

FICHE 3. OUVERTURE 1 EN MINEURE

1 REPONSES DANS LE SILENCE ADVERSE

La priorité des réponses 4^{ème} suit l'ordre suivant

- Annonce d'une majeure 4^{ème} si elle existe
- Annonce SA
- Soutien dans les autres cas

Répondant	0-6H	6-10HL	11-12 HL	13-14HL	15-17HL	≥18HL
Avec une majeure 4 ^{ème}	Passe	1♥ / 1♠	1♥ / 1♠	1♥ / 1♠	1♥ / 1♠	1♥ / 1♠
Régulier, sans majeure, sans longue	Passe	1SA	2SA	3SA		
Fit 5 cartes, pas de majeure 4 ^{ème}	Passe	2♣ / 2♦	3♣ / 3♦	3♣ / 3♦	3♣ / 3♦	3♣ / 3♦
5 cartes ♣ sur 1♦ rien d'autre	Passe	1SA	2♣ sur 1♦	2♣ sur 1♦	2♣ sur 1♦	2♣ sur 1♦
Sur 1♠, avec 6 cartes ♦ dont 2 gros honneurs, pas de majeure	pas	1♦	1♦ sur 1♠	1♦ sur 1♠	1♦ sur 1♠	2♦ sur 1♠
Enchère de rencontre: 4 cartes dans la mineure de l'ouvreur et 5 cartes dans l'autre mineure : Saut	pas	1SA	2♦ sur 1♠ 3♣ sur 1♦	2♦ sur 1♠ 3♣ sur 1♦	2♦ sur 1♠ 3♣ sur 1♦	2♦ sur 1♠ 3♣ sur 1♦

2 REDEMANDE DE L'OUVREUR DANS LE SILENCE ADVERSE

2.1 Après l'annonce d'une majeure au niveau 1 par le répondant

2.1.1 Soutien

Nbre de cartes	Force ouvreur											
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23+
4 cartes régulier	Soutien niveau 2						3SA		Soutien niveau 4			
4 + Irrégulier Sans singleton	Soutien niveau 2					Soutien niveau 3			Soutien niveau 4			
4 + Irrégulier + singleton	Soutien niveau 2					Soutien niveau 3			Splinter			
4 cartes et 6 cartes dans l'ouverture	Soutien niveau 2					Soutien niveau 3			Double saut dans l'ouverture			

2.1.2 Absence de fit

	Sud	Nord	Sud	
Sans Atout (*)	1♣/♦	1♥	1SA	jeu mini, 12-14H, dénie 4 cartes à ♥ et à ♠
	1♣/♦	1♠	1SA	jeu mini, 12-14H, dénie 4 cartes à ♠ mais pas à ♥
	1♣/♦	1♥	2SA	jeu fort et régulier, 18-19H, dénie 4 cartes à ♥ mais pas à ♠.
	1♣/♦	1♠	2SA	jeu fort et régulier, 18-19H, dénie 4 cartes à ♠ mais pas à ♥. Remarque: avec une longue dans la couleur d'ouverture et 4 cartes à ♥, l'ouvreur peut annoncer 2♥, bicolore cher.
Changement de couleur	1♣/♦	1♥	1♠	Ambigu sur les points (12 à 19H), dénie 4♥ mais promet 4♠
	1♦	1♥	2♣	Bicolore économique ♠/♣, dénie 4♥ et 4♠
	1♦	1♠	2♣	Bicolore vraisemblablement économique ♠/♣ ne dénie pas 4 cartes à ♥
	1♣	1♥	2♦	Bicolore cher ♣/♦, dénie 4♥ et 4♠
	1♣/♦	1♠	2♥	Bicolore cher ♣/♥, dénie 4♠
Répétition de la couleur d'ouverture (**)	1♠	1♦	2♣	La couleur du répondant est collée à la couleur d'ouverture, l'ouvreur a obligatoirement 6 cartes.
	1♦	1♥	2♦	La couleur du répondant est collée à la couleur d'ouverture, l'ouvreur a obligatoirement 6 cartes.
	1♦	1♠	2♦	La couleur du répondant n'est pas collée, l'ouvreur ne promet que 5 cartes, mais belle, sinon il vaut mieux préférer SA

