

## 2♣-P-2♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	2♣	passe	2♦
?			

→ Plusieurs types de mains fortes s'ouvrent de 2♣ « fort indéterminé » (cf. M. Bessis, *2 faible et dépendances*) : 1°) l'ancien 2 fort en majeure (6 cartes dont 2 H ou 5 cartes dont 3 H) avec 15H minimum (importance de posséder des levées de défense) et 8 à 8½ levées de jeu, mineure 4<sup>ème</sup> possible ; 2°) Un « 2 fort » en mineure (dans ce cas, 9 à 9½ levées de jeu) ; 3°) un super SA avec 22-23HL (mineure 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup> possible, ainsi que majeure 5<sup>ème</sup> sans les honneurs requis pour un « 2 fort ») et main régulière ou semi-régulière (ex : ♠AD9 ♥RV103 ♦A ♣ARV74).

→ On peut rajouter, joué par de nombreux champions, trois gadgets : Ouvrir de 2♣ 1°) les mains qui s'ouvriraient de 4♥/♠ mais avec 2 As (max 13H : « super 4 ») ; 2°) les mains de 3SA (mineure affranchie) mais avec des arrêts dans les 3 autres couleurs (ex : ♠R5 ♥D4 ♦ARDV965 ♣A4, « super 3SA ») ; 3°) Les forts bicolores 5-5 en majeures.

→ Certains ont conservé le 2♣\* forcing de manche (Albarran), notamment ceux qui jouent le 2♦ multicolore. Cette enchère sera bien entendu alertée.

→ La réponse de 2♦ de Nord est une réponse relais obligatoire pour le SEF. Beaucoup jouent ce relais non obligatoire avec un jeu fort (3 contrôles italiens, par exemple). Voir la fiche 2♣ dans le « silence adverse ».

→ 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). On peut donc passer jusqu'à 19 ou parfois 20HL ou plus. Remarque : on pourra toujours s'exprimer au tour suivant si nécessaire, car on n'en restera pas à 2♣-P-2♦-P (!)...

→ La force de l'intervention ne dépend pas de la vulnérabilité. On peut tout de même dire que non vulnérable (NV), on peut descendre l'intervention à 10HL, et que vulnérable (V), il vaudrait mieux posséder 12HL.

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

- Passe           NF       Dès qu'aucune des enchères ci-dessous n'est possible ou raisonnable. De 0 à 20HL.
- 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. 10+HL NV, 12+HL V. C'est une sorte d'intervention à 2♦.
- 2♥             NF       6 (parfois 5) cartes à ♥, de bonne qualité, avec 12+HL vulnérable, ou 10+HL non vulnérable. Exemple : ♠R54 ♥AR10972 ♦8 ♣D65.
- 2♠             NF       5 cartes à ♠ très belles avec 10 à 12HL, ou seulement belles avec 13+HL.
- 2SA\*          F        Conventionnel, bicolore mineur, majeur, ou indéterminé. 10+HL NV, 12+HL V. Pour la suite, le fit sera trouvé en « pass or correct »<sup>1</sup>.
- 3♣             NF       6+ ♣ liés de bonne qualité, main irrégulière. Ex. : ♠73 ♥4 ♦A1074 ♣RDV954.
- 3♦             NF       6+ ♦ liés de bonne qualité, main irrégulière.
- 3♥             NF       Barrage, 7 ♥ liés (2 perdantes max à ♥), 9H max (donc 12HL max). Avec 13+HL, préférer 2♥.
- 3♠             NF       Barrage, 7 ♠ liés (2 perdantes max à ♠), 9H max (donc 12HL max).
- 3SA\*          SU       Sans utilité. Par exemple, violent bicolore majeur au moins 6-5.
- 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, en principe 11 cartes (6-5), 10+HL NV, 12+HL V. Exemple : ♠4 ♥- ♦DV1097 ♣RDV875.

**Principe : Un contre d'entame (contre d'une couleur artificielle) doit être également une couleur laissant envisager une défense.**

<sup>1</sup> « 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.