

LA DÉFENSE CONTRE LE 2 ♦ MULTICOLORE

LES INTERVENTIONS DIRECTES

→ Passer ou contre

- Passe peut cacher la valeur de l'ouverture et une majeure courte, dans l'attente de pouvoir contre d'appel au tour suivant, une fois la majeure adverse dévoilée.
- Contre montre la valeur de l'ouverture et un jeu régulier inadapté à un contre d'appel sur une majeure, ou 18^H toutes distributions. En réponse, le recontre est d'appel et les enchères de 2SA à 3♥ sont des Texas.

→ Les enchères naturelles

- Une couleur sans saut montre cinq cartes au palier de 2 et six cartes au palier de 3, et de 11 à 17H. En réponse, l'autre majeure est un cue-bid.
- 2SA montre 15-18H réguliers et des arrêts dans les deux majeures. En réponse, 3♣ est un Stayman et les autres enchères au palier de 3 sont des Texas.

→ Les enchères bicolores

- 3♥ : 5♠-5♣ ou 5♥-5♦
- 3♠ : 5♠-5♦
- 4♠ : 5♥-5♣ et 4♦ : 5♥-5♦

LES INTERVENTIONS ET RÉVEILS ULTÉRIEURS

- Il faut en général se comporter comme si la dernière enchère adverse était naturelle.
- En particulier, le contre est d'appel sur la majeure nommée, avec les développements habituels (notamment le 2SA mini cue-bid).



ISBN : 9782372400060
ISSN 2272-7965

Milieu NAVATIONIAKE.COM
Dépôt légal : Juin 2016 - Imprimé en France

LA DÉFENSE CONTRE LE 2 ♦ MULTICOLORE

Jean-Pierre Desmoullins

le Bridgeur



♠ RD93
♥ 4
♦ AD97
♣ RV75

Il est aujourd'hui permis de consulter pendant la séquence d'enchères ses notes de défense contre le 2♦ multicolore (art. 139.4 du RNC). Vous et votre partenaire n'avez plus qu'à sortir cette plaquette pour éviter tout pataquès !

DEFINITIONS ET CRITERES

LE 2 ♦ MULTICOLORE QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'ouverture de 2 ♦ multicolore montre :

- Soit un 2 faible à Cœur.
- Soit un 2 faible à Pique.
- Soit éventuellement une main forte, de

forme et de force variables.

En réponse, les enchères au palier de 2 ou

de 3 en majeure demandent au partenaire

de passer s'il s'agit de sa couleur, ou de revenir

souvent de la majeure la plus courte du

répondant.

DE LA THEORIE A LA PRACTIQUE

Sud	?	Est	Nord	Quest	Nord	Est
Main de Sud						

♥ 2
♥ RV10974

♦ 87

♣ R1084

2♦ - Si, naturellement, vous jouez le 2♦ multicolore ! Rien à voir avec un 2♦ FM, donc.

Sud	2♦	Quest	Nord	Est	Quest	Nord	Est
Main de Nord							

♥ 2

♥ R103

♦ A9863

♣ D963

2♥ - Pour s'arrêter là face à un 2 faible à Pique, mais jouer au moins 3♥ face à un 2 faible à Cœur.

Sud	2♦	Quest	Nord	Est	Quest	Nord	Est
Main d'Ouest							

♥ R42

♥ A94

♦ R94

♣ A1053

Contre - L'ouverture, avec un jeu régulier inadapté à un contre d'appel sur une majeure.

Sud	2♦	Quest	Nord	Est	Quest	Nord	Est
Main d'Ouest							

♥ AD104

♥ 4

♦ R10863

♣ A104

Passé - Attendez que l'adversaire nomme les Cœurs pour contre d'appel.

Sud	2♦	Quest	Passé
Passer ou contre			

→ Peut cacher 12-18H avec une main courte dans une majeure.

→ 12-14H réguliers inadaptés à un contre d'appel sur une majeure ou 18+H toutes distributions.

Sud	2♦	Quest	2♥/♣
Les interventions naturelles			
→	5+ cartes, 11-17H	2♥/♣	
→	6+ cartes, 11-17H	3♣/♦	
→	15-18H réguliers, arrêts majeurs	2SA	
→	Pour les jouer, non régulier	3SA	

Sud	2♦	Quest	5+♥-5+♣ ou 5+♠-5+♦
Les interventions bicolores			
→	5+♥-5+♣	3♥	
→	5+♠-5+♦	3♠	
→	5+♥-5+♣, forcing	4♣	
→	5+♠-5+♦, forcing	4♦	

LES INTERVENTIONS DIRECTES

LES INTERVENTIONS ET RÉVEILS ULTÉRIEURS

DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

Très souvent, le répondant fera une enchère de type "Passe ou corrige" (2♥, 2♠, 3♥ ou 3♠).

