



WILLIAM L. FLANNERY

DÉFINITION

L'ouverture de 2♥ est utilisée pour montrer un bicolore majeur comportant au moins 4 cartes à Cœur et 4 cartes à Pique dans une main entre 3 et 10H.

ORIGINE

C'est William L. Flannery (1932-2000) qui, dans les années 60, crée la première ouverture permettant de montrer un bicolore majeur. L'ouverture de 2♦ « Flannery » montre alors 5+♥, 4♠ et 11-15 HCP. Dans les années 90, un joueur international norvégien, Bjorn Olav Ekren, crée sa propre version de la convention : l'ouverture 2♦ « Ekren » est une version modernisée qui montre la détention d'au moins 4♥ et 4♠ dans une main comportant entre 3 et 10 H. Au fil des années l'ouverture bicolore majeure a glissé vers l'enchère de 2♥.

UTILITÉ

L'idée est bien évidemment d'occuper l'espace, de façon intelligente... En effet, les ouvertures de barrage en bicolore représentent un changement de mentalité. On passe du barrage unicolore (peu risqué) dans lequel une couleur longue (6) est annoncée, vers un barrage bicolore (plus risqué) dans lequel le bridgeur s'appuie sur une bonne probabilité de trouver un fit. On estime la probabilité de trouver un fit 8^{ème} en majeure après ouverture de 2♥ dans la tranche 60-70%. Cette prise de risque accrue vous fait bénéficier de nombreux avantages : le fait de montrer rapidement deux couleurs permettra souvent à votre partenaire de décider du contrat final en un tour d'enchère. En cas de fit important, vous court-circuiteriez ainsi toute tentative de dialogue adverse. Cependant, la prise de risque doit être extrêmement sensible à la situation de vulnérabilité.

2♥ BICOLORE MAJEUR occuper l'espace

ATTITUDE DU RÉPONDANT

En réponse à l'ouverture de 2♥, le répondant possède plusieurs options. Les sauts éventuels, sont à tendance barrage, alors que les mains fortes seront souvent traitées par le relais à 2SA. Voici donc les réponses les plus courantes :

- Passé : pour jouer, préférence pour les Cœurs ;
- 2♠ : pour jouer, préférence pour les Piques ;
- 2SA : relais fort, demande à l'ouvreur de décrire ses longueurs majeures ;
- 3♣, 3♦ : pour les jouer ;
- 3♥, 3♠ : pour les jouer, prolongement du barrage affirmant souvent la présence d'un fit 8 ou 9^{ème} ;
- 4♥, 4♠ : pour les jouer, prolongement du barrage affirmant souvent la présence d'un fit 9 ou 10^{ème}.

NB : si vous intervenez une fois que le répondant a montré une préférence pour une des deux majeures, considérez que les contres sont d'appels (tendance courte dans cette majeure). La couleur choisie par le répondant sera également utilisée comme support pour la pratique des cue-bids.

DÉFENSE

Prime à l'audace... N'hésitez pas à enchérir même si vous vous trouvez « déjà » au palier de 2. Le principe de défense mis en place devra permettre de :

- retrouver les manches majeures éventuelles de votre camp, c'est pourquoi il faudra conserver des interventions naturelles en majeures ;
- être en mesure de jouer 3 SA, tout en vérifiant si possible la présence d'arrêt dans chacune des majeures ;
- encaisser une pénalité (le contre direct n'est cependant pas punitif) ;
- placer votre main en situation compétitive par l'expression de vos couleurs naturelles ou de vos bicolores.

Pour cela, il faudra intervenir avec :

- toutes les mains régulières à partir de 13/14H, si vous ne disposez pas d'enchère naturelle vous pouvez toujours contrer ;
- toutes les mains irrégulières unicolores ou bicolores, à partir d'une bonne valeur d'intervention (10+H) ;
- toutes les mains fortes.

ATTITUDE DE L'INTERVENANT (N°2)

Séquence : 2♥ ?

Contre : « d'appel ». Il s'utilise souvent avec deux types de main : soit des mains régulières 13-16H qui ne peuvent pas s'enchérir naturellement, soit des mains fortes 18+H toutes distributions. Pour montrer une main forte, vous pouvez contrer puis nommer naturellement une couleur comme sur les ouvertures au palier de 1.

2♠ : enchère naturelle, au moins 5 cartes à Pique, 12+H.
2SA : naturel, 16-18H, garantit l'arrêt dans les deux majeures.

3♣, 3♦ : naturel unicolore, 6 cartes, à partir de 10H (à modeler selon la longueur de la couleur et la vulnérabilité du camp).

3♥ : enchère naturelle à Cœur, souvent 6 cartes car vous êtes au palier de 3, 14+H.

3♠ : enchère conventionnelle montrant un bicolore mineur d'au moins 5♣ et 5♦.

3SA : pour les jouer. Garantit des levées de jeu et des arrêts en majeures.

4SA : bicolore mineur souvent 6/5, excluant de jouer 3SA.

ATTITUDE DU PARTENAIRE DE L'INTERVENANT (N°4)

Séquence : 2♥ - intervention - passe ?

