

OUVERTURE DE 2♦ MULTICOLORE

I-DEFINITION : - L'ouverture artificielle de 2♦ "multicolore" se fait :

- a) avec un unicolore Majeur faible de force 6-11 H.
- b) avec un unicolore mineur fort de 20/23 HL.
- c) avec une main régulière de 22/23 HL.

II-OBJECTIF : - Cette ouverture poursuit trois objectifs :

- a) permettre l'ouverture de mains Majeures faibles en points H, mais riches en levées de jeu. Cette ouverture de barrage doit comporter une bonne couleur dans une main n'ayant pas plus d'une levée extérieure et pas plus de trois cartes dans l'autre Majeure
- b) récupérer les unicolores mineurs forts, les enchères de 2♣ et 2♦ étant artificielles
- c) mieux zoner les ouvertures de SA. L'ouverture de 2SA se fait alors avec 20/21 HL

III-EVALUATION DES MAINS DE L'OUVREUR :

31 : - AVEC UN UNICOLERE MAJEUR FAIBLE

L'ouvreur doit posséder : - une couleur exactement 6^e, de qualité au moins égale à DV10xxx
- au maximum un gros honneur extérieur, As ou Roi
- de 5/6 à 10/11 points d'honneurs.

Il ne doit pas détenir : - quatre cartes dans l'autre Majeure
- cinq cartes dans une mineure
(afin de ne pas manquer les fits possibles dans ces couleurs)

Il doit aussi prendre en compte des éléments favorables, tels que :
- la présence d'une courte (singleton ou chicane)
- la vulnérabilité, vert contre rouge ou à la rigueur équivalente
- la position en troisième par rapport au donneur.

Mais il ne doit pas négliger des éléments défavorables, tels que :
- une distribution 6-3-2-2
- un honneur 3^e dans l'autre Majeure
- une vulnérabilité rouge contre vert

Exemples d'ouvertures Majeures faibles

<u>Non vulnérable</u>		<u>Vulnérable</u>	
♠ : 82	♠ : RDV943	♠ : AR9872	♠ : 2
♥ : AD10753	♥ : 983	♥ : R6	♥ : ARD987
♦ : 964	♦ : 5	♦ : 987	♦ : D54
♣ : D10	♣ : R74	♣ : 54	♣ : 96

32 : - AVEC UN UNICOLERE MINEUR FORT

L'ouvreur doit posséder : - une très belle couleur mineure au moins 6^e.
- une force de 20 à 23 HL

33 : - AVEC UN SUPER 2SA FORT

L'ouvreur doit posséder : - une main répartie classique (4333, 4432, 5332, rarement 6322)
- une force de 22 à 23 H

N.B. :- La couleur 5^e peut être une Majeure de qualité moyenne, si la paire joue le Stayman Puppet.

IV- ATTITUDE DU REpondant :

Le premier réflexe du répondant doit consister à considérer que l'ouvreur détient une ouverture de « deux Majeur faible » et à moduler sa réponse en fonction de la force de sa main et d'un fit éventuel.

41 : - IL A UNE MAIN DE FORCE INFÉRIEURE A UNE OUVERTURE DE 2^e ZONE

411 : - Sans fit Majeur apparent

Le répondant détient par conséquent de 0 à 2 cartes dans une Majeure, qu'il annonce en priorité, à condition de supporter la rectification par l'ouvreur dans l'autre Majeure au palier au-dessus :

- 2♥, si la courte est à Cœur, ce qui signifie « passe ou corrige ». L'ouvreur répond :
 - ✓ « passe », avec un « Deux faible » à Cœur.
 - ✓ 2♠, avec un « Deux faible » à Pique. Sur cette annonce le répondant peut :
 - « passer », s'il désire en rester là.
 - annoncer 2SA, relais, demandant à l'ouvreur de dire 3♠ ou 4♠ suivant sa force.
 - ✓ 2SA, avec une main régulière de 22/23 H (Stayman et Texas comme sur l'ouverture de 2SA)
 - ✓ 3♣, 3♦, avec un unicolore mineur fort (6⁺ cartes et 20/23 HLD) (développements classiques)
- 2♠, si la courte est à Pique, avec l'option « passe ou corrige ». L'ouvreur répond :
 - ✓ « passe », avec un « Deux faible » à Pique.
 - ✓ rectifie à 3♥, avec un « Deux faible » à Cœur minimum (6 à 8 H)
 - ✓ rectifie à 4♥, avec un « Deux faible » à Cœur maximum (9 à 11 H)
 - ✓ 2SA, avec une main régulière de 22/23 H (Stayman et Texas comme sur l'ouverture de 2SA)
 - ✓ 3♣, 3♦, avec un unicolore mineur fort (6⁺ cartes et 20/23 HLD) (développements classiques)

412 : - Avec fit Majeur garanti

Le répondant détient au moins 7 cartes dans les Majeures, réparties 4-3. Cette distribution lui permet de faire des barrages préventifs avec la force d'une petite ouverture. Il annonce sa couleur troisième :

- 3♥ : L'ouvreur « passe », si c'est sa couleur, ou corrige à 3♠, s'il a un « Deux faible » à Pique
- 3♠ : L'ouvreur « passe », si c'est sa couleur, ou corrige à 4♥, s'il a un « Deux faible » à Cœur

Attention : - Ces séquences de « double fit » s'arrêtent à 3♠. En cas de main forte chez le répondant, les annonces de 4♥ ou 4♠ sont naturelles, sans intérêt pour la couleur de l'ouvreur.

