

Ouvertures de 1♣ et 1♦

4 Sur 1♣ et 1♦ pourquoi utiliser 2♦ et 2♥ en TEXAS avec 6 cartes (3-11H)?

♠ DV10852 ♥852 ♦4 ♣V52	♠D102 ♥RV9854 ♦A85 ♣4
↑ Le répondant ↑	
L'ouvreur →	♠ R942 ♥6 ♦ R9762 ♣ AD3

Dès lors qu'en répondant on hérite de ces mains, il est visible qu'en enchères à deux, on va répéter la couleur majeure, avec ou sans saut et qu'on va atteindre quoi qu'il arrive le niveau minimum de 2♥ ou 2♠. Donc autant brûler les étapes et utiliser un TEXAS de niveau 2 qui permet, en outre de jouer le coup chez l'ouvreur tout en occultant sa main et aussi de gêner l'adversaire qui, lorsqu'il tient à s'exprimer, ne voit jamais d'un bon œil l'élévation brutale du niveau des enchères.

En outre si avec la seconde main de 10H, nous avons dit 1♦-2♦ et que l'ouvreur ait poursuivi par 2♥ avec la main ci-contre, nous serons bien content de pouvoir lui indiquer que nous avons un jeu de seconde zone (9-11H) en disant 3♦, plutôt que d'utiliser la séquence standard : 1♦-1♥-1♠-3♥ qui ne tombe pas toujours bien quand la majeure 6^e n'est pas très belle.

Ici, au moins, nous avons indiqué que notre couleur était 6^e en disant 1♦-2♦ et lorsque nous reparlons sur 1♦-2♦-2♥, **pour montrer la seconde zone nous pouvons utiliser n'importe quelle redemande**, de 2♠ (réservé au 64 majeur) à 4♥ (7 levées de jeu), en passant par 2SA (couleur laide), 3♣ ou 3♦, force ou résidu de 3-4 cartes, 3♥ (belle couleur), voire 4♦ (65 intéressant)...

D'ailleurs, bien que ces TEXAS de niveau 2 soient en principe limités à 11H, il pourra arriver qu'on les utilise avec un peu plus de jeu lorsqu'on jugera absolument nécessaire de faire jouer le coup à l'ouvreur.

Comment développer sur un TEXAS de niveau 2?

Par exemple 1♣-2♥ TEXAS pique comment réagit l'ouvreur?

2♠ est l'enchère que l'ouvreur, faible, fait le plus souvent. En cas de misfit (0-1 pique) l'enchère est limitée à environ 16H puisque le répondant devrait reparler avec 9-10H..

Les enchères déniaient un fit de 2 cartes sont relativement positives

3♣ de 7 à 8 levées de jeu et au moins 6 trèfles. (L'équivalent de la seconde zone ou un peu moins)

3SA au moins 8 levées de jeu ou au moins une vingtaine de points.

3♦ et 3♥ naturelles et forcing devraient provenir de 6-5.

Les enchères promettant un fit sont aussi positives

3♠ demande en gros le haut de la première zone soit 7-9H pour une conclusion à la manche.

4♠ ambigu entre gambling et barrage.

4♣, 4♦, 4♥ gros fits émanant de main distribuées.

Reste l'enchère multi - usage forcing de 2SA, montrant souvent 18H+ (quelquefois 17 misfitté).

Sur le relais à 2SA le zonage de la main de réponse est prioritaire.

3♣ montre 3-5H, 3♦ montre 6-8H, les autres réponses montrent 9-11H.

Après avoir vu les avantages évidents liés à ces réponses, voyons maintenant les inférences intéressantes qu'elles vont apporter au système, notamment dans les séquences à 3^e ou 4^e couleur.

Une inférence précieuse : le ROUPET

Dans les séquences à 3^e ou à 4^e couleur que signifie désormais la répétition de la majeure?

1♣-1♠	1♦-1♥
2♣-2♠	2♣-2♥
3♣	3♥

Auparavant on utilisait la répétition de niveau 2 avec des mains faibles à couleur 6^e (ou à majeure 5^e "égoïste") et la répétition à saut avec les mains limitées à couleur 6^e.

Or, dorénavant, avec ces mains nous employons un TEXAS 1♦-2♦ ou 1♣-2♥ sur l'ouverture.

Nous allons donc décider que dans les situations à 3^e ou à 4^e couleur

■ **La répétition de niveau 2 sera un relais forcing que nous appellerons "Roupet"** (de Roudi et répét)

■ **La répétition à saut montrera 6 cartes et une très belle main (chelem possible).**

Par contre sur les séquences commençant par 1♣-1♦-1♥, 1♣-1♦-1♠, 1♣-1♦-2♣, sauf à décider que 2♦ joue le même rôle, nous n'aurons pas de Roupet à notre disposition.

Comment utiliser le ROUPET ? C'est à vous de voir.

On peut l'utiliser par exemple pour signaler un fit intéressant de la mineure d'ouverture (chelem possible).

Mais il existe sans doute de meilleurs usages que nous n'avons pas encore explorés.

Toujours est-il qu'on ne devrait pas se plaindre d'avoir une enchère forcing, auxiliaire des 3^e et 4^e couleurs pour résoudre les problèmes de développements que posent ces situations.