

L'anti Ekren

Statistiques obligent, l'ouverture de 2♥ (ou de 2♦) BMF provient en moyenne d'une main de 8-10H. Les contrats à sans-atout sont rendus difficiles parce qu'on doit contrôler solidement 2 couleurs et produire des levées dans les deux autres et que, de plus, l'adversaire se trompera rarement d'entame. Les contrats auxquels nous pourrions prétendre le plus souvent (et d'assez loin) seront 3♣ ou 3♦ et si nous avons une défense (ou un chelem) contre un barrage à 4♥ ou 4♠ ce sera encore en mineure. D'où la stratégie suivante :

Sur 2♥ (ouverture provenant d'un bicolore majeur faible)

1. Vendre rapidement les mains distribuées à base de mineures

(Surtout celles qui comportent un singleton en majeure)

2♠	Bicolore mineur avec au moins une bonne ouverture (au moins 5-4 13H+ peut être même 4-4 d'au moins 14H, surtout 4441). Sur 2♠ 3♣ et 3♦ sont faibles, 2sa demande la mineure longue. 3♥, 3♠, (demande de garde dans l'autre majeure) au moins 10-11H. 3sa pour les jouer.
3♣ 3♦	6 cartes dans une mineure (ou 5 solides et 14H+ ou singleton majeur 12H+). La suite est naturelle. Toute enchère demande un minimum de 9H + fit, 10-11H sans fit.
3♥ 3♠	Demande de garde dans la couleur (complément fort des enchères de 3♣ et 3♦) L'enchère provient le plus souvent d'une main à mineure longue (ou au moins 5 ^e) comportant 8+ levées immédiates.

2. Rehausser le seuil des enchères de 2sa et 3sa

(De façon à ce qu'une zone totale de 25H dans notre ligne soit relativement probable)

2sa	2sa avec 18-19H, 3sa avec 20-22H Avec un 4333 on peut employer ces enchères malgré une majeure mal gardée. Sur 2sa , il est probablement préférable que 3♣ et 3♦ montrent une main de 0-5H avec au moins 5 cartes dans la mineure et que 3♥ et 3♠ (FM) localisent soit un singleton, soit un petit doubleton et une couleur 5 ^e (même majeure) pouvant constituer un atout potentiel. Sur 3♥,3♠ si le partenaire ne veut pas jouer 3sa, il nomme sa première couleur de 3+ cartes.
3sa	

3. Jouer un contre très positif (en principe pas très riche en mineures)

X	Le contre montre en principe 15H+ sans mineure 5 ^e , sans bicolore mineur 44+ donc il comporte souvent une majeure 4 ^e voire 5 ^e ou 6 ^e . X suivi de 3♥,3♠ sur une enchère faible avec 6 cartes 15H+. On peut également contrer avec une courte en majeure et 5 cartes dans l'autre 13H+ (2♠ avec 4441) Sur 2♥ X passe il sera souvent préférable de passer plutôt que chercher à jouer 3sa. Donc 2♠ bicolore mineur (à partir de 4-4), 3♣,3♦ seront à priori des enchères faibles (2♠ ambiguë) Sur 2♥ X 2♠ le contre montrera au moins 8H et un jeu plutôt régulier.
----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Au réveil sur 2♥

Dans la zone 11-13H on a le choix entre un réveil par contre qui montre quelques points et quelques cartes en majeure et un réveil par 2♠ (au moins 4-4 en mineures) 3♣, 3♦ (au moins 5) qui prévient le partenaire qu'on ne fait que disputer la partielle et que pour qu'il envisage de jouer 3sa, il vaut mieux qu'il ait l'ouverture et des gardes solides en majeure.

A partir de 14H, on essaiera de réveiller par contre et s'il ne passe pas, le partenaire dira 2sa avec une main faible limitée à 9H, invitant le partenaire à nommer sa meilleure mineure, et il nommera sa couleur avec une dizaine de points (attitude inverse du mini cue-bid pour orienter le contrat de 3sa vers la bonne main).

Remarque : Si no 3 rectifie à 2♠ (ou à un autre contrat) on n'est plus en situation de réveil, toute enchère montre du jeu. Notamment le contre montre au moins 14H, plutôt court à pique.

5. Derrière un barrage à 4♥ ou 4♠ de no 3.

Le contre de no 4 peut être fait avec toutes sortes de mains positives (tendance nettement punitive)