413 : - Avec un bicolore Majeur

Les réponses de 3♣/3♦ sont en général considérées comme annonçant en naturel des couleurs 7^e forcing ou non forcing suivant les options. Ce choix présente peu d'intérêt. Si l'option est non forcing, les adversaires ne laissent pas jouer ce contrat en réveillant les enchères. Si l'option est forcing, donc avec du jeu, les développements sont difficiles, surtout dans le cas le plus courant où l'ouvreur a ouvert de 2♦ avec un « deux Majeur faible ».

Beauvillain propose d'utiliser ces enchères de 3♣/3♦ pour décrire des bicolores Majeurs au moins 5-5 d'une valeur de petite ouverture (9 à 14 H).

Le répondant annonce alors :

- 3♣ : Bicolore Majeur 5-5+, courte à Trèfle
- 3♦ : Bicolore Majeur 5-5+, courte à Carreau

L'ouvreur poursuit de la façon suivante :

- Avec un « deux Majeur faible », il saute à la manche, 4♥ ou 4♠.
- Avec une main régulière forte, il nomme 3♥ ou 3♠, la Majeure avec laquelle il est fitté. La suite est en contrôles. Sans fit Majeur, il annonce 3SA.
- Avec un « deux mineur fort », il nomme aussi 3♥ ou 3♠, s'il a un fit Majeur, puis il prend le capitanat pour poursuivre les enchères (contrôles, Blackwood ou conclusion). Sans fit Majeur il annonce sa couleur au palier le plus bas, 3♦ sur 3♣, 4♣ sur 3♦. Le répondant avise.

42 : - IL A UNE MAIN FORTE VALANT AU MOINS UNE OUVERTURE DE 2^e ZONE

421 : - Le relais à 2SA

Avec une main forte, le répondant fait un relais à 2SA pour faire décrire l'ouvreur, afin de trouver le meilleur contrat au meilleur niveau. Les réponses de l'ouvreur sont les suivantes :

- 3♣ : « Deux faible » minimum à Cœur. Le répondant rectifie à 3♥ non forcing, ou fait un relais à 3♦, pour demander à l'ouvreur s'il détient par ailleurs une force annexe ou une courte.
- 3♦ : « Deux faible » minimum à Pique. Le répondant rectifie à 3♠ non forcing, ou fait un relais à 3♥, pour demander à l'ouvreur s'il détient par ailleurs une force annexe ou une courte.
- 3♥ : « Deux faible » maximum à Pique. Le répondant rectifie à 3♠ forcing ou conclut à 4♠.
- 3♠ : « Deux faible » maximum à Cœur. Le répondant conclut à 4♥ ou poursuit en contrôles.
- 3SA : Couleur Majeure sixième pleine par ARD (V). Voir plus loin pour les développements.
- 4♣, 4♦ : Unicolores mineurs forts (au moins 6 cartes et 20/23 HLD). Développements classiques.
- 4SA : Main régulière de 22/23 H. Interrogatives au niveau de 5. Réponses par paliers.

N.B. : - Après les réponses fortes, le camp possède plus de 32 H et se trouve donc en zone de chelem.

422 : - Mains fortes avec fit garanti sans intérêt pour un chelem

Nous avons vu au paragraphe 412 que les barrages préventifs s'arrêtent au palier de 3♠ et que si le répondant désire jouer la manche dans sa Majeure, il annonce directement **4♥ ou 4♠**. Si le répondant détient une main, garantissant la manche dans l'une ou l'autre Majeure, il doit choisir la main qui jouera le contrat, pour recevoir l'entame en protégeant les fourchettes de celle-ci. Il annonce alors :

- 4♦ : l'ouvreur annonce sa couleur 4♥ ou 4♠ et va donc jouer le contrat.
- 4♣ : l'ouvreur annonce sa couleur en Texas et c'est le répondant qui va jouer le contrat.

N.B. : - Il faut éviter de faire ces annonces avec une main insuffisamment forte, car l'ouvreur pourrait détenir une ouverture forte, qu'il ne pourrait annoncer après des réponses à ces paliers. Dans ce cas on doit employer les développements proposés au paragraphe 413.