(*) **Important** : L'annonce de 1SA ou de 2SA dénie 4 cartes dans la majeure du répondant, **contrairement à 3SA qui promet 4 cartes**, un jeu régulier et une ouverture forte, 18-19 HL

(**) **Important : Si l'ouvreur répète sa mineure d'ouverture après une réponse "collée" (1♦ sur 1♣ ou 1♥ sur 1♦) il promet 6 cartes.** Si la réponse n'est pas collée, il ne peut avoir que 5 cartes mais belles. Sinon la redemande 1SA est préférable

2.1.3 Si misfit, recherche de fit 5-3 par le répondant

2.1.3.1 Conditions

En absence de fit direct de l'ouvreur déniant 4 cartes dans la majeure du répondant, celui-ci, **lorsqu'il détient 5 cartes dans sa majeure**, peut explorer la possibilité de fit 5-3.

Suivant la redemande de l'ouvreur il dispose de plusieurs outils : Roudi, 3^{ème} couleur forcing, 4^{ème} couleur forcing, ou Kantar. → **Voit fiche 10 pour détails.**

	La redemande de l'ouvreur est 1SA (non forcing)	L'ouvreur annonce une 2 ^{ème} couleur (forcing)	L'ouvreur répète sa mineure d'ouverture	Redemande ouvreur 2SA
Répondant ≤ 7HL	Enchères naturelles (y compris "passe") dépendant de la distribution			
Répondant = 7 à 10HL →	Enchères naturelles (y compris "passe") dépendant de la distribution			Kantar
Répondant ≥ 11HL →	Roudi	4 ^{ème} couleur forcing	3 ^{ème} couleur forcing	Kantar

2.1.3.2 L'ouvreur a fait une redemande à SA

Le répondant dispose du Roudi sur 1SA (11HL+) ou du Kantar sur 2SA (7HL+) → **voir fiche 10**

2.1.3.3 L'ouvreur a annoncé une nouvelle couleur de façon économique → emploi de la 4^{ème} couleur forcing

L'annonce de la 4^{ème} couleur est interrogative et forcing

Exemples:

S: 1♣ N:1♥ S: 1♠ N: 2♦
 S: 1♦ N:1♥ S: 1♠ N: 2♣
 S: 1♦ N:1♥ S: 2♣ N: 2♠

Dans ces 3 cas, la 4^{ème} couleur forcing est un relais artificiel promettant 11H+, sans autre enchère naturelle satisfaisante

Priorité des réponses de l'ouvreur

- Nommer la majeure du répondant avec trois cartes. 13-15 HL → niveau 2, 16-18 HL → niveau 3.
- Nommer les Sans-atout avec l'arrêt dans la 4^{ème} couleur. 12-14H → 2SA, 15-17H → 3SA, 18-19H 4SA
- À défaut, il continuera de donner des infos sur sa main, force, distribution...

2.1.3.4 L'ouvreur a répété sa mineure au niveau 2 → emploi de la 3^{ème} couleur forcing

Les conditions restent identiques : Majeure 5^{ème} et 11HL+.

Le répondant annonce alors au niveau 2 la couleur collée à la mineure de l'ouvreur. 2♦ après 2♣ ou 2♥ après 2♦

Priorité des réponses

- Avec 3 cartes l'ouvreur donnera le fit (sans saut si 11-13H, avec saut si 14-16H) sinon
- Avec arrêt dans les 2 couleurs non nommées il annonce SA (11-13H = 2SA, 14-16H = 3SA) sinon
- Avec 4 cartes dans la couleur forcing il la soutient au niveau 3 (14-16H pour soutien 3♦, 11-16H pour soutien 3♥) sinon
- Répétition de la couleur d'ouverture avec 6 cartes sinon
- Annonce de la 4^{ème} couleur

Remarque :

Dans la séquence Ouvreur : 1♦, Rép : 1♥, Ouv : 2♦, L'ouvreur promet 6 cartes à ♦, 1♥ étant collé à 1♦, en tenir compte.

