**2 ♠ d’ouverture**

# DEVELOPPEMENTS SUR 2 ♠

Description :

A. 1ère/2ème/3ème main : 1) Acol Fort Indéterminé à ♠

2) Bicolore mineur 5+/5+ de 5 à 10 pts

B. 4ème main : 1) unicolore 6ème 10-13 pts

Réponses :

A. 1ère/2ème/3ème main : 1) Passe

2) 2 SA relais

3) 3 ♣ - to play

4) 3 ♦ - to play

5) **3 ♥ : naturel nf**

6) **3 ♠ : naturel nf**

7) 3 SA to play

8) 4 ♣ “barrage” 4-5 cartes 7-12 H

9) 4 ♦ “barrage” 4-5 cartes 7-12 H

10) 4 ♥ to play (aussi en face de la main faible)

11) 4 ♠ to play en face de la main forte

B. 4ème main :

Développements :

A.

2 ♠ - 2 SA

3 ♣ - bicolore mineur – **minimum**

3 ♦ - bicolore mineur – **maximum**

3 ♥ - 6 ♠ - 6ème **avec une courte indéterminée**

3 ♠ - 6 ♠ = (6-3-2-2) min (18-19)

3SA - 6 ♠ = (6-3-2-2) max (20-21)

4 ♣ - 6 ♣ - 5 ♦ 1/1

4 ♦ - 6 ♦ - 5 ♣ 1/1

4 ♥/♠ 6/5 et CHICANES

2 ♠ - 2 SA 2 ♠ - 2 SA

3 ♣ - Passe 3 ♦ -

3 ♦ to play

3 ♥ naturel F1 3 ♥ naturel F1

3 ♠ naturel F1 3 ♠ naturel F1

3SA to play 3SA to play

2 ♠ - 2SA

3 ♥ - 3♠ FIT

3SA forcing

4♣ naturel (à priori misfit ♠) => 4 ♠ pas fitté

4♦ «  «  «  4SA KBB

4♥ «   «  «

----------------------------------

4♠

4SA KBB

2♠ - 2SA 2♠ - 2SA

3 ♠ - 3SA forcing (misfit ♠ à priori) 3SA -

4♣ naturel ( «  «  ) 4♣/4♦/4♥ Développement naturel en recherche de fit

4♦ «  «  «  (à priori misfit)

4♥ «  «  «

---------------------------------------

4♠ forcing 4 ♠ forcing

4SA KBB fitté ♠ 4SA – KBB fitté ♠

B.

2 ♠ - 3 ♣ 2 ♠ - 3♦

3 ♦ - Acol ♠ max. + couleur 3 cartes+

3 ♥ Acol ♠ + 3 cartes en ♥ (forte probabilité de courte en ♦) 3 ♥ Acol ♠ + 3 cartes en ♥

3 ♠ Acol ♠ non forcing 3 ♠ Acol ♠ non forcing  
3SA 6 (3-2-2) 20-21 3SA 6 (3-2-2) 20-21

## Intervention adverse

2 ♠ - Ctre – Passe = **propose d’en rester là** sur base de sa propre couleur (*faible* + ♠)

Sctre = **propose de jouer 2P/Sctré** (plus punitif éventuel ultérieur) sauf si ouvreur a singleton ou chicane (= 15+ et 5+ ♠)

2 SA = **tentative de manche en Mineure ou SA, l’ouvreur développe comme sur séquence de base.**

3 ♣ = préférence

3 ♦ = préférence

3 ♥ = **naturel nf**

3 ♠ = n’existe pas

3 SA = naturel

4 ♣ = barrage

4 ♦ = barrage

4 ♥ = pour jouer

2P Passe 3T/K Contre

→ Passe = main faible, le répondant peut annoncer une longue maj ou xx = bic. Maj

→ Sctre = Acol ♠ minimum

→ 3C = 6♠ + 3♥

→ 3P = Acol ♠ Maximum

2P Passe 3T/K Passe

Passe Contre → Sctre = misfit total bicolore majeur

→ 3C/P =longue personnelle

2P 3x/4x Passe = forcing pour la main forte

Contre = punitif face à la main faible

4T/K = compétitif, fit face à la main faible

Couleur = naturel forcing 1 tour

SA = naturel face à la main faible

5T/K = pour jouer