

DÉFENSE CONTRE LE 2 ♦ MULTI

I - INTRODUCTION :- L'ouverture de 2 ♦ multicolore se fait :

- 1 – avec un unicolore Majeur faible, de force 8-12 DH (6-10 H)
- 2 – avec un unicolore mineur fort, de force 20-23 DH
- 3 – avec une main répartie de force 22-23 H

En général, trois fois sur quatre il s'agit d'une ouverture faible dans une Majeure non précisée. Il convient donc essentiellement de se défendre contre cette ouverture avant que le palier atteint par les enchères ne rende les interventions trop risquées.

L'enchère de 2 ♦ étant artificielle, le joueur n° 2 peut intervenir :

- soit immédiatement, mais il ignore la signification de l'ouverture.
- soit en réveil après les séquences faibles du camp adverse.

Il connaît alors la signification de l'ouverture de 2 ♦.

De même le joueur n° 4 dispose de deux tours de parole :

- soit immédiatement après les relais faibles du n° 3 à 2♥ ou 2♠.
- soit après la rectification du joueur n° 1 au palier minimum.

Sur les réponses fortes il est inutile d'intervenir.

II - INTERVENTIONS DU JOUEUR N° 2

21– Intervention immédiate

La signification de l'ouverture étant inconnue, il convient de n'intervenir qu'avec du jeu, pour donner une information précise au partenaire en n° 4. Le n° 2 annonce :

- **Contre** = - soit une main répartie de 13-16 H en général à base de mineures
- soit une main très forte à partir de 22 H ou 23 DH
- **2♥/2♠** = contre d'appel, court dans la Majeure annoncée. La valeur du contre varie suivant le nombre de cartes de la Majeure (au moins 13/14 H avec 0 ou 1 carte, 15/16 H avec 2). Il est essentiel d'avoir 4 bonnes cartes dans l'autre Majeure.
- **2SA** = 19-21 H avec une bonne tenue dans les deux Majeures.
- **3♣, 3♦, 3♥, 3♠** = intervention naturelle forte, six cartes, 15-18 H
- **3SA** = bicolore mineur fort
- **4♣, 4♦, 4♥, 4♠** = barrage.
- **Passe** = aucune intervention ne convenant à ce stade.

Exemples :

♠ RV4	♠ 107	♠ R53	♠ RD7
♥ A72	♥ RD65	♥ ADV983	♥ DV10
♦ DV8	♦ AV87	♦ 8	♦ R5
♣ RV65	♣ AV2	♣ AV8	♣ AD432
Contre	2♠	3♥	Passe

22– Intervention différée

Après une séquence faible du camp adverse (relais à 2♥ ou 2♠, suivi de la réponse de l'ouvreur par « passe » ou par rectification dans l'autre Majeure) le joueur n° 2 se trouve en quasi réveil. Le répondant n° 3 n'a pas montré une main forte (12/13 H au maximum) et l'ouvreur a révélé son unicolore Majeur faible. Le joueur n° 2 peut agir en conséquence :

- **Contre** = contre d'appel mais moins fort qu'un Contre direct au premier tour.
- **2SA** = 16-18 H dans une main répartie avec l'arrêt dans la Majeure annoncée.
- **2♠, 3♣, 3♦** = intervention naturelle de réveil, six cartes, 12-14 H

- 3♥ sur 2♠ = intervention naturelle de réveil, six cartes, 12-14 H
- 3♠ sur 3♥ = intervention naturelle de réveil, six cartes, 12-14 H
- 3SA = pour les jouer (avec une mineure longue le plus souvent)
- 4♠, 4♦ = bicolore avec la mineure annoncée et l'autre Majeure

Exemples :

<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>
2♦	--	2♥	-
2♠	?		

♠ RD5
♥ DV10
♦ R5
♣ AD632
2SA

♠ 7
♥ RV1076
♦ ADV53
♣ D4
4♦

♠ A62
♥ D74
♦ DV9872
♣ 10
3♦

♠ 7
♥ AV74
♦ RV83
♣ D1052
Contre

III- INTERVENTIONS DU JOUEUR N° 4

31- Intervention immédiate

Le joueur n°4 est en sandwich. Il ne doit intervenir qu'avec des jeux forts sur les réponses faibles du n°3 à 2♥ ou 2♠, s'il craint que les enchères en restent là. Dans ce cas, il se comporte comme si l'ouvreur détient la couleur annoncée par le joueur n°3.

- **Contre** = contre d'appel : - court dans la couleur annoncée par le n°3
- ou fort toutes distributions à partir de 18 H.
- **2SA** = 16-18 H dans une main répartie avec l'arrêt dans les Majeures.
- **2♠, 3♠, 3♦, 3♥** = intervention naturelle constructive, au moins 6 cartes, force ≥ 14 H.
- **cue-bid** = bicolore mineur 5-5
- **4♠** = Trèfle + l'autre Majeure (au moins 5-5)
- **4♦** = Carreau + l'autre Majeure (au moins 5-5)

N.B. : - Les bicolores s'annoncent sur la Majeure annoncée par le répondant comme sur l'ouverture de 2 Majeur faible avec la force requise par le palier atteint.

