

DEUX CARREAUX FORCING DE MANCHE

- Promet:** - 9 levées en majeure au moins 5ème par 2 gros honneurs.
- 10 levées en mineure au moins 6ème par 2 gros honneurs.
- 24 HL dans une main régulière ou semi régulière.
- 1 bicolore dans une main ne contenant pas 4 perdantes.

Réponses

2♥	Pas d'As, pas 2 Rois, moins de 8 H.
2♠	1 As Majeur
2SA	Pas d'As, 8 H et plus ou 2 Rois
3♣-3♦	L'As de la couleur
3♥-3♠	Pas d'As, 6 cartes par deux gros honneurs
3 SA	2 As
4 x	x = couleur maîtresse A R D x x x, rien d'autre.
4SA	3 As

Deuxième enchère de l'ouvreur

a/ Enchères d'arrêt

- Toute enchère brutale au niveau d'une manche.
- 4 SA après la réponse de 2 SA (il manque 2 As).

b/ Enchères "forcing"

- nomination d'une couleur 5 ème sous le palier de la manche
- 2 SA. => Stayman et Texas, 4 SA étant quantitatif.
- 3 SA après la réponse de 2 SA (Stayman et Texas).
- sur 2♥ du répondant, "stop" 3 P = 4 Piques et 5 Coeurs

Développements après la 2ème enchère de l'ouvreur

La priorité doit être donnée à la recherche d'un fit

Les enchères du répondant doivent avant tout être descriptives et économiques: l'ouverture étant forcing de manche, on a le temps de conclure.

Une manche demandée brutalement par le répondant (à partir de son deuxième tour de parole) indique un jeu pratiquement nul:

"partenaire, compte tenu de mon jeu, nous n'avons que cela à jouer".

Il existe cependant une séquence qui codifie la deuxième enchère du répondant:

2♦ => 2♥ => 2♠ => ?

Deuxième enchère du répondant

a/ Jeu faible

- 4♠ avec 1 honneur 3ème ou 4 petits atouts
- 2 SA, avant l'expression (éventuelle) du fit => 3 petits atouts

Ces deux enchères dénie tout contrôle de 2ème tour (Roi second ou singleton).

b/ Jeu intéressant

- saut dans une nouvelle couleur = Splinter
- soutien au palier de 5 = 2 gros honneurs 4èmes sans contrôle annexe
- soutien à 3 = beau fit + 1 contrôle d'honneur (un contrôle par un singleton ou une chicane s'exprime par un splinter).
- Nouvelle couleur sans saut ne dénie (ni ne promettant) un fit.
L'expression ultérieure de celui-ci devra se faire sans ambiguïté (pour ne pas être confondu avec une préférence).

Une enchère qui peut être utile après la séquence :

2♦ => 2♠ (j'ai un As majeur)

4♣ qui demande au répondant de dire de quel As il dispose.

Les réponses : 4♦ = J'ai l'As de Pique

4♥ = J'ai l'As de Coeur