

2♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			2♦
?			

→ Plusieurs types de mains fortes s'ouvrent de « 2♦ forcing de manche (FM) », ouverture qui remplace l'ancien 2♣ Albarran. Théoriquement, toutes les mains permettant à elles seules de réaliser la manche moins une levée.

1°) Avec des mains régulières ou semi-régulières (redemandes à SA), minimum 24HL, sans limite supérieure.

2°) L'ancien 2 fort en majeure (6 cartes dont 3 honneurs ou 5 cartes dont 4 honneurs) avec 16H minimum (importance de posséder des levées de défense) et 9 levées de jeu et plus, mineure 4^{ème} possible.

3°) Un « 2 fort » en mineure (dans ce cas, 10 levées de jeu et plus). Une majeure 4^{ème} est interdite (théoriquement).

4°) Les jeux bicolores doivent s'ouvrir le moins possible de 2♦, car leur description est problématique... On prendra parfois plutôt un risque de passe général que de se trouver devant l'impossibilité de décrire son bicolore. Ce 2♦ « forcing de manche » est un « appel aux As », dont les réponses diffèrent selon les joueurs. Celles-ci seront donc alertées.

→ Il existe d'autres ouvertures de 2♦, autrefois en vogue et qui reviennent en force de nos jours, notamment le « 2♦ multicolore ». C'est une ouverture qui peut revêtir 3 significations principales, qui seront révélées par la suite : un 2 faible en majeure (6-10H), un deux fort en mineure (6 cartes, 20-23H), ou un 2SA fort (22-23H). Cette ouverture est très gênante pour les adversaires. Les joueurs qui jouent le « 2♦ multi », par inférence, jouent alors le « 2♣ Albarran » (forcing de manche), et le « 2 fort » en majeures.

→ La défense contre ces deux ouvertures fort différentes sera décrite ci-dessous en deux parties, d'abord contre le « 2♦ FM » du SEF, puis nous verrons une défense contre le « 2♦ multi ».

→ L'astérisque * indique que l'enchère doit être alertée.

Défense contre le 2♦ « forcing de manche » :

→ L'intervention aura ici deux buts : 1°) Trouver une couleur fittée permettant une défense active en sacrifice voire pour trouver une manche (mains très distribuées à la fois chez l'ouvreur et chez les défenseurs) : on appelle cela « attaque-défense ». 2°) Indiquer une bonne entame. En match par paires, le niveau de points requis peut être assez faible (comme l'intervention sur une ouverture au niveau de 1). On passera pratiquement toujours avec une main régulière sauf indication d'entame (5 cartes exigées tout de même, pour ne pas risquer un contre punitif trop coûteux). Remarque : on pourra toujours s'exprimer au tour suivant si nécessaire, car 2♦ est forcing...

→ La force de l'intervention dépend peu de la vulnérabilité. Elle pourra être plus basse que contre 2♣ (fort indéterminé), car on est certain ici qu'il y a une manche dans la ligne adverse et que l'ouvreur se trouvera d'autant plus gêné. Ici, non vulnérable (NV), on peut descendre l'intervention à 7HL, vulnérable (V), il vaudrait mieux tout de même posséder 9HL.

- Passe **NF** Dès qu'aucune des enchères ci-dessous n'est possible ou raisonnable. 0 à 20+HL.
- X **NF** Ce contre est punitif, comme tous les contres d'une enchère artificielle. *Contre dit d'entame*, promet une ou deux levées rapides au partenaire. Promet aussi au moins 5 cartes à ♦, indiquant ainsi une couleur de défense possible. 7+HL NV, 9+HL V. C'est une sorte d'« intervention-barrage » à 2♦.
- 2♥ **NF** 5 cartes à ♥ très belles avec 7-12HL NV, 9-12HL V, ou belles avec 13+HL.
- 2♠ **NF** 5 cartes à ♠ très belles avec 7-12HL NV, 9-12HL V, ou belles avec 13+HL.
- 2SA* **F** Conventionnel, bicolore majeur. Pour certains, bicolore indéterminé, 7+HL NV, 9+HL V (pour la suite, le fit sera trouvé en « pass or correct »¹).
- 3♣ **NF** Barrage, 7 ♣ liés (2 perdantes max à ♣), 9H max.
- 3♦ **NF** Barrage naturel, 7 ♦ liés, 9H max. Ex. : ♠2 ♥76 ♦RDV10953 ♣R104.
- 3♥ **NF** Barrage, 7 ♥ liés (2 perdantes max à ♥), 9H max (donc 12HL max).

