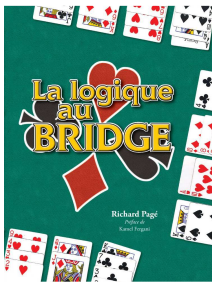
## La réponse à l'ouverture en majeure

# Le 2 sur 1 impératif de manche

**Après une ouverture en majeure, une nouvelle couleur au niveau de 2 est naturelle et impérative de manche, elle montre un jeu avec lequel on aurait ouvert les enchères (13 HD et plus).**




La logique au BRIDGE

**Richard Pagé**

| *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|
| 1 ♠ | ? |

La réponse 2 ♥ garantit 5 cartes et plus, alors qu'une réponse en mineure, 2 ♣ ou 2 ♦, même si elle en promet 5 peut exceptionnellement être faite avec 4 cartes.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♥ | 876<br>AR975<br>AD4<br>32 |

2 ♥. Le répondant initie une séquence impérative de manche. Il montrera son fit à ♠ ultérieurement.

### A) La notion de surplus

Le bridge moderne favorise les séquences d'enchères impératives de manche, non seulement parce qu'elles facilitent l'atteinte des manches, mais surtout parce qu'elles permettent de mieux explorer les possibilités de chelem.

L'atteinte du chelem est toujours relativement facile lorsque l'ouvreur ou le répondant possède une main forte de 19 à 21 HD

En effet, un des joueurs réalise rapidement que la somme des points de l'équipe totalise 33 points (20 + 13), le nombre requis pour le chelem.

Le chelem est plus difficile à annoncer lorsque l'ouvreur et le répondant possèdent chacun 16 ou 17 points, c'est là où le 2 sur 1 se montre supérieur au standard.

| *Ouvreur* | *Répondant* |
|---|---|
| ♠ ARD54 | 976 |
| ♥ A86 | R75 |
| ♦ R42 | A9 |
| ♣ 43 | ARD75 |

Chacun des partenaires indiquera s'il possède un jeu :

- minimum, 13 à 16 HD ;
- ou avec un surplus, 17 HD et plus.

| Ouvreur | | Répondant | | Équipe |
|---|---|---|---|---|
| 17 HD↑ | + | 17 HD↑ | ≈ | 33 ou 34 HD |
| Surplus | + | Surplus | ≈ | CHELEM |

### B) La redemande de l'ouvreur

**Après un 2 / 1, l'ouvreur ne peut annoncer plus haut que 2 dans sa majeure que s'il possède un surplus de valeurs, 17 HD et plus, sauf s'il a une main régulière et 15 points d'honneurs et plus.**

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853<br>98<br>AD73<br>64 | 1 ♠<br>2 ♦ | 2 ♣ |

2 ♦. Promet normalement 4 cartes. L'ouvreur montre de 13 à 21 HD et ne limite pas sa main.
Il est inutile, dans une séquence impérative de manche, d'effectuer un saut.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| A83 | 2 ♠ | |
| D74 | | |
| 64 | | |

2 ♠. L'ouvreur avec une main minimum doit répéter sa couleur cinquième.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| R83 | 2 SA | |
| RD7 | | |
| 64 | | |

2 SA. Main régulière contenant au moins 15 points d'honneurs.
Étant donné la séquence impérative de manche il est inutile d'annoncer 3 SA. Votre partenaire pourra ainsi compléter la description de son jeu.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| ADV1075 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| A3 | 3 ♠ | |
| A97 | | |
| 64 | | |

3 ♠. Une bonne couleur autonome d'au moins 6 cartes et 17 HD et plus : 15 H + 2 L = 17 HL = 17 HD.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AV9543 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| 93 | 2 ♦ | |
| AR7 | | |
| A4 | | |

2 ♦. Vos ♠ sont trop faibles pour annoncer 3 ♠ et 2 ♠ montre un jeu faible. Vous devez donc temporiser en annonçant 2 ♦ qui montre de 13 à 21 HD.
3 ♠ à votre troisième enchère montrera 6 cartes avec un surplus.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| R8 | 3 ♣ | |
| 73 | | |
| AD64 | | |

3 ♣. Un soutien de 4 cartes ou 3 avec un honneur. Comme l'ouvreur annonce plus haut que 2 dans sa couleur, il montre obligatoirement un surplus de valeurs. L'ouvreur, sans l'As de ♣, devrait se contenter de 2 ♠ montrant un jeu sans surplus.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♥ |
| AD94 | 4 ♥ | |
| 73 | | |
| 64 | | |

4 ♥*. En sautant à la manche, l'ouvreur montre une main minimum.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♥ |
| AD94 | 3 ♥ | |
| 73 | | |
| A4 | | |

3 ♥*. L'ouvreur montre un surplus.

