

**1 OUVERTURE 2♣****1.1 Champ d'application rappel :**

- Fort
  - Majeure longue au moins 6<sup>ème</sup>, 8 levées, dont 2 défensives
  - Mineure longue au moins 6<sup>ème</sup>, 9 levées, dont 2 défensives
- 2 SA, 22-23 H, jeu régulier
- Fort bicolore majeur 5/5, 8/9 levées de jeu (9 levées si moins de 18 H), honneurs concentrés, 4 perdantes max

**1.2 Réponses à l'ouverture**

Dans la majorité des cas le répondant passera par le relai 2♦

Exceptions :

- 6 cartes en majeure et 7HL+ → 2 de la majeure (avec 5 cartes et/ou < 7HL on passe par le relai 2♦)
- 6 cartes en mineure, commandée par **3 gros honneurs, pas de majeure 4<sup>ème</sup> et ≥ 7HL** → 3 de la mineure (avec une majeure 4<sup>ème</sup>, quelle que soit la force de la main on passe par le relai 2♦)

**1.3 Redemande de l'ouvreur après 2♦**

Enchères les plus courantes

- 2♥, 2♠ : 6 cartes et 18-21 H ou 5 cartes et 21-22H
- 2SA : Jeu régulier, 22-23H

Autres enchères pour mémoire (rares)

- 3♣, 3♦ : 7 très belles cartes dans la mineure et 9 levées de jeu
- 3♥, 3♠ : 7 très belles cartes dans la majeure et 8 levées de jeu
- 3SA : Bicolore majeur 5♥, 5♠ avec 3 perdantes, sans chicane (option\*).
- 4♣ : Bicolore majeur 5♥, 5♠ avec chicane ♣ (option\*).
- 4♦ : Bicolore majeur 5♥, 5♠ avec chicane ♦ (option\*).
- 4♥, 4♠ : 8 cartes maitresses et un AS

(option\*): Avec un bicolore majeur, on peut se contenter de redemander à 3SA qu'on ait une chicane ou pas, dans ce cas on n'utilise pas les réponses 4♣ et 4♦ :

**1.4 Séquences après relais 2♦****1.4.1 Répondant en face de 2♥, 2♠**

- Passe : 0-4 H sans couleur annonçable
- 2♠ sur 2♥ : 4H et 5 cartes à ♠ : ne dénie pas 3♥
- 2SA : Misfit, au moins 4H, pas 5 cartes à ♠
- 3♣, 3♦, 3♥ : Changement de couleur sans saut : Promet 7H et 5+ cartes. Ne dénie pas le fit
- 3♥ sur 2♥ : Soutien fort, espoir de chelem
- 3♠ sur 2♠ : Soutien fort, espoir de chelem
- 3SA : 9-10H, jeu régulier, 2 cartes dans la couleur de l'ouvreur
- 4♥, 4♠ : ≥ 5HLD, fit au moins 3<sup>ème</sup> sans espoir de chelem, conclusion
- Splinter : Vellités de chelem, pas de contrôle d'honneur en dehors de l'atout.
  - Sur redemande de l'ouvreur à 2♥ : les splinters sont 3♠, 4♣ et 4♦
  - Sur redemande de l'ouvreur à 2♠ : les splinters sont 4♣, 4♦ et 4♥

### 1.4.2 Répondant en face 2 SA : 22-23 H, jeu régulier,

Mêmes enchères que sur ouverture 2SA, en tenant compte de la plus-value de 2 points

- La rectification du Texas **majeur** se fait avec au moins **3 cartes (à statuer)**
  - Inférence 1: avec 2 cartes dans la couleur du Texas majeur l'ouvreur répond 3SA
  - Inférence 2: Si on considère qu'il faut 25 H pour jouer 3SA (d'autant plus difficile avec des mains déséquilibrées) **il faut 2 H pour faire un Texas majeur avec 5 cartes seulement**
  - Conclusion : avec moins de 2 HL on ne fait pas de Texas majeur si on n'a que 5 cartes
- Le Texas mineur doit être exceptionnel, se fait avec un singleton et espoir de chelem
- Le Stayman demande 3-4H

### 1.4.3 Répondant en face de 3♣, 3♦, (L'ouvreur amène 7 cartes et 9 levées)

- Jeu nul, pas de levées amenées → Passe
- Le fit au niveau 4 montre un espoir de chelem
- Une nouvelle couleur montre une force (pas une longueur)
- La manche est une conclusion

### 1.4.4 Répondant en face de 3♥, 3♠: (l'ouvreur amène 7 cartes et 8 levées)

- Jeu nul, pas de levées amenées → Passe
- La manche est une conclusion
- Une nouvelle couleur montre **un contrôle dans cette couleur + le fit** et un espoir de Chelem

### 1.4.5 Répondant en face de 3Sa, 4♣ et 4♦

Ces 3 enchères décrivent formellement un bicolore au moins 5/5 de 3 perdantes max. Voir paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

La connaissance éventuelle d'une chicane peut aider à découvrir un chelem surtout si le répondant couvre au moins une perdante.

