

# Un système à base d'ouvertures faibles

Fanfan

5 octobre 2008

## 1 Préliminaires

### 1.1 Ouvertures faibles, zones du répondant

L'ouvreur, en majeure, peut avoir un jeu de la valeur d'une intervention : mettons 10 H pour fixer les idées mais, quand le système sera un peu au point, on pourra descendre un peu plus bas si on a une belle couleur et que la vulnérabilité s'y prête.

Par conséquent, les zones hautes du répondant sont décalées de deux points. En revanche, comme l'ouvreur peut sans problème avoir jusqu'à 19 H, la première zone ne bouge pas (sous peine de rater stupidement des manches). Par conséquent, il apparaît une «zone tampon» entre la première zone et la deuxième zone.

En comptant la manche à 25 H pour fixer les idées, on obtient les zones suivantes :

- 6-10 H première zone ;
- 11-12 H zone tampon ;
- 13-14 H deuxième zone ;
- 15-18 H troisième zone.

Je ne gloserai pas trois heures sur les limites exactes de ces zones et le nombre de points idéal, d'origine cosmologique voire quasi-mystique, qu'il faut pour jouer une manche. L'essentiel est que ces zones existent ; ensuite, c'est une question de réglages et de jugement de main.

Tous les soutiens directs sont faibles et distributionnels. Nous verrons ce qu'il faut faire avec des mains moyennes ou fortes.

Avec des mains de la zone tampon, le répondant aura souvent à faire un Drury pour s'assurer de la consistance de l'ouverture. Nous verrons plus précisément dans quels cas.

Dans un premier temps, nous étudierons uniquement les développements après l'ouverture d'1♠.

## 2 Première enchère du répondant

### 2.1 Expressions du fit

Les soutiens directs sont faibles (6-10 S) et distributionnels, à hauteur du nombre d'atouts dans la ligne. Évidemment, avec un jeu très plat et 4 atouts, il est raisonnable de ne mettre que 2♠, etc.

Dans la zone tampon (11–12 S), on fait un Drury. Sur la réponse de  $2\diamond$ , on mettra  $2\spadesuit$ .

Dans la deuxième zone (13–14 S), on fait un Drury suivi de  $3\spadesuit$ . On dispose aussi des enchères de rencontre.

Dans la troisième zone (15–17 S), on utilise le 2SA forcing de manche, ou le 3SA fitté. On dispose aussi des enchères de rencontre et des Splinters.

Pour des jeux très forts ( $\geq 17$  S), on peut utiliser le 2SA forcing de manche, mais on dispose en outre des soutiens différés à base de carreaux ou de cœurs. En revanche, le soutien différé à base de trèfles n'existe plus. On doit dire 2SA forcing de manche. On remarquera que celui-ci permet de redonner aux soutiens différés tout leur sens : la couleur annoncée d'abord est une vraie couleur, souvent cinquième et en tout cas musclée.

## 2.2 Drury non fitté

Avec un jeu de la zone tampon et deux piques (de préférence avec un honneur), le répondant peut également faire un Drury.

Avec un jeu de la zone tampon et une courte à pique, le répondant doit dire 1SA.

## 2.3 Synthèse : première enchère du répondant

Les enchères dont nous n'avons pas encore parlé sont les mêmes que d'habitude, modulo le décalage des zones de 2 points.

$1\spadesuit$ — 1SA	6–10 H, non fitté.
---------------------	--------------------

Le répondant peut avoir un jeu de la zone tampon s'il est court à pique.

$1\spadesuit$ — $2\clubsuit^*$	Drury.
--------------------------------	--------

Attention, cette enchère peut correspondre à un jeu de Drury, à un soutien propositionnel, et à toutes les mains avec lesquelles on aurait dit  $2\clubsuit$  d'habitude (modulo un décalage de 2 points), sauf les soutiens différés, c'est-à-dire :

- jeu de la zone tampon (11–12 S) avec au moins deux piques ;
- jeu de deuxième zone (13–14 S) fitté ;
- jeu d'au moins 13 H avec au moins 4 trèfles (régulier ou irrégulier).

