

Interventions sur l'ouverture de 1SA

Convention DONT variante Meckwell - Abstract

1. La convention DONT / Meckwell sur l'ouverture adverse de 1SA fort (15+ H)

Postulat : s'il y a une manche, elle est dans le camp de l'ouvreur de **1SA fort**.

Ce type de convention (**Disturbing Opponent's No Trump**) vise uniquement à perturber les enchères adverses par des interventions agressives fondées sur la distribution.

On n'intervient qu'avec deux types de distribution :

- unicolore au moins sixième,
- bicolore d'au moins 9 cartes (5-4).

Sinon, une seule enchère : **Passe**.

Les enchères et développements conventionnels Meckwell (il en existe d'autres) :

- **Contre** : Mineure sixième ou bicolore majeur (au moins 5-4 ou 4-5).
- **2♣** : Bicolore 5+ ♣ et une majeure de 4 cartes ou 5 médiocres (sinon **2** en majeure)
- **2♦** : Bicolore 5+ ♦ et une majeure de 4 cartes ou 5 médiocres (sinon **2** en majeure).
- **2♥** : Unicolore sixième, ou bicolore 5+ ♥ et une mineure d'au moins 4 cartes.
- **2♠** : Unicolore sixième, ou bicolore 5+ ♠ et une mineure d'au moins 4 cartes.
- **2SA en réveil uniquement** : Bicolore mineur (au moins 5-4 ou 4-5).

En réponse au **Contre**, relais systématique à **2♣**. L'intervenant « **Passe** ou corrige » :

- **Passe** : Unicolore ♣.
- **2♦** : Unicolore ♦,
- **2♥** : Bicolore majeur. Réponses : **Passe**, préférence à **2♠**, ou **2SA** en appel à la plus longue et la plus chère des majeures (enchère naturelle, pas de Texas).
- **2♠** : Bicolore 5-5 majeur. Forcing.

Enchères suivantes naturelles.

- au niveau de 2 le **Contre** n'est jamais punitif.
- au niveau de 3, les soutiens sont compétitifs (loi des levées totales).

Mécanismes identiques en intervention directe et en réveil. Hormis le bicolore mineur à **2SA**.

2. Conditions complémentaires selon la position

2-1. Intervention directe

La Règle de 8 (Mel Colchamiro) :

On retranche le nombre de perdantes, (nombre de gros Honneurs, As, Roi, et Dame à perdre), du nombre total de cartes détenues dans les deux couleurs les plus longues.

Si le résultat est égal ou supérieur à 2 et que la main comporte au moins 6 H ($2 + 6 = 8$, d'où le nom de la Règle), l'intervention s'impose. Sinon **Passe**.

#1 ♠ A V 8 7 6 2

♥ V 6

♦ V 10

♣ R V 4

#2 ♠ R 8 6 5 3

♥ R 8 7 5 4

♦ 8 6

♣ 4

#1 : 9 cartes de longues - 8 perdantes = 1. **Passe**. Une distribution adéquate (unicolore sixième), mais la Règle de 8 n'est pas satisfaite (écart seulement de 1).

#2 : 10 cartes de longues - 7 perdantes = 3. Une distribution adéquate (bicolore de 9+) et un total de 9 (écart de 3 + le minimum de 6 H). Intervention en **Contre**.

2-2. Réveil

Avec au moins 2 points de courtes (C), c'est-à-dire, soit une chicane, soit un singleton, soit deux doubletons, peu importe le nombre de points H, le réveil s'impose. Sinon **Passe**.

#3 ♠ D 7 5 3

♥ 9

♦ A 9 5

♣ V 8 6 4 2

#4 ♠ 9 7

♥ A R 9 6 2

♦ R 9 3

♣ R 9 8

#3 : Un singleton (2C), et une distribution adéquate (bicolore de 9+). Réveil à **2♣**.

#4 : Moins de 2C : **Passe**.

3. La convention DONT / Meckwell adaptée sur l'ouverture adverse de 1♣ fort (16+H)

- **Contre** : Optionnel à tendance punitive 16+ H
- **1♦** : Bicolore majeur (au moins 5-4 ou 4-5)
- **1♥** : Unicolore sixième, ou bicolore 5+ ♥ et une mineure d'au moins 4 cartes.
- **1♠** : Unicolore sixième, ou bicolore 5+ ♠ et une mineure d'au moins 4 cartes.
- **1SA** : Mineure sixième. Relais systématique à **2♣**, pour « **Passe** ou corrige »
- **2♣** : Bicolore 5+ ♣ et une majeure de 4 cartes, jamais 5 (sinon 1 en majeure).
- **2♦** : Bicolore 5+ ♦ et une majeure de 4 cartes, jamais 5 (sinon 1 en majeure).

On intervient selon les mêmes critères que ceux préconisés sur l'ouverture de **1SA** (Règle de 8 de Mel Colchamiro). Même objectif : perturber les enchères adverses.

Autres emplois de la structure de la convention Meckwell

Le « code » de la convention est structuré comme suit :

- une seule déclaration pour un unicolore **mineur** ou le **bicolore majeur**,
- couleur prépondérante (rang à longueur égale) d'un bicolore **mineure / majeure**,
- **majeure** naturelle.

On utilise, au moins en partie, ce « code » dans des situations compétitives complètement différentes, ce qui facilite leur mémorisation.

4. Echapper au contrat de 1SA Contré

Le partenaire intervient par **1SA** et le joueur N°3 **Contre** (classiquement **punitif**)

Idem lorsque le **Contre** de l'ouverture à **1SA** est **punitif**.

L'objectif est de jouer à 7 atouts au niveau de 2.

Passe Forcing

Une mineure de 5 cartes ou un 4-4 majeur. Redemande obligatoire à **2♣**.

Puis : **Passe**, **2♦** ou **2♥** (4-4 majeur).

Deux en mineure

- **2♣** : ♣ + une couleur au-dessus, au moins 4-4,
- **2♦** : 4 ♦ + une majeure, au moins 4-4.

Deux en majeure

- **2♥** : naturel, 5 cartes.
- **2♠** : naturel, 5 cartes.

5. Réponses à l'ouverture d'1 en majeure suivie de l'intervention par 1SA. Réponses compétitives (de 5 à 8H)

- | | | |
|----------------|------------|--|
| 1♥ / 1♠ | 1SA | 2♥ / 2♠ (soutien de 3+ cartes). Prioritaire.. |
| 1♥ / 1♠ | 1SA | 2♣ (5 ♣ et l'autre majeure quatrième). |
| 1♥ / 1♠ | 1SA | 2♦ (5 ♦ et l'autre majeure quatrième). |
| 1♥ / 1♠ | 1SA | 2♠ / 2♥ (6 cartes dans l'autre majeure). |

A partir de 9H : **Contre** punitif (Voir 4 pour l'échappatoire).