Exemples :

<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>
2♦	--	2♥	?

♠ RD107
♥ 96
♦ AD82
♣ R107
Contre

♠ AD4
♥ R107
♦ DV75
♣ A96
2SA

♠ 2
♥ A5
♦ RV1087
♣ AV985
3♥

♠ AR972
♥ 5
♦ R7
♣ RD1087
4♣

32- Intervention en réveil

Si l'ouvreur rectifie l'annonce faible du joueur n° 3, la parole revient une deuxième fois au joueur n° 4. En fonction du contexte il peut lutter pour un contrat partiel, en annonçant :

- **Contre** = contre d'appel, court dans la couleur annoncée par l'ouvreur.
- **2SA** = 13-15 H avec l'arrêt dans la Majeure annoncée.
- **3♠, 3♦, 3♥** = réveil naturel compétitif, au moins 5 cartes, force ≥ 12 H.

Exemples :

<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>
2♦	--	2♥	--
2♠	--	--	?

♠ RV5
♥ DV10
♦ R5
♣ RV632
2SA

♠ 7
♥ RV107
♦ AV53
♣ DV42
Contre

♠ A62
♥ D74
♦ RD9872
♣ 10
3♦

♠ 74
♥ AV7
♦ RV
♣ DV10752
3♣

IV- DEVELOPPEMENT DES ENCHERES

41- REPONSES DU N°4 AUX INTERVENTIONS DU N°2

411- Après intervention par Contre

a/- le joueur N°3 a passé

- pas (le joueur N°1 est obligé de reparler, même avec un 2♦ fort)
 - soit avec un jeu très faible
 - soit dans le désir de connaître la nature de l'ouverture
 - pour contrer punitif ensuite
 - pour trouver un fit 4-4 dans l'autre Majeure
 - pour faire un cue-bid avec un jeu fort
- couleur sans saut = main faible, couleur au moins 5^e
- couleur avec saut = forcing de manche, chelem possible
- 2 SA = annonce naturelle (10-12 H, arrêt dans les Majeures)
- manche = conclusion
 - N.B.- Les annonces en différé sont encourageantes (forcing avec saut)
 - Le cue-bid en différé est forcing de manche

b/- le joueur N°3 a parlé

- les enchères immédiates et naturelles sont inchangées
- le contre est Spoutnik (8-11 H). Suivi d'un cue-bid la force devient ≥12 H
- le cue-bid est forcing de manche dans une main irrégulière

c/- redemandes du joueur N°2

- s'il a contré faible
 - il passe, sauf sur les réponses forcing du N°4
 - il soutient compétitivement la couleur du partenaire
- s'il a contré très fort
 - il intervient librement (en naturel, par contre ou par cue-bid) et la situation devient forcing de manche

412- Après intervention par 2♥/2♠

- le N°4 annonce comme après un contre d'appel standard
 - l'annonce de la Majeure nommée sans saut par le N°2 est un cue-bid
 - si elle est faite avec saut, c'est alors l'indication d'une longueur autonome jouable en face d'un singleton ou d'une chicane.

413- Après intervention par SA

a/- sur une intervention immédiate par 2 SA (19-21 H)

- 3♣ = Stayman
- 3♦/3♥/3♠/4♣ = Texas
- 3 SA = pour les jouer
- 4/5 SA = quantitatifs

b/- sur une intervention différée par 2 SA (16-18 H) (la couleur longue de l'ouvreur est alors connue)

- S'il le peut le N°4 conclut dans une manche convenable
- Sinon : - il annonce une couleur au palier de trois (arrêt)
- ou il cue-bidde la couleur de l'ouvreur
- Sur ce cue-bid le joueur N°2 :
 - annonce la manche dans l'autre Majeure (4 cartes)
 - annonce 3 SA avec 2 gardes dans la Majeure adverse
 - annonce sa mineure longue sans Majeure 4^e et sans gardes

42- REPONSES DU N°2 AUX INTERVENTIONS DU N°4

421 - Après intervention par Contre d'appel

(le joueur N°1 a été obligé de révéler sa couleur, en passant ou en rectifiant)

Le joueur n°2 peut :

- passer
- annoncer une couleur
- annoncer SA
- contrer punitif
- faire un cue-bid demandant un arrêt pour jouer à SA

422- Après intervention par 2SA

Le joueur n°2 peut passer ou annoncer

- 3♣ = Stayman
- 3♦, 3♥ = Texas Majeurs
- 3♠ = Texas mineurs
- 3 SA = conclusion
- 4♣ = bicolore mineur
- 4♦ = naturel constructif