$1\spadesuit$ — $2\diamond$	$\geq 13$ H, $\geq 4$ carreaux.
-----------------------------	---------------------------------

Même signification que d'habitude, avec la possibilité de cacher un soutien différé.

$1\spadesuit$ — $2\heartsuit$	$\geq 13$ H, $\geq 5$ cœurs.
-------------------------------	------------------------------

Même signification que d'habitude, avec la possibilité de cacher un soutien différé.

$1\spadesuit$ — $2\spadesuit$	$\geq 6$ –10 S, exactement 3 piques.
-------------------------------	--------------------------------------

$1\spadesuit$ — 2SA*	$\geq 15$ S, fitté.
----------------------	---------------------

$1\spadesuit$ — $3m^*/3\heartsuit^*$	13–16 S, enchère de rencontre.
--------------------------------------	--------------------------------

À la réflexion, on pourrait les faire beaucoup plus agressives, mais c'est une amélioration facile du système, on verra plus tard.

$1\spadesuit \quad \text{---} \quad 3\spadesuit$	$\geq 6-10$ S, exactement 4 piques.
--	-------------------------------------

$1\spadesuit \quad \text{---} \quad 3SA^*$	$\geq 15-17$ S, fitté très régulier.
--	--------------------------------------

$1\spadesuit \quad \text{---} \quad 4m^*/4\heartsuit^*$	$15-17$ S, Splinter.
---	----------------------

$1\spadesuit \quad \text{---} \quad 4\spadesuit$	$\geq 6-10$ S, exactement 5 piques.
--	-------------------------------------

Enfantin, n'est-ce pas ?

### 3 Développements après les réponses faibles ou fortes

#### 3.1 Développements après un soutien faible

Rien à signaler...

#### 3.2 Développements après une enchère forte

Il s'agit de toutes les réponses qui promettent au moins un jeu de deuxième zone (13 H). Dans ces cas-là, c'est extrêmement facile : on a les mêmes développements que d'habitude, mais les zones de l'ouvreur sont décalées de 2 points vers le bas, et celles du répondant, de 2 points vers le haut.

#### 3.3 Développements après la réponse d'1SA

Ce n'est pas très difficile non plus. Ce sont exactement les mêmes développements que si l'ouverture avait été faite en troisième. En particulier, si l'ouvreur n'avait pas 12 H, il passera presque toujours. Une exception toutefois : avec un bicolore 5-5, il se permettra de l'exprimer, répétant sa deuxième couleur éventuellement ensuite.

### 4 Développements après $1\spadesuit \text{ --- } 2\clubsuit^* \text{ --- } 2\diamondsuit^*$

Regardons vite fait la redemande du répondant.

$1\spadesuit \quad \text{---} \quad 2\clubsuit^* \quad \text{---}$ $2\diamondsuit^* \quad \text{---} \quad 2\heartsuit$	$\geq 13$ H, $\geq 5$ trèfles, $\geq 4$ cœurs.
--	--

On pourrait aussi donner à cette enchère le rôle d'une pseudo-troisième forcing, mais bon bref.

Il faut de toute façon décider si cette enchère est forcing !

1♠	—	2♣*	—	≥ 11–12 H, ≥ 2 piques.
2♦*	—	2♠	—	

1♠	—	2♣*	—	13–14 H, ≥ 4 trèfles, plutôt régulier.
2♦*	—	2SA	—	

Il n'y a eu que deux couleurs nommées (piques et trèfles); le répondant n'est pas tenu d'avoir les arrêts restants.

1♠	—	2♣*	—	13–14 H, ≥ 6 trèfles.
2♦*	—	3♣	—	

1♠	—	2♣*	—	≥ 15 H, ≥ 5 trèfles, force à carreau.
2♦*	—	3♦	—	

1♠	—	2♣*	—	Pas de sens pour le moment.
2♦*	—	3♥	—	

1♠	—	2♣*	—	13–14 H, fitté pique.
2♦*	—	3♠	—	

1♠	—	2♣*	—	15–17 H, ≥ 4 trèfles, régulier avec les arrêts.
2♦*	—	3SA	—	

À l'exception de la séquence 1♠ — 2♣\* — 2♦\* — 2♠, le répondant vient de révéler que son Drury n'en était en fait pas un, mais bien une enchère naturelle à trèfle. Les développements sont donc les mêmes que d'habitude. Ainsi, après :

S	O	N	E
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	3♣	—

si l'ouvreur reparle, c'est qu'il a une réelle ouverture, donc que son enchère à carreau était elle aussi naturelle, et on peut traiter la séquence comme celle qu'on connaît bien, avec les fameux décalages de 2 points.

