

2♠-?

Sud	Nord
	2♠
?	

Note : Les réponses ci-dessous sont inspirées du Livre de M. Bessis : *2 faible et dépendances*, septembre 2000.

L'ouverture de 2♠ est ici rigoureuse (peut l'être un peu moins en 3^{ème} position) : 6 cartes exactement (jamais 7 sous prétexte qu'on est faible, par exemple), 6H (voire 5H) à 10H (voire 11H si la main est très laide, sans levée de défense, ex. ♠ADV832 ♥D ♦D86 ♣542), 7-12HL (ou 13HL laids), pas 4 cartes dans l'autre majeure.

→ La base des développements reste celle du SEF (SEF 2018, p. 31). Attention : on ne continuera les enchères que dans deux buts possibles seulement (sinon, passé) :

1°) Rechercher une manche, à ♠ ou ailleurs. Pour cela, il est impératif de posséder au moins 15HL(D).

2°) Prolonger le barrage en sacrifice, pour gêner les adversaires. On utilisera la loi des atouts, même très faible (en tenant tout de même compte de la vulnérabilité). Avec 3 atouts, niveau de 3, avec 4 atouts, on bondit à 4♠.

→ Rappel 1 : l'auteur du barrage doit se taire définitivement, sauf annonce forcing de son partenaire.

→ Rappel 2 : tous les changements de couleur sont forcing. Ici, 2SA est conventionnel et également forcing.

- 2SA*¹ **F** Attention : convention, demandant renseignements supplémentaires, « 2SA relais », toujours fitté (2 ou 3+ cartes). Aucun renseignement sur la distribution, qui est quelconque, avec 15HLD et plus (SEF). On peut aussi utiliser ce 2SA-relais pour exprimer des mains limitées 14 à 16HLD exactement (attention, convention hors SEF), à titre d'exploration pour la manche ou le chelem (voir fiche 2♠-2SA-?). 2 cas :
 - 3 atouts, de 14 beaux HLD (donc 12H), à 16 vilains HLD (donc 14H).
 - 2 atouts, de 14 beaux HLD (donc 14H), à 16 vilains HLD (donc 16H).
- 3♣ **F** 6 cartes, ou 5 belles (SEF), en principe misfitté. Forcing, fit à donner par l'ouvreur avec 2 cartes. 16HL ou plus, recherche de manche ou de chelem.
- 3♦ **F** 6 cartes, ou 5 belles (SEF), en principe misfitté. Forcing, fit à donner par l'ouvreur avec 2 cartes. 16HL ou plus, recherche de manche ou de chelem.
- 3♥ **F** Couleur très solide, 5^{ème} au moins, recherche de fit 5-3. L'ouvreur se considérera fitté avec un honneur second, voire même 2 petites cartes. Avec une courte à ♠, singleton ou chicane il faut au moins 17 ou 18HL. Avec 2 cartes à ♠, 15 ou 16HL suffisent.
- 3♠ **NF** Prolongation du barrage, avec 3 cartes (loi des atouts), manche trop lointaine (6-13HLD).
- 3SA **NF** 2 cas possibles : fit cherchant 9 levées plutôt que 10, ou 9 levées autonomes. Pour les jouer (arrêt).
- 4♣ **F** 3 ou 4 cartes à ♠ avec une couleur à ♣ avec 2 gros honneurs. Tendance jeu défensif pour localiser les honneurs si l'adversaire surenchérit.
- 4♦ **F** 3 ou 4 cartes à ♠ avec une couleur à ♦ avec 2 gros honneurs. Idem 4♣.
- 4♥ **NF** Pour les jouer, misfitté (attention : ce n'est pas un splinter !). Arrêt.
- 4♠ **NF** 1°) Prolongation barrage, avec 4 c à ♠ (loi des atouts), manche lointaine (6-13HLD), sacrifice.
 2°) En attaque, avec 14HLD ou + :
 - ◇ 4 atouts : « attaque-défense », soit prolongation de barrage, soit pour les gagner.
 - ◇ 3 atouts, une bonne ouverture (honneurs utiles) d'au moins 13H ou 14HL.
 - ◇ 2 atouts, l'équivalent d'une bonne ouverture d'1SA (riche en levées de tête).
- 4SA **F** Blackwood à ♠, main possédant tous les contrôles. Ex. : ♠D84 ♥AR65 ♦A87 ♣ARD. Le Blackwood normal n'a pas d'intérêt, car l'ouvreur n'a jamais plus d'un As. On répond donc différemment après 2♠-(...-...)-4SA : « Blackwood-barrage », convention hors SEF. On considère 6 cartes-clés : Les 4 As, et les Roi et Dame d'atout (♠). Remarque : on ne peut pas posséder plus de 3 cartes-clés. Nord :
 - ◇ 5♣ Pas d'As, mais on peut avoir 2 cartes-clés (R et D d'atout). Sud peut faire un relais (5♦) :
 - 5♥ 1 carte-clé (Roi ou Dame d'atout).
 - 5♠ 2 cartes-clés (Roi et Dame d'atout).
 - ◇ 5♦ Un As sans autre carte-clé.
 - ◇ 5♥ Deux cartes-clés dont un As.
 - ◇ 5♠ Trois cartes-clés dont un As.

Principe : En réponse à une ouverture de 2 faible, 2SA est un relais fitté avec 2 ou 3 cartes, à partir de 15HLD ou plus.

Avec 4 atouts, sur 2♠, on répond 4♠ quel que soit son nombre de points (sauf chelem).

¹ L'astérisque * indique une enchère qui doit être alertée par le partenaire.