¹ « Pass or correct » (« passe ou corrige ») consiste pour Nord à nommer la plus basse couleur possible du bicolore quelconque qu'il peut fitter : 3 cartes sont nécessaires. S'il tombe bien, l'auteur du 2SA peut passer (ou surenchérir, bien entendu). S'il change de couleur, c'est qu'il possède finalement l'autre bicolore possible, et Nord peut alors aviser.

- 3♠ **NF** Barrage, 7 ♠ liés (2 perdantes max à ♠), 9H max (donc 12HL max).
- 3SA* **F** Conventionnel, bic. min. 5-5. NV 7+HL, V 9+HL. Ex : ♠73 ♥4 ♦DV1085 ♣RDV95.
- 4♣ **NF** Barrage, avec 8 ♣ de bonne qualité liés.
- 4♦ **NF** Barrage, avec 8 ♦ de bonne qualité liés.
- 4♥ **NF** Barrage, avec 7 ou 8 cartes de bonne qualité liées.
- 4♠ **NF** Barrage, avec 7 ou 8 cartes de bonne qualité liées.
- 4SA* **F** Violent bicolore en mineures d'au moins 11 cartes (6-5), 7HL NV, 9HL V. Exemple : ♠42 ♥- ♦DV1097 ♣RDV875.

Principe : Un contre d'entame (contre d'une couleur artificielle) doit être également une couleur laissant envisager une « attaque-défense ».

Défense contre le 2♦* « multicolore » :

→ L'intervention aura les mêmes buts que l'intervention sur un 2 faible, signification de loin la plus fréquente du 2♦* multicolore.

→ REMARQUE IMPORTANTE : Il existe de nombreuses défenses possibles contre le 2♦ multi, et celles-ci ne cessent d'évoluer au gré de l'expérience des champions. Nous présentons ici UNE DES DEFENSES POSSIBLES, inspirée de Jean-Marc Roudinesco dans les années 1990.

→ L'idée de cette défense est que, comme on peut attendre la suite des enchères qui révélera la signification de l'ouverture, on peut intervenir soit au premier soit au deuxième tour. On convient donc de diviser les interventions en deux domaines de force. Les interventions immédiates seront fortes (avec la valeur d'une ouverture, 12H-13HL ou plus) et les interventions faibles seront différées par un passe initial, sauf les barrages à partir du niveau de 4 (le niveau de 3 est naturel).

- Passe **NF** Jusqu'à 11HL, ou même parfois plus si aucune intervention ci-dessous ne convient. On peut attendre...
- X **F** Main régulière, 12H à 15HL, ou bien 19-21 et plus, sorte de « mini-maxi ».
- 2♥* **F** Attention, conventionnel : équivalent d'un contre d'appel avec du ♠ (au moins 3 cartes), court à ♥ (maximum 2 cartes). Exemple : ♠RV10 ♥8 ♦RD105 ♣AV732 → 2♥.
- 2♠* **F** Attention, conventionnel : équivalent d'un contre d'appel avec du ♥ (au moins 3 cartes), court à ♠ (maximum 2 cartes). Exemple : ♠94 ♥RDV10 ♦R954 ♣AV5.
- 2SA **NF** Main régulière avec des arrêts en majeures, 16-18HL.
- 3♣ **NF** Enchère naturelle avec 5 cartes au moins, dans une main équivalente à l'ouverture. Exemple : ♠D ♥964 ♦AV2 ♣RD10983 → 3♣.
- 3♦ **NF** Enchère naturelle avec 5 cartes au moins, dans une main équivalente à l'ouverture.
- 3♥ **NF** Enchère naturelle avec 5 cartes au moins, dans une main équivalente à l'ouverture.
- 3♠ **NF** Enchère naturelle avec 5 cartes au moins, dans une main équivalente à l'ouverture.
- 3SA **NF** 22+HL, pour les jouer, en comptant sur 3 points en face...
- 4♣ **NF** Barrage gênant et défensif, 7+ cartes, 9H au plus (12HL max).
- 4♦ **NF** Barrage gênant et défensif, 7+ cartes, 9H au plus (12HL max).
- 4♥ **NF** Barrage gênant et défensif, 7+ cartes, 9H au plus (12HL max). Exemple, même vulnérable : ♠2 ♥AV1096543 ♦2 ♣V32.
- 4♠ **NF** Barrage gênant et défensif, 7+ cartes, 9H au plus (12HL max).
- 4SA **F** Violent bicolore mineur au moins 5-5, attaque-défense.

Principes : Contre un 2♦ « multi », l'intervention directe montre toujours l'ouverture, sauf les barrages au niveau de 4.

Les enchères directes à la couleur sont conventionnelles au niveau de 2, naturelles au niveau de 3, et barrage au niveau de 4.

Avec un jeu moins fort, on attendra la « traduction » du 2♦ multi.