 20 à 23 HLD, ou 8 levées de jeu.
- Pas de couleur quatrième annexe.

♠ A V 5  
♥ R D V 8 6 2  
♦ 8  
♣ A R 8

	S	O	N	E
		—	2♦	—
	2♣ ?			

2♥

##### ❖ Redemande de 2SA

Correspond à un beau 2SA.

- Main régulière.
- 22 ou 23 HL.
- Exceptionnellement une mauvaise majeure cinquième.

♠ R D 5  
♥ R D X 2  
♦ A V  
♣ A D V 2

	S	O	N	E
		—	2♦	—
	2♣ ?			

2SA

♠ A V 5  
♥ D V 8 6 2  
♦ A D  
♣ A R 8

	S	O	N	E
		—	2♦	—
	2♣ ?			

2SA

Après la redemande à 2SA, le répondant utilisera les mêmes développements qu'après une ouverture de 2SA: « Stayman » et « Texas ».

❖ **Redemande de 3♣ ou 3♦**

Mains très irrégulières, à base de ♣ ou ♦, ne convenant pas pour jouer à Sans-Atout.

- Unicolore septième, parfois sixième avec un singleton.
- 20 à 23 HLD, ou 8 à 9 levées de jeu.

♠ A 2  
♥ R D 2  
♦ 8  
♣ A R V X 8 4 2

S	O	N	E
2♣ ?	—	2♦	—

3♣

♠ A R  
♥ R D 2  
♦ R 8  
♣ R D V X 8 2

S	O	N	E
2♣ ?	—	2♦	—

2SA

❖ **Redemande de 3♥ ou 3♠**

Main très irrégulière, de 8 ou 8½ levées de jeu, mais comportant de 15 à 18 H.

♠ A R V X 8 4 2  
♥ A R 2  
♦ 8  
♣ 9 6

S	O	N	E
2♣ ?	—	2♦	—

3♠

❖ **Redemande de 3SA**

Unicolore mineur, couleur septième maîtresse, et des arrêts dans pratiquement toutes les couleurs.

♠ A D  
♥ R 2  
♦ D 5  
♣ A R D 8 6 4 2

S	O	N	E
2♣ ?	—	2♦	—

3SA

### 3.2. AUTRES DÉVELOPPEMENTS

Après une ouverture de 2♣, la réponse de loin la plus fréquente est 2♦. On pourra envisager une autre réponse avec des mains très distribuées, d'un minimum de 10 H, comportant les points concentrés dans les couleurs longues.

- ❖ **Séquence 2♣ – 2♥**  
Main à base de ♥. Soit unicolore, on répétera alors les ♥; soit bicolore ♥/♣ ou ♥/♦, on nommera ensuite sa seconde couleur.
- ❖ **Séquence 2♣ – 2♠**  
Main à base de ♠. Soit unicolore, on répétera alors les ♠; soit bicolore ♠/♣, ♠/♦ ou ♠/♥, on nommera ensuite sa seconde couleur.
- ❖ **Séquence 2♣ – 3♣**  
Bel unicolore ♣, sixième ou septième, avec les points concentrés.
- ❖ **Séquence 2♣ – 3♦**  
Bel unicolore ♦, sixième ou septième, avec les points concentrés.

### 3.3. DÉVELOPPEMENTS APRÈS INTERVENTION

#### ❖ Attitude du répondant après intervention du n° 2

##### Intervention inférieure à la manche:

- **Passe** Main faible.
- **Couleur** Naturel forcing.
- **Contre** D'appel sans enchère naturelle.

##### Intervention supérieure ou égale à la manche:

- **Contre** Main faible, pas d'envie de réveil du partenaire.
- **Couleur** Naturel forcing.
- **Passe** Encourageant sans enchère naturelle.

#### ❖ Attitude de l'ouvreur après intervention du n° 4

##### Intervention jusqu'au palier de 3:

- **Couleur** Unicolore, naturel.
- **Passe** Forcing, sans belle couleur.
- **Contre** Main régulière ou presque, sans intérêt à nommer les Sans-Atout.

