

COMMENT ENCHERIR SUR UN BICOLORE A SAUT.

NOTION DU BICOLORE.

Pour faire un bicolore à saut, nous pouvons dire vulgairement un bicolore économique à saut. Il est obligatoire de sauter une enchère qui n'était pas forte.

Exemples.

1♦		1♠	
2♣			

2T est un bicolore économique, pour faire un bicolore à saut, vous devez sauter 2T, donc dire 3T.

1♦		1♥	
2♠			

1P ne serait pas un bicolore. De plus cette enchère n'est pas forcing. 2P vous avez sauté un Pique. Cela devient un bicolore à saut.

2eme information et pas des moindres.

Le bicolore à saut est forcing de manche. Le partenaire ne peut pas passer avant la manche et de plus, un inconvénient non négligeable de l'enchère à saut, c'est la perte de l'espace pour enchérir.

Du coup vous allez devoir jouer avec les enchères.

Les différents bicolores à saut :

Exemples.

1♦		1♠	
3♣			

Exemples.

1♥		1♠	
3♣			

Exemples.

1♦		1♥	
2♠			

Attention si l'adversaire intervient vous n'êtes peut être pas dans un bicolore à saut mais dans un bicolore cher.

Exemples.

1♥		1♠	2♦
3♣			

Vous ne pouvez pas dire 2T, et vous pouvez passer. La parole revient au partenaire. Donc 3T est un bicolore cher, mais pas un bicolore à saut. Vous n'avez pas saurer l'enchère de 2T. Vous ne pouviez pas la faire.

Exemples.

1♥		1♠	2♣
3♦			

Vous êtes bien dans un bicolore à saut, car vous pouviez dire 2K, vous avez sauté l'enchère.

ATTENTION.

Une erreur fréquente.

Exemples.

1♦		1♥	
3♠			

3P ne montre par une main bicolore. Cela indique le fit cœur. C'est un splinter. Vous pouviez dire 1P ou 2P.

Si vous avez une main avec 6K et 5P vous commencez soit par dire 1P ou 2P en fonction de votre force et après la réponse de votre partenaire, vous répétez vos Pique.

Exemples.

1♦		1♥	
1♠		1SA	
2♠			

Ou

Exemples.

1♦		1♥	
1♠		1SA	
3♠			

ou

Exemples.

1♦		1♥	
2♠		1SA	
3♠			

C'est 3 possibilités en fonction de votre force en points.

La 1ere 12-15.

La 2^{ème} 16-17.

La 3^{ème} 18 et plus.

LE REpondant A UN JEU FAIBLE.

Que faire ?

Vous ne pouvez pas passer, donc vous devez jouer la manche.

Le souci va être de trouver la manche. L'idée est : quand vous êtes fittés majeur, vous jouez en majeur, mais quand vous êtes fittés mineur, il va y avoir 2 objectifs. Le Sans Atout, si vous avez une main de manche, et la manche mineure si vous avez un problème dans une couleur.

Le répondant a un jeu faible

a) Le seul but est la manche. La question va être quelle manche jouer ?
b) Cela va donc dépendre des couleurs nommées.
c) Si ce sont des couleurs mineures, l'objectif sera 3SA.
d) Si il y a une majeure ou des majeures, cela sera soit à la couleur, soit à sans atout.

♠	♥	♦	♣
6 5	RD 9 7 5	8 7 2	9 8 7

♠	♥	♦	♣
D V 2	D V X 8 7	6 3	8 6 3

♠	♥	♦	♣
V X 7	D 9 6 3	7 2	R 8 7 5

Sud	Nord
1♦	1♥
3♣	3♦

Vous devez jouer la manche, vous ne pouvez pas répéter votre couleur.

Sud	Nord
1♦	1♥
3♣	3SA

Vous tenez la dernière couleur.

Sud	Nord
1♦	1♥
3♣	3♠

Il est préférable de jouer 3SA plutôt que 5T. Donc 3P 4^{ème} forcing pour savoir si le partenaire tient les Piques.

Avec la main 1 : vous pourriez dire 3P 4^{ème} forcing, mais vous avez 3 cartes à carreau et 5 cartes à cœur. Impossible de répéter les cœurs cela en montrera 6, donc il reste 3K, le fit et 3P. L'enchère la plus souple est 3K. L'ouvreur pourra dire 3C s'il a 3 cartes et pourra aussi dire les Sans Atouts s'il tient la dernière couleur.