*** C'est le principe de l'arrivée rapide. Dans une séquence impérative de manche, une main forte monte les enchères graduellement dans une couleur déjà nommée, en donnant le fit, alors qu'une main minimum déclare directement la manche.**
Ce principe peut être utilisé autant par l'ouvreur que par le répondant.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* |
|---|---|---|
| ARDV953 | 1 ♠ | 2 ♣ |
| V93 | 4 ♠ | |
| D7 | | |
| 6 | | |

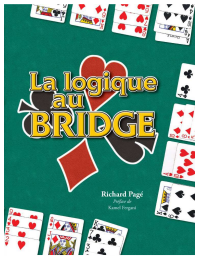
4 ♠. C'est la même chose quand l'ouvreur saute à la manche dans sa couleur. Il montre une très bonne couleur et rien ailleurs.

Le prochain article sera consacré à la deuxième enchère du répondant.

Si vous avez des questions ou suggestions vous pouvez me joindre :

richarpage21@videotron.ca

# Deuxième partie




La logique au BRIDGE

## Richard Pagé

### C) La deuxième enchère du répondant

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♣ | ♠ RD9 |
| 2 ♦ | 4 ♠ | ♥ 52 |
| | | ♦ 763 |
| | | ♣AR972 |

4 ♠. Avec une main minimum, sans As, ni Roi, ni courte deux les deux autres couleurs, le répondant déclare la manche. Avec un As, un Roi ou une courte à ♥ ou ♦, annoncez 2 ♠.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♣ | 976 |
| 2 ♦ | 3 ♠ | A5 |
| | | RD3 |
| | | AR972 |

3 ♠. Le répondant donne le fit et montre un surplus, 17 HD et plus, tout en indiquant un intérêt de chelem en utilisant le principe de l'arrivée rapide.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♥ | 97 |
| 3 ♥ | 3 SA | AR852 |
| | | D82 |
| | | A62 |

4 ♣. Avec une main minimum, le répondant annonce 3 SA (non serious) montrant une main minimum (page 212). Avec l'As de ♠ en plus, il aurait annoncé 4 ♣ (contrôle), pour montrer un surplus de valeurs.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♣ | 96 |
| 2 ♠ | 2 SA | A75 |
| | | RD3 |
| | | AR972 |

2 SA. Montre un jeu régulier.
La séquence étant impérative de manche il est inutile d'annoncer 3 SA. Cela afin de permettre à l'ouvreur, qui a montré un jeu minimum, de répéter sa couleur sixième ou donner le fit à ♣.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♣ | 96 |
| 2 ♠ | 3 ♦ | 75 |
| | | RD63 |
| | | AR972 |

3 ♦. Montre un bicolore 5 – 4.

| *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♣ | 96 |
| 2 ♦ | 3 ♣ | 75 |
| | | RD3 |
| | | AR9752 |

3 ♣. Montre une couleur sixième et plus.

### D) La suite des enchères

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| ARD653 | 1 ♠ | 2 ♦ | 97 |
| 86 | 2 ♠[1] | 2 SA[2] | A43 |
| 95 | 3 ♠[3] | 4 ♠ | AD862 |
| A62 | | | R74 |

[1] Jeu minimum, pouvant ne contenir que 5 cartes de ♠ ou une couleur sixième trop faible pour 3 ♠.
[2] Jeu régulier
[3] Couleur sixième.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| AR865 | 1 ♠ | 2 ♦ | 97 |
| AD632 | 2 ♥[1] | 2 SA[2] | R84 |
| 95 | 3 ♥ | 4 ♥ | AD862 |
| 2 | | | R74 |

[1] Bicolore 5 – 4 ou mieux ;
13 à 21 HD.
[2] Jeu régulier.
[3] Bicolore 5 – 5.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| R853 | 1 ♥ | 2 ♦ | 97 |
| ARD63 | 2 ♠[1] | 3 ♣[2] | 82 |
| 95 | 3 SA[3] | | AR832 |
| A6 | | | RD74 |

[1] L'ouvreur en nommant une couleur plus haute que deux dans sa majeure annonce un surplus.
[2] Bicolore 5 - 4 ou mieux.
[3] Assez. L'ouvreur a déjà montré un surplus, le répondant devient donc le capitaine.

## E) La recherche du chelem

Avant de demander le chelem deux conditions s'imposent :

**1.** Les adversaires ne doivent pas avoir 2 levées à encaisser rapidement dans une couleur.

L'enchère de contrôle dans une couleur, ou cuebid, le plus économique, montre un premier contrôle (As ou absence dans la couleur) ou un deuxième contrôle (Roi ou singleton dans la couleur), ce qui nous assure de ne pas perdre deux levées dans cette couleur.

**2.** Ne pas avoir 2 As à perdre.

Le Roi d'atout étant considéré comme un As.
Pour aller au chelem, il faut s'assurer de ne pas perdre deux As. La demande de cartes clefs (*key cards*) se fait en nommant :
4 SA BRKC Blackwood Roman Key Card

Le répondant annoncera ses cartes clefs (1430) de la façon suivante:

5 ♣ = 1 ou 4
avec ou sans la Dame d'atout.