##### Intervention à partir du palier de 4

- **Couleur** Naturel.
- **Passe** Main régulière ou semi-régulière.
- **Contre** Punitif.

## 4. L'OUVERTURE DE 2♦ « FORCING DE MANCHE »

L'ouverture de 2♣ étant prise pour indiquer des mains de 20 à 23, on va utiliser 2♦ comme ouverture forcing de manche. Cette ouverture sera utilisée pour décrire des mains d'un minimum de 24 HL (ou manche moins une levée).

### 4.1. LES RÉPONSES À L'OUVERTURE DE 2♦

Les réponses sont calquées sur celles faites sur l'ouverture d'un « 2♣ Albarran », mais la perte d'un palier d'enchère entraîne une petite modification.

	SYSTÈME CLASSIQUE	SYSTÈME MODERNE
• 2♥		PAS D'AS, MOINS DE 8 H.
• 2♠	Un As majeur.	Un As sans jeu.
• 2SA	PAS D'AS, 8H ET PLUS (OU DEUX ROIS).	
• 3♣	L'As de ♣.	Un As noir et du jeu (8H ou +).
• 3♦	L'As de ♦.	Un As rouge et du jeu (8H ou +).
• 3SA*		DEUX AS.

### 4.2. REDEMANDES DE L'OUVREUR

Cette deuxième enchère de l'ouvreur sera considérée comme son ouverture « réelle ». Elle *commencera* la description de la main.

Une description se fera toujours par une enchère sans saut. Cette enchère est forcing un tour. Seul un saut à partir d'une enchère de manche sera un arrêt.

#### ❖ Nomination d'une couleur

La nomination d'une couleur est toujours naturelle et au moins cinquième. Une enchère sans saut sera toujours forcing un tour.

♠ R D X 9 2 ♥ A ♦ A R D 2 ♣ R D 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	—	2♥	—	?				2♠
S	O	N	E											
2♦	—	2♥	—											
?														

♠ R D X 9 2 ♥ A ♦ A R D 2 ♣ R D 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3SA</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	—	3SA	—	?				4♠
S	O	N	E											
2♦	—	3SA	—											
?														

\* On peut, à la place, utiliser la convention « CRÈME »:

*	<b>3♥:</b>	2 As de même couleur (rouges ou noirs)	<b>C</b>
*	<b>3♠:</b>	2 As de même rang (majeurs ou mineurs)	<b>R</b>
*	<b>3SA:</b>	2 As mélangés (♠+♦ ou ♥+♣)	<b>M</b>

Un saut à la manche sera toujours un arrêt. Il manque deux As.

♠ R D V X 9 8 2  
 ♥ 2  
 ♦ A R  
 ♣ R D 3

S	O	N	E
2♦	—	2SA	—
<u>?</u>			

4♠

#### ❖ Enchère à Sans-Atout

Une enchère à Sans-Atout indique une main régulière (à la rigueur 4-4-4-1). Une enchère sans saut est toujours forcing un tour.

♠ R D X 2  
 ♥ A 3  
 ♦ A R D 2  
 ♣ R D 3

S	O	N	E
2♦	—	2SA	—
?			

3SA

♠ R D X 2  
 ♥ A  
 ♦ A R D 2  
 ♣ R D 9 3

S	O	N	E
2♦	—	2♥	—
?			

2SA

Un saut est toujours un arrêt impératif.

♠ R D 2  
 ♥ A R  
 ♦ R D 9 2  
 ♣ R D V 3

S	O	N	E
2♦	—	3♣	—
<u>?</u>			

4SA

Les développements après une enchère à Sans-Atout seront les mêmes qu'après l'ouverture de 2SA.

- ?♣: Stayman.
- ?♦: Texas ♥.
- ?♥: Texas ♠.

### 4.3. COMPLÉMENTS

- L'enchère de 4SA du répondant n'est pas un « Blackwood » mais est toujours descriptive.
- Après fit, l'enchère de 4SA de l'ouvreur est un « Blackwood » pour les Rois.