423 : - Développements après la séquence 2♦-2SA-3SA

Cette séquence promet une couleur Majeure 6^e autonome, ARDxxx, sans force annexe, mais ne précise pas la distribution des autres couleurs. La distribution peut être 6322, 6331 ou rarement 6340. Il s'avèrera donc nécessaire dans certains cas de la faire préciser. Le répondant annonce :

- 4♥, 4♠, 6♥, 6♠ : Conclusions, le contrat qu'il veut jouer.
- 5♣, 5♦ : Enchères interrogatives dans la couleur annoncée. L'ouvreur répond par paliers :
 - ✓ 5♦/5♥ : Pas de contrôle.
 - ✓ 5♥/5♠ : Contrôle de second tour. Il a un singleton dans la couleur interrogée.
 - ✓ 5♠/5SA : Contrôle de premier tour. Il a une chicane dans la couleur interrogée.
- 4♣ : Demande à l'ouvreur d'indiquer sa Majeure. Il répond en Texas :
 - ✓ 4♦ : Texas Cœur, pour faire jouer la main forte.
 - ✓ 4♥ : Texas Pique, pour faire jouer la main forte.
- 4♦ : Demande à l'ouvreur s'il a un singleton Majeur. Il répond :
 - ✓ 4♥/4♠ : Non, j'annonce ma couleur.
 - ✓ 5♣/5♦ : Oui, j'annonce ma couleur en double Texas.
 - ✓ 5♥/5♠ : J'annonce ma couleur et en plus j'ai une chicane dans l'autre Majeure.

N.B. : - Cette séquence a pour inconvénient de faire annoncer les mains réparties de 22/23 H au palier de 4SA, ce qui ne permet plus le développement des enchères en Stayman et Texas.

V- DEFENSE CONTRE LES INTERVENTIONS :

51 : - LE JOUEUR N°2 INTERVIENT

511 : - II « contre »

- Le contre indique une couleur à Carreau. Le répondant :
 - ✓ « passe » : Rien à signaler. Demande à l'ouvreur d'annoncer sa couleur en Texas, si le joueur n°4 passe pour confirmer le contre punitif (XX = Cœur, 2♥ = Pique).
 - ✓ Surcontre : « Double fit ». Encourage l'ouvreur à enchérir en compétitives, si son « Deux faible » n'est pas minimum.
 - ✓ 2♥ : Stop, si l'ouvreur a un « 2♥ faible ». Accepte une compétitive jusqu'à 3♠.
- Le contre indique une main répartie de 12-15H. Le répondant :
 - ✓ « passe » : Rien à signaler. Demande à l'ouvreur d'annoncer sa couleur en Texas, si le joueur n°4 passe pour confirmer le contre punitif (XX = Cœur, 2♥ = Pique).
 - ✓ Surcontre : Pour jouer 2♦XX, avec 5/6 Carreaux, si l'ouvreur en détient au moins deux.
 - ✓ 2♥ : Stop, si l'ouvreur a un « 2♥ faible ». Accepte une compétitive jusqu'à 3♠.

NB : - Les Contres ultérieurs sont 100% punitifs.

512 : - **Il annonce 2♥ ou 2♠**

- L'intervention est naturelle. Le répondant :
 - ✓ « passe » : Rien à dire ou désir d'attendre la suite. Cette attitude demande à l'ouvreur de passer avec un jeu minimum (5 ou 6 levées), même s'il possède la couleur annoncée par le n°2, pour éviter un contre punitif avec un jeu mal placé. Par contre si le joueur n°4 parle, l'ouvreur doit contrer toute enchère de celui-ci dans sa longue, car son jeu est bien placé.
 - ✓ Contre : Accepte, soit le passe de l'ouvreur, qui transforme ce contre en pénalité, s'il possède la couleur annoncée par l'adversaire, soit l'annonce de l'autre Majeure, sans saut, s'il est minimum, avec saut s'il est maximum.
 - ✓ 3♣/3♦ : enchères naturelles non forcing

NB : - Les autres enchères demeurent inchangées.

- L'intervention est d'appel, courte dans la couleur nommée. Le répondant :
 - ✓ Contre : Proposition punitive pour les autres couleurs. Accepte le passe de l'ouvreur, qui transforme ce contre en pénalité, s'il possède la couleur annoncée par l'adversaire.
 - ✓ 3♣/3♦ : enchères naturelles non forcing

NB : - Les autres enchères demeurent inchangées.

513 : - **Il annonce 2SA**

- L'intervention est naturelle (16-18H). Le répondant :
 - ✓ Contre : Proposition punitive.
 - ✓ 3♣/3♦ : enchères naturelles non forcing
- L'intervention est un bicolore mineur). Le répondant :
 - ✓ Contre : Proposition punitive dans au moins une couleur du bicolore.
 - ✓ 3♣ : Préfère 3♥, supporte 3♠
 - ✓ 3♦ : Supporte 3♥, préfère 3♠
 - ✓ 3♥ : L'ouvreur minimum à Cœur passe, rectifie à 3♠ ou maximum saute à 4♥.
 - ✓ 3♠ : L'ouvreur minimum à Pique passe, rectifie à 4♥ ou maximum saute à 4♠.

514 : - **Il annonce 3♣, 3♦, 3♥, 3♠, etc...**

Les interventions sont naturelles. Le répondant :

- ✓ Contre : Proposition punitive.

NB : - Les autres enchères demeurent inchangées autant que faire se peut.