



COURS 26

Les ouvertures faibles en Majeure

Les ouvertures faibles en Majeure en première et seconde position montrent une **couleur sixième, septième ou huitième** commandée par **deux gros honneurs** ou trois quelconques (le 10 inclus) et **6 à 10H**.

Les ouvertures de **2♥** ou **2♠** montrent une **couleur sixième**

Les ouvertures de **3♥** ou **3♠** montrent une **couleur septième**.

Les ouvertures de **4♥** ou **4♠** montrent une **couleur huitième**.

Les interdits à l'ouverture d'un deux majeur faible :

- Posséder l'autre majeure quatrième
- Posséder deux levées de défense annexe
- Posséder une mineure cinquième annexe
- Posséder deux As

L'ouvreur d'un deux majeur faible a tout dit.

Il ne parle que sur une enchère forcing du partenaire. (2 SA relais fitté)

Exemples

♠ ♥ ♦ ♣	7 4 D V 10 9 8 4 R D 2 8 3	R 6 D 10 7 6 5 3 R V 3 7 5	R D 10 9 7 4 3 V 9 7 3 10 2	D 7 6 3 A R 8 6 4 2 7 6 3 -
	2♥	Passe 2 levées de défense et couleur ♥ faible	2♠	Passe 4 cartes dans l'autre majeure

Les réponses du partenaire

Les soutiens

Ces enchères prolongent le barrage et sont des **arrêts**.

Vous soutiendrez le partenaire en **sécurité distributionnelle**, c'est-à-dire que **vous enchérez pour un nombre de levées égal au nombre d'atouts** que vous possédez dans votre camp. Par exemple, si vous avez trois atouts en face de six (6 + 3), vous pouvez demander neuf levées.

Sur l'ouverture de **2♥** ou **2♠**

- Avec 2 atouts, vous êtes fitté, mais **2♥** ou **2♠** suffisent (8 atouts = 8 levées) : **vous passez**.
- la réponse de **3♥** ou **3♠** est une prolongation de barrage et constitue un arrêt absolu. Montre donc trois atouts et un jeu ne permettant pas d'envisager la manche. (9 atouts = 9 levées)
- Avec 4 atouts, annoncez **4♥** ou **4♠** directement (Main forte)

Le «2 SA » relais-fitté, demande de renseignements

2SA en réponse promet 2 cartes ou plus dans l'ouverture, donc le fit et une main de 15 à 16HLD avec laquelle vous espérez jouer la manche ou éventuellement le chelem.

- La réponse de l'ouvreur avec un jeu très faible (9-11HLD) : **3♥/3♠**, réponse donc précise.
- Toute autre réponse de la part de l'ouvreur indique un jeu « fort » de 9-10H (12-14HLD)

Avec une ouverture maximum, **l'ouvreur** se décrira en respectant les priorités suivantes. Il annoncera :

- **3♦/3♣/3♠** : une **pièce annexe** (As ou Roi) **au palier de 3**
- **4♣/4♦/4♥** : avec un saut **au palier de 4** une courte (**singleton ou chicane**)
- **3SA** sans pièce annexe ni singleton

3SA : Enchère de conclusion (Pour les jouer). Dénie une pièce annexe ainsi qu'une courte. **L'ouvreur ne reparle pas**.

Passe : Aucune des conditions ci-dessus ne sont réunies.

Exemples sur une ouverture de **2♠**

♠ ♥ ♦ ♣	D 10 7 2 V 5 A V 10 6 3 8 3	D 10 A V 4 A R 7 2 R 10 5 3	4 R D 6 A R D 10 9 3 R V 6	R 9 6 3 A 2 R D V A R 8 6 3
	4♠ Enchère de défense non vulnérable	4♠ Pour jouer et gagner la manche	3SA	2 SA relais fitté

