

FICHE 2. OUVERTURE 1 EN MAJEURE DEVELOPPEMENT

Version de base SEF (hors convention 2 sur 1 forçant de manche et hors 3T/3K)

1 DANS LE SILENCE ADVERSE

1.1 Priorité des réponses

Dans l'ordre des possibilités suivant force et distribution

- Le soutien direct ou différé si 13H+
- Le changement de couleur
- Sans Atout = 1SA : Attention 2SA et 3SA, réponses conventionnelles, annoncent le fit.

1.2 Enchères de soutien, sur ouverture 1♠ (1♥)

1.2.1 1ère enchère du répondant

Répondant	≤5HLD	5H-6HLD	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+HLD	
3 cartes	pas	2♠ (2♥)					2SA fitté		Fit différé puis 4♠ (4♥)				Fit différé Puis 3♠ (3♥)
4 cartes	pas	2♠ (2♥)					3♠ (3♥)		3SA (régulier) ou Splinter (singleton)				
5+ cartes	pas	3♠ (3♥)			4♠ (4♥)			Fit différé puis 3♠ (3♥)					

Commentaires sur les jeux forts, avec 13-15HLD chez le répondant :

- Avec 3 atouts → changer de couleur puis soutenir au niveau de la manche.
- Avec 4 atouts et jeu régulier → 3SA, propose la manche, l'ouvreur choisit 3SA ou 4♥/♠
- Avec 4 atouts ou plus, un singleton ou chicane, faire splinter, double saut dans la couleur chicane ou singleton.
 - Attention il élève très vite les enchères. A utiliser pour chercher le chelem **en absence de toute autre enchère.**
 - Sur ouverture 1♥, le splinter ♠ se fait au niveau 3♠.

Commentaires sur les jeux forts, avec 16HLD+ chez le répondant (recherche de chelem) :

- On change de couleur puis on soutient au niveau 3 (plus fort que niveau 4)

1.2.2 Redemande de l'ouvreur après soutien du répondant (tableau à revoir)

Répondant ↓	Force ouvrier (HLD)											
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23+
2♥ / 2♠	Passe ou 3♥/3♠ (6 atouts) Arrêt				Enchère d'essai 2SA ou 3m (*)				4♥ / 4♠ manche			
4♥ / 4♠	Passe								Blackwood?			
3♥ / 3♠	pas		4♥ / 4♠,						Contrôles recherche de chelem			
2SA fitté	3♥/3♠ arrêt		4♥ / 4♠, 3SA possible avec un jeu régulier						Contrôles recherche de chelem			
3SA fitté	Passe ou 4♥/4♠ selon distribution						Contrôles recherche de chelem					
Splinter	4♥ / 4♠						Contrôles pour recherche de chelem					
Fit différé puis 3♥/3♠	4♥ / 4♠				Contrôles pour recherche de chelem							
Fit différé 4♥/4♠	3SA ou 4♥/4♠ selon distribution						Contrôles pour recherche de chelem					

(*) Précision sur les enchères d'essai voir paragraphe 2 :

1.3 Changement de couleur (forçant si le répondant n'a pas passé d'entrée)

Règles pour le choix de la couleur en jeux bicolores :

- Priorité majeure 4ème concerne la réponse 1♠ sur ouverture 1♥ et si choix à faire :
- 5/5 : la plus chère 5/4 : la plus longue 4/4 : la moins chère

Niveaux et forces (tenir compte toutefois de la force de la main)

Réponse 1 sur 1 ≥ 6 HLD 4 cartes mini Le jeu peut être faible

Réponse 2 sur 1 sans saut ≥ 11 HLD, 5 cartes en général (avec un jeu fort on peut être fitté et soutenir plus tard = soutien différé voir).

Remarques : La réponse 2♥ sur 1♠ promet toujours 5 cartes et 11 HLD minimum.

2♠ sur 1♥ est faible, sans fit, et promet 6 cartes.