RÈGLE FONDAMENTALE

Les interventions et réveils ultérieurs sont identiques aux interventions et réveils sur l'ouverture de barrage enchère par les adversaires, à trois exceptions près :

- 2♦ passe 2♥ 3♥ : Enchère naturelle.
- 2♦ passe 2♥ 3♠ : 5+♣-5+♦.
- 2♦ passe 2♥ 3♠ : Enchère naturelle.

EXEMPLES :

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Intervenez comme après une ouverture de 2♥ faible.

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Réveillez comme après une ouverture de 2♥ faible.

CONSEQUENCE

Tous les contres d'une enchère majeure sont d'appel sur la majeure nommée.

EXEMPLE :

2♥	2♦	2♥	contres	
Est	Nord	Quest	passe	

Avec ce genre de mains, passez puis contrez d'appel.

2♥	2♦	2♥	contres	
Est	Nord	Quest	passe	

Avec ce genre de mains, passez puis contrez d'appel.

Contre - D'appel sur les Cœurs, les quatre cartes à Pique n'étant pas formellement promises.

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Main d'Est : RD3, 4, AV953, RV103

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Main d'Ouest : RD8, A8, 9863, RD10974

3♣ - Il manquait un petit quelque chose pour intervenir directement, mais le réveil est évident.

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Main d'Est : RD8, A84, RV732, RD8

2SA - 13-16H réguliers avec l'arrêt à Pique, comme en réveil sur un 2 faible à Pique.

Sud	2♦	?		
Quest	passe			
Nord	2♥			
Est				

Main d'Est : RD95, ARV106, AD10963

4♣ - Bicolore avec 5+♥-5+♣, forçing de manche, le passe initial étant nécessaire pour montrer ultérieurement les Cœurs.

Après une intervention ou un réveil...

... À SANS-ATOUT : OUBLIEZ L'OUVERTURE !

- ♣ est un Stayman.
- Les autres enchères sont des Texas.

... À LA COULEUR : FAITES SIMPLE !

- Les changements de couleur sont naturels et forcing, avec au moins cinq cartes.
- Le fit simple est une proposition de manche.
- 2SA est naturel sans fit, avec l'arrêt dans l'autre majeure et non forcing.
- Les enchères à saut sont des rencontres.
- L'autre majeure est un cue-bid mais sa répétition montrera bien une couleur longue.

... PAR CONTRE SUR 2 : ADOPTEZ LE RUBENSOHL !

- Les enchères au palier de 2♥ et 2♠ sont naturelles et non forcing, limitées à 9H.
- Les enchères de 2SA à 3♥ sont des Texas, dont la rectification simple est non forcing.
- Le recontre du partenaire est d'appel.

... PAR CONTRE SUR UNE MAJEURE : AGISSEZ COMME SUR UN 2 FAIBLE !

- Une couleur sans saut est limitée à 7H.
- ♠ à saut montre 5 cartes et 8-10H.
- 3SA est naturel.
- Le cue-bid est *a priori* une demande d'arrêt.
- 2SA est un mini cue-bid montrant 8-10H toutes distributions, ou 11+H et quatre cartes dans l'autre majeure. Avec un jeu banal, le contreur doit nommer sa mineure la plus longue.
- Le recontre du partenaire est d'appel sur un fit adverse, punitif sinon.

Sud	2♦	2SA	2SA	?
Quest	?	?	?	?
Nord	?	?	?	?
Est	?	?	?	?

Main d'Est
 ♠ RV964
 ♥ 95
 ♦ RD94
 ♣ V6

3♥ - Texas pour les Piques, suivi de 3SA sur la rectification simple à 3♥.

Sud	2♦	2♥	2♥	?
Quest	?	?	?	?
Nord	?	?	?	?
Est	?	?	?	?

Main d'Est
 ♠ 975
 ♥ R5
 ♦ AD104
 ♣ RD84

2♥ - Cue-bid, destiné à rechercher la meilleure manche.

Sud	2♦	2♥	2♥	?
Quest	?	?	?	?
Nord	?	?	?	?
Est	?	?	?	?

Main d'Est
 ♠ RV96
 ♥ 742
 ♦ AD105
 ♣ V107

Contre - Ce recontre est d'appel, montrant du jeu sans bonne enchère naturelle.

Sud	2♦	2♥	2♥	?
Quest	?	?	?	?
Nord	?	?	?	?
Est	?	?	?	?

Main d'Est
 ♠ 94
 ♥ R85
 ♦ AD1043
 ♣ 1097

2SA - Mini cue-bid, qui sera suivi de 3♦ si le contreur répond 3♣, pour montrer 8-10H.