## 5 Exemple de développements après un Drury et un réponse consistante

Le répondant a fait un Drury, et l'ouvreur a signalé explicitement une véritable ouverture. Regardons un peu...

1♠	—	2♣*	—	Quatrième forcing.
2♥	—	3♦*	—	

Il n'y a pas de doute possible. L'enchère est clairement forcing de manche, donc montre un jeu d'au moins 13 points. Comme ce n'est pas fitté (*a priori* en tout cas), l'enchère de 2♣\* était naturelle et il s'agit bien d'une quatrième forcing.

## 6 Après l'ouverture d'1♥

Tout est transposable aisément, à une (grosse) exception près : un nouvelle séquence apparaît, c'est 1♥ — 1♠. Pour résoudre les problèmes qui se posent, l'ouvreur faible redemandera la plupart du temps à 1SA, ce qui laissera la possibilité au répondant en zone tampon de faire un «Drouri».

### 6.1 Mains faibles de l'ouvreur

On applique la même politique que sur la réponse d'1SA : l'ouvreur nanti d'un bicolore cœur-mineur ne l'annonce que s'il est 5-5. Sinon, il se contente d'1SA. Si l'ouvreur est unicolore cœur, on peut y réfléchir, mais il ne me paraît pas abominable de dire 2♥. On perd en précision, mais on ne fait pas un système agressif sans casser des œufs.

Attention, tout cela signifie que la redemande de l'ouvreur à 1SA ne promet plus formellement un jeu régulier s'il est faible !

### 6.2 Soutien des piques

On élargit la zone du 2♠ à 10–14<sup>-</sup> H. Même remarque que précédemment en ce qui concerne la perte de précision... Pour le reste (3♠, 3SA, 4♠, etc.), c'est comme d'habitude.

### 6.3 Le Drouri

Après le début 1♥ — 1♠ — 1SA, les enchères fortes du répondant ont le même sens que d'habitude, avec 2 points supplémentaires. Les réponses faibles (2♦ et 2♥) ne promettent rien de spécial en plus. La réponse de 2♠ reste elle aussi faible, mais il faut 6 piques, l'ouvreur pouvant ne pas avoir un jeu régulier.

Le Roudi est modifié et emprunte certaines de ses nouvelles propriétés au Drury, d'où son nom (signe d'une inventivité impressionnante) : le Drouri. Le répondant peut avoir :

- 11–12 H et 2 cœurs ;
- $\geq 13$  H et un jeu habituel de Roudi.

Les réponses de l'ouvreur sont les suivantes :

- 2♦ non fitté ;
- 2♥ fitté minimal (10–13<sup>-</sup> H) ;
- 2♠ fitté maximal (13<sup>+</sup>–14 H) ;

La suite des enchères coule plus ou moins de source. Sur la réponse de 2♦, le répondant nanti d'un jeu de Drury mettra 2♥ et on s'arrêtera. Avec  $\geq 13$  H, 5 piques et un jeu régulier, il proposera ou imposera la manche à sans-atout. Etc.

Sur la réponse de 2♥, le répondant nanti d'un jeu de Drury passera sans 5 piques, mettra 2♠ avec 5 piques. Avec  $\geq 13$  H, il poursuivra les enchères de façon naturelle.

Sur la réponse de 2♠, le répondant pourra la plupart du temps planter le bon contrat : 2SA avec un jeu de Drury pas très beau (et pas 5 piques), 3SA, 4♠.

## 7 Points à travailler

1. Soutiens moyens ou forts : distinguer les soutiens de 3 ou 4 cartes.
2. Après intervention : il ne devrait pas y avoir de vrai problème, mais il faut régler les zones où le répondant contre, fait une enchère naturelle, etc.
3. Développements après 1M - 2♣\* et une réponse autre que 2♦\*.