1.4 Sans Atout (misfit)

6-10HL, pas de fit, changement couleur impossible : → 1SA

A partir de 11H, les réponses de 2SA et 3SA étant conventionnelles on passe par un artifice :

- 11/12 H sans fit, jeu régulier: → On annonce une mineure au niveau 2 suivi de 2SA.
- 13-15 HL : sans fit, jeu régulier: → On annonce une mineure au niveau 2 suivi de 3SA.

1.5 Tableau de synthèses redemande de l'ouvreur après une enchère de soutien

Répondant	Nbre d'atouts	Description	Redemande ouvrier	Signification
2♥, 2♠	3	6-10 HS	3♥, 3♠ 2SA 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ 3♠, 4♣, 4♦, 4♥ 4♥, 4♠	Stop Barrage Enchère d'essai (16HLD), pas de couleur avec 3 perdantes Enchère d'essai (16HLD), 3 perdantes dans la couleur Splinter, double saut dans la couleur singleton ou chicane 20/21 HS
3♥, 3♠	4	11-12 HS	Passe 4♥, 4♠ 4♠, 4♣, 4♦, 4♥	Ouverture mini 12-14 HLD 15 HLD- loi des atouts Contrôles, espoir de Chelem
2SA fitté	3	11-12 HS	3♥, 3♠ 3SA 4♥, 4♠ 4♣, 4♦, 4♥, 4♠	Ouverture mini 14 H jeu régulier 14-19 HLD pas d'espoir de chelem Contrôles, espoir de Chelem
3♥, 3♠, avec saut après 2 ^{ème} couleur (fit différé)	3	13-15H fit différé Si 5 atouts mais plus souvent 16HLD+	3SA 4♥, 4♠ 4♣, 4♦, 4♥, 4♠	12-14 H, jeu régulier 12-14 HLD, main irrégulière, pas d'espoir de Chelem ≥ 15HLD, Contrôles, espoir de Chelem
3SA	4	13-15H régulier	Passe ou 4♥ / 4♠ 4♣, 4♦, 4♥, 4♠	12-16 HL Selon distribution 16 HLD+ Contrôles, espoir de Chelem
3♠, 4♣, 4♦, 4♥	4	13-15HLD + singl. Splinter du répondant	4♥, 4♠ 4♦, 4♥, 4♠	La manche sans Espoir de Chelem Contrôles, Espoir de Chelem

2 RECHERCHE DE MANCHE, ENCHERES D'ESSAI

2.1 Objectif

Quand le répondant a soutenu au niveau 2 l'ouvreur veut vérifier si la manche est possible dès qu'il a 16HLD. Il utilise les enchères d'essai qui sont de 2 types.

2.2 Enchère d'essai généralisée à 2SA

Conditions ouvrier : 16HLD et pas de trou de 3 perdantes dans une couleur (Dxx = 2 perdantes mais Vxx = 3 perdantes
L'ouvreur annonce 2SA

Réponses du partenaire :

- Minimum (6-8 S) le répondant reste au niveau 3 → **3M**
- Maximum (9-10 S) le répondant annonce la manche → **4M**

2.3 Enchère d'essai à la couleur au niveau 3

But: Vérifier les points de la ligne et qu'il n'existe pas un trou de 3 perdantes dans une couleur X des 2 côtés.

Conditions ouvrier : 16HLD et trou de 3 perdantes dans une couleur (Dxx = 2 perdantes mais Vxx = 3 perdantes
L'ouvreur nomme cette couleur au niveau 3 (2 pour les ♠ si ouverture 1♥).

Réponse du partenaire :

- Minimum (6-8 S) il reste au niveau 3 → **3M**
- Maximum (9-10 S) mais avec aussi 3 perdantes dans la même couleur → il reste aussi au niveau 3: **3M** ou annonce un force, niveau 3, mais **sous 3M**
- Maximum (9-10 S), couvre au moins une perdante (A, R, chicane, singleton, doubleton) → Le répondant met la manche