## 1.5 Ouvrir avec un bicolore très fort

Les bicolores au moins 5/5 s'ouvrent en général de la couleur la plus chère. A partir de 20HL, on fait un bicolore à saut forcing de manche.

Les bicolores majeurs très forts font l'objet d'un traitement spécifique mentionné dans le SEF:

Conditions : 20HLD+ avec 3 perdantes max. L'ouverture se fait par 2♣, avec 2 variantes.

Ouvreur	Ouvreur	Répondant	Redemande de l'ouvreur		
SEF ou variante SEF	2♣	2♦	3SA	4♣	4♦
Signification SEF			5♥-5♠	6♥-5♠	5♥-6♠
Signification variante ≠ SEF			5+♥-5+♠, Pas de chicane	5+♥-5+♠ Chicane ♣	5+♥-5+♠ Chicane ♦

Exemple avec la variante :

	Ouest		Est	Ouest	Nord	Est	Sud
♠	ARDX98	♠	75	2♣	-	2♦	-
♥	RDV654	♥	A87	4♦	-	6♥	-
♦		♦	VX987	7♥			
♣	7	♣	A52				

Connaissant la chicane, Est peut annoncer sereinement le petit chelem. Ouest, avec une perdante de moins que prévue, peut annoncer le grand.

## 2 OUVERTURE 2♦, FORCING DE MANCHE.

### 2.1 Conditions

Correspond à un jeu fort de 24 HDL au moins avec :

- 1 majeure 5<sup>ème</sup>, 2 gros H, 9 levées ou
- 1 mineure 6<sup>ème</sup>, 2 gros H, 10 levées, ou
- 1 main régulière (24 HL)

Note :

- Pour ouvrir avec un bicolore fort majeur, il vaut mieux ouvrir de 2♣ voir ci-dessus.
- Pour ouvrir un bicolore fort mineure-mineure ou mineure-majeure, il vaut mieux ouvrir de la couleur la moins chère et faire un bicolore cher ou à saut
- Il faut **éviter** d'ouvrir de 2♦ quand on a **qu'un As** (3 perdantes au moins)

### 2.2 Réponses du répondant système ICRM

2♥ : 0-7H, pas d'AS ou <b>8H+ et singleton</b>	2♠ : 1 As quelconque sans Roi
Réponses les plus fréquentes, l'ouvreur a la place pour développer sa main et trouver le meilleur contrat	
2SA : Pas d'as, 8 H+, jeu régulier ou 2 Rois	3SA : 2 As
Ces 2 enchères font en général jouer la main faible, pas forcément un inconvénient si rois à protéger à l'entame	
3♣ : I = 1As et un Roi couleur <b>Identique</b> (ex As et Roi de ♣)	3♦ : C = 1As et un Roi même <b>Couleur</b> , rouge ou noir,
3♥ R = 1As et un Roi même <b>Rang</b> (majeur ou mineur)	3♠ R = 1As et un Roi <b>Mélangés</b> (majeur et mineur)
Cette convention (ICRM) permet à coup sûr ou presque de faire connaître à l'ouvreur quel as et quel roi on détient.	

Option supplémentaire possible mais peu utile

4♣ : C = 2 As même <b>Couleur</b> (rouge ou noir)	4♦ R = 2 As même <b>Rang</b>
4♥ M = 2 As <b>Mélangés</b>	
Permet à l'ouvreur, dans le cas où il s'autorise à ouvrir de 2♦ avec un seul As (déconseillé) de connaître les As de son partenaire	

### 2.3 Développement - Redemandes de l'ouvreur

#### 2.3.1 Principes

L'ouvreur a à sa disposition 2 types d'enchères :

- Des enchères d'arrêt : Il manque vraisemblablement 2 AS
  - Toute enchère brutale au niveau de la manche.
  - 4 SA après la réponse de 2 SA.
- Les autres enchères sont Forcing

#### 2.3.2 Redemande de l'ouvreur sur les réponses 2♥ ou 2♠.

- La nomination d'une couleur sans saut est une enchère naturelle montrant au moins 5 cartes et un jeu irrégulier.
- 2SA = 24-25 H, montre un jeu régulier → Réponses par Stayman et Texas
- La réponse 3♠ sur 2♥ est une enchère conventionnelle indiquant 4 ♠ et 5 ♥ au moins

#### 2.3.3 Redemande de l'ouvreur sur la réponse 2SA

Les redemandes de l'ouvreur sont naturelles à la couleur comme à SA avec les nuances suivantes à SA:

- 3SA est forcing
- 4SA est un arrêt, il manque 2 As

### 2.4 2<sup>ème</sup> enchère du répondant

- Sur une redemande de l'ouvreur à la couleur montrant une couleur forte les enchères sont naturelles
- Sur la redemande à 2SA ou 3SA le répondant utilise le Stayman et le Texas.