5 ♦ = 3 ou 0
avec ou sans la Dame d'atout.

5 ♥ = 2 ou 5 sans la Dame d'atout.

5 ♠ = 2 ou 5 avec la Dame d'atout.

Lorsque le fit est en mineure, une variante recommandée consiste à utiliser 4 dans la couleur d'atout afin de demander les cartes clefs.
Également nommé < MINORWOOD >.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| RD753 | 1 ♠ | 2 ♣[1] | 6 |
| R7 | 3 ♣[2] | 4 ♣[3] | A42 |
| D5 | 4 ♦[4] | 6 ♣ | AR87 |
| AV63 | | | RD842 |

[1] **Couleur cinquième** et une main d'ouverture.
[2] Comme l'ouvreur annonce plus haut que 2 dans sa couleur, il montre obligatoirement un surplus de valeurs.
[3] Demande de cartes clefs sur les ♣.
[4] **1** ou 4 cartes clefs avec ou sans la Dame d'atout.

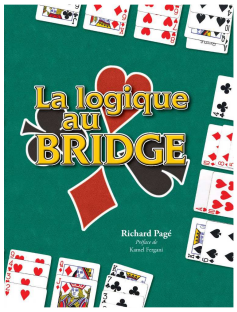
Nous poursuivrons avec de nombreux exemples dans la prochaine chronique.

Tiré de < La logique au bridge> nouvelle édition améliorée 2011, publié par l'auteur.

Si vous avez des questions ou suggestions vous pouvez me joindre :

richarpage21@videotron.ca

# Troisième partie




La logique au bridge

# Richard Pagé

## Exemples

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| AR853 | 1 ♠ | 2 ♣ | D97 |
| R8 | 2 ♦[1] | 3 ♠[2] | AV3 |
| AD73 | 4 ♦[3] | 4 SA[4] | R2 |
| 64 | 5 ♦[5] | 6 ♠[6] | RDV72 |

[1] Normalement 4 cartes, 13 à 21 HD.
[2] Le répondant indique un intérêt de chelem ; (principe de l'arrivée rapide).
[3] Surplus, contrôle à ♦, nie le contrôle à ♣. Sans surplus, l'ouvreur se rend directement à la manche.
[4] Demande de cartes clefs puisque le répondant a les contrôles à ♣ et ♥.
[5] 0 ou **3** cartes clefs.
[6] Fermeture à 6 ♠, car il manque une carte clef.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| AD853 | 1 ♠ | 2 ♣ | R7 |
| A863 | 2 ♥[1] | 3 ♥[2] | RD92 |
| R5 | 4 SA[3] | 5 ♠[4] | D2 |
| R6 | 6 ♥ | | AD872 |

[1] 4 cartes, 13 à 21 HD.
[2] Intérêt de chelem, arrivée rapide.
[3] Avec un surplus et tous les contrôles, l'ouvreur demande les cartes-clefs,
Sans le contrôle à ♣, il aurait annoncé 4 ♦, pour montrer un intérêt de chelem.
[4] 2 cartes-clefs avec la Dame d'atout.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| AD853 | 1 ♠ | 2 ♣ | R94 |
| A63 | 2 SA[1] | 3 ♠[2] | RD2 |
| R95 | 4 SA[3] | 5 ♥[4] | D2 |
| R6 | 6 ♠ | | AD872 |

[1] Jeu régulier montrant un surplus, 15 H et plus, l'ouvreur annonce plus haut que 2 dans sa majeure.
[2] Surplus, intérêt de chelem.
[3] Demande de cartes clefs avec tous les contrôles.
[4] 2 cartes clefs sans la Dame d'atout.

| *Ouvreur* | *Ouv.* | *Rép.* | *Répondant* |
|---|---|---|---|
| AR942 | 1 ♠ | 2 ♥ | D7 |
| D63 | 3 ♥[1] | 4 ♣[2] | AR852 |
| R95 | 4 SA[3] | 5 ♥ | D82 |
| A6 | 6 ♥ | | RD7 |

[1] Surplus, intérêt de chelem
[2] Surplus, contrôle à ♣.
Sans surplus, il aurait déclaré la manche à 4 ♥.
[3] Demande de cartes clefs.

## Conclusion

**Le 2 sur 1 en majeure nous oblige à trouver une enchère de dépannage lorsque le répondant ne possède pas une main d'ouverture.**
**La porte de secours est le SA impératif que nous décrirons dans un prochain article.**

Tiré de < La logique au bridge> nouvelle édition améliorée 2011, publié par l'auteur.

Si vous avez des questions ou suggestions vous pouvez me joindre :

richarpage21@videotron.ca