Ce qui n'est pas le cas dans Ouvreur : 1♦, Rép : 1♠, Ouv : 2♦, L'ouvreur peut n'avoir que 5♦, 1♠ non collé à 1♦.

2.2 Après une réponse par SA

Les enchères à SA promettent en général un jeu régulier (sauf 1SA sur 1♦ qui peut cacher un 1♣ long) et dénie une majeure 4^{ème}.

Sur enchère du répondant à	Force de l'ouvreur									
	12	13	14	15	16	17	18	19	20+	
1SA (6-10H)	Passe ou 2 ^{ème} couleur économique					2SA ou 2 ^{ème} couleur		3SA ou 2 ^{ème} couleur		
2SA (11-12H)	Jeu régulier = passe		Jeu (pseudo) régulier = 3SA (mineure 6 ^{ème} + arrêts = plus value pour SA)							
	Jeu bicolore: annonce d'une 2 ^{ème} couleur qui est forcing Jeu unicolore: ATTENTION la répétition sans saut de l'ouverture n'est pas forcing									

2.2.1 Redemande de l'ouvreur sur une réponse au niveau 2 du répondant (jeu fort de 11HL et plus)

Règle : Comme on sait qu'on est dans la zone de manche à sans atout on annonce ses arrêts pour vérifier si on peut les jouer.

L'ouvreur montre ses arrêts

L'ouvreur a un jeu régulier, objectif jouer à SA						L'ouvreur a un jeu irrégulier, Jouer SA est peu probable		
Arrêt ♦	Arrêt ♥	Arrêt ♠	Arrêt ♣	12-14 HL Arrêt toutes couleurs	15-17HL	18-19 HL Régulier fort	12-14H : avec singleton/2doubletons	15H + Chicane/singleton
2 ♦	2 ♥	2 ♠	3 ♣	2SA	L'ouvreur aurait ouvert 1SA	3SA	3m répétition mineure	Splinter

2.2.2 Suite des enchères

2.2.2.1 L'ouvreur a répondu 2SA (arrêts dans les 3 autres couleurs)

Ouvreur	Répondant	Ouvreur	Répondant
1 ♣ 2SA	2 ♣ 3 ♣ = 11HL limite, non forcing 3 ♦ -3 ♥ -3 ♠ singleton dans la couleur 3SA = Stop 4 ♣ = jeu fort ou chelem possible	1 ♦ 2SA	2 ♦ 3 ♦ = 11HL limite non forcing 3 ♥ -3 ♠ singleton dans la couleur 3SA = Stop 4 ♦ = jeu fort ou chelem possible

2.2.2.2 L'ouvreur a répondu 2 à la couleur (manque au moins un arrêt)

Ouvreur	Répondant	Ouvreur	Répondant
1 ♣ 2 ♥	2 ♣ 2 ♠ = tenue ♠ mais pas les couleurs sautées (ici ♦) 2SA: tenue des couleurs sautées, 11HL limite non forcing 3 ♣: 3 de la mineure d'ouverture, 11HL, pas de tenue à annoncer, non forcing 3 ♦: 3 d'une couleur tenue, plus chère que le fit, sans les tenues sautées, forcing. 3SA = ≥ 12HL, tenue des autres couleurs, non forcing	1 ♦ 2 ♠	2 ♦ 3 ♣ = tenue ♣ mais pas les couleurs sautées (ici ♥) 2SA: tenue des couleurs sautées, 11HL limite non forcing 3 ♦: 3 de la mineure d'ouverture, 11HL, pas de tenue à annoncer, non forcing 3 ♥: 3 d'une couleur tenue, plus chère que le fit, sans les tenues sautées, forcing. 3SA = ≥ 12HL, tenue des autres couleurs, non forcing