Avec la main 2, vous avez le choix entre faire la 4^{ème} forcing et 3SA. Quel est le bon choix. Je ne saurais pas vous répondre. Ma préférence va à l'enchère de 3SA car vous avez l'arrêt dans la dernière couleur.

Avec la main 3, cela est facile, ce n'est pas le choix. 4T dépasserait le palier de 3SA et je n'ai pas une main de chelem. Donc 3P 4^{ème} forcing pour voir si l'ouvreur peut conclure à 3SA.

LE REpondant A UN JEU MOYEN OU FORT.

Que faire ?

L'objectif est de jouer 3SA ou la manche majeur ou un chelem.

La première opération est de voir ou vous êtes fittés, si vous l'êtes.

La majeure sera toujours prioritaire.

En cas de fit mineur, cela va être plus compliqué, soit le Sans Atout, soit la mineure.

• b) Répétition de la couleur : 6 cartes (au moins).
• c) Le répondant donne un fit .

♠ R V X 9 5
♥ 4 3
♦ 4 2
♣ R V 5 2

Sud	Nord
1 ♥	1 ♠
3 ♣	3 ♦

Vous avez des points.
Vous êtes fittés en mineur donc l'objectif est 3SA. Utilisation de la 4^{ème} forcing.

♠ D V 9 8 4 2
♥ X
♦ D X 7
♣ V 9 3

Sud	Nord
1 ♦	1 ♠
3 ♣	3 ♠

Vous avez 6 cartes, vous répétez votre couleur.

♠ V X 7 3
♥ R D 7 2
♦ 6 2
♣ V 8 5

Sud	Nord
1 ♦	1 ♥
2 ♠	4 ♠

Vous êtes fitté en majeur et mini, vous concluez à la manche.

Dans la main 1, l'ouvreur peut avoir 3 cartes à Pique, l'utilisation de la 4^{ème} forcing est économique et cela laisse l'espace à l'ouvreur de se décrire.

Dans la main 2, vous avez 6 cartes, vous les nommer. Cela n'indique aucunement la force. Cela indique seulement un nombre de cartes. L'ouvreur va partir sur le fait que vous êtes faible et va enchérir. Si vous êtes fort, a vous de surenchérir après son enchère.

Dans la main 3, vous avez la chance d'avoir de l'espace. Du coup vous pouvez nuancer le fit. 3P ou 4P. 3P sera plus fort que 4P. 3P indiquera une main de chelem et 4P une main de manche si l'ouvreur est mini.

ATTENTION.

Il y a plusieurs situations complexes, car vous avez un manque d'espace.

♠ : RD42

♥ : 65

♦ : D42

♣ : 5432

Exemples.

1♥		1♠	
3♦		?	

Que faire ?

Vous ne pouvez pas dire 3SA vous n'avez pas l'arrêt dans la dernière couleur. Vous ne pouvez pas faire la 4^{ème} forcing, cela dépasse le palier de 3SA.

Vous n'avez pas de bonne enchère. La moins mauvaise est 3C. Le retour dans la couleur de l'ouvreur. Eh OUI cela n'indique pas toujours le fit. Vous devrez apprendre à regarder où se situe la 4^{ème} forcing.

Exemples.

1♥		1♠	
3♣		?	

La, vous pouvez dire 3K, donc 3C indiquera le fit. Et 3K serait une question. Vous avez la chance d'avoir de l'espace.

De même, il n'y a pas de bicolore cher à saut.

Exemples.

1♦		1♠	
3♥			

2C serait un bicolore cher. Donc 3C ne peut pas être une enchère forte. Le bicolore cher n'est pas limité par le haut. Vous avez un minimum de 17-18H sans limite supérieure.

Du coup 3C prend un sens particulier, cela indique une main bicolore au minimum 6-5 et plus long dans la première couleur que dans la seconde avec une force de 11 à 15 points H.

Vous auriez une main puissante, vous commencez par le bicolore cher et vous répétez ultérieurement votre seconde couleur. Cela va donc la rallonger et par inférence, rallonger la première.