Si le partenaire est intervenu par contre, vous disposez de plusieurs options :

- avec une main faible, (0-7H), nommer votre mineure la plus longue afin de jouer une partielle décente ;
- avec une main intermédiaire, (8-11H), utilisez l'enchère de 2SA mini cue-bid, afin de jouer une partielle mineure si le partenaire est minimum ou une manche (souvent 3SA) s'il dispose de plus de jeu.
- avec une main forte (12+H), commencez par cue-bidder la majeure dans laquelle vous détenez un arrêt (soit 2♠ soit 3♥) afin d'explorer le contrat de 3SA ou nommez 3SA directement si vous possédez les deux arrêts ;
- si vous disposez de 5 cartes à Pique (ou plus) et d'une main agréable, il faut les nommer car la meilleure manche peut-être à 4♠ et non 3SA. Dans ce cas, sautez directement à 3♠ sur le contre de votre partenaire ;
- la réponse de 2♠ est sujette à de nombreux débats. Je conseillerai de jouer cette réponse à tendance naturelle dans une main faible.

Si le partenaire est intervenu naturellement, réagissez comme après une intervention sur ouverture d'un deux faible :

- le cue-bid de l'ouverture montre du jeu sans enchère naturelle ;
- la nomination d'une nouvelle couleur est forcing un tour.

Exemples de séquences en page 20



EXEMPLES DE SÉQUENCES

1SA « FAIBLE »

Main Ouest :
 ♠ 9 ♥ ADV1085 ♦ R1085 ♣ V2
 Main Est :
 ♠ AD76 ♥ R2 ♦ DV73 ♣ 1076

S	O	N	E
1SA (faible) -	2♦ 4♥	-	2SA

Après l'ouverture d'1SA faible, Ouest montre son unicolore par un Texas Cœur. Est annonce alors sa valeur d'ouverture en utilisant le cue-bid généralisé à 2SA, Ouest conclut à la manche en raison de son beau 6/4 rouge.

Main Ouest :
 ♠ ADV106 ♥ 92 ♦ RDV104 ♣ 6
 Main Est :
 ♠ R2 ♥ A83 ♦ 987 ♣ D10763

S	O	N	E
1SA (faible) -	2♥ 3♦	-	2♠ 4♠

Voici un exemple de traitement d'une main bicolore : préférez une intervention par un Texas (2♥) plus descriptif qu'un contre punitif. Lorsque votre partenaire rectifie le Texas (2♠), nommez alors votre 2^{ème} couleur (3♦). Est est maximum et conclut alors à la manche la plus facile à réaliser (4♠ demande une levée de moins que 5♦).

Main Ouest :
 ♠ RDV8 ♥ AD104 ♦ V5 ♣ A52
 Main Est :
 ♠ 1075 ♥ V75 ♦ R874 ♣ 763

S	O	N	E
1SA (faible) -	X 2♥	-	2♣

En Ouest, vous disposez de 17H, vous contre donc punitif l'ouverture de 1SA. Votre partenaire n'a que 4H et ne peut tenir le contre, il ne dispose pas de couleur à nommer et utilise donc la convention 2♣ dégagement. Ouest nomme alors sa couleur jouable la plus économique (2♥).

2♥ BICOLORE MAJEUR

Main Ouest :
 ♠ R8 ♥ 953 ♦ RD63 ♣ AD97
 Main Est :
 ♠ 752 ♥ A6 ♦ A1092 ♣ RV54

S	O	N	E
2♥ -	X 3SA	-	3♥

Après l'ouverture de 2♥ bicolore majeur et le contre de son partenaire, Est montre sa valeur d'ouverture ainsi que sa tenue à Cœur en cue-biddant l'ouverture (3♥). Ouest conclut à 3SA, montrant une main minimale et une tenue à Pique.

Main Ouest :
 ♠ 8 ♥ 104 ♦ ADV105 ♣ RDV52
 Main Est :
 ♠ 92 ♥ A752 ♦ D74 ♣ A1076

S	O	N	E
2♥	3♠	4♠	5♣

Sur ouverture de 2♥ bicolore majeur, l'intervention par 3♠ est conventionnelle et montre la présence d'un beau bicolore mineur. Nord soutient à 4♠ mais Est a les moyens de surenchérir à 5♣ en raison de ses valeurs en mineures et de son As de Cœur.

Main Ouest :
 ♠ ADV106 ♥ 9 ♦ RD104 ♣ 652
 Main Est :
 ♠ 983 ♥ A83 ♦ V87 ♣ AD73

S	O	N	E
2♥	2♠	3♥	4♠

Voici un exemple de main où il faut retrouver la manche en majeure, malgré l'ouverture adverse ! Sur ouverture de 2♥ (4+♥, 4+♠), Ouest doit dire 2♠ en raison de la bonne qualité de sa couleur. Nord barre ensuite à Cœur (3♥). Est doit décider entre 3♠ et 4♠, il penche pour la manche pour deux raisons : les impasses à Pique éventuelles devraient marcher et l'As de Cœur semble tomber dans la courbe du partenaire (pas de points perdus).