**2 ♦ d’ouverture**

**Description :**

**A. 1ère>3ème 1) Acol à T ou à K ou Gambling K**

**2) Unicolore 6ème à C de 5 à 10 points**

**3) Bicolore 5/5 (5/4 NV/V 3ème (1ère NV/V)), C/Min de 5 à 10 H**

**4) Bicolore Majeur FI ou FM**

**B. 4ème Idem 8-12 si main faible UNICOLORE**

**Réponses :**

**A. 1ère/2ème/3è 1) 2♥ : pour jouer si faible à C (<16H)**

**2) 2♠\* : R tendance misfit C**

**3) 2 NT\* : R fitté C (peut être + faible)**

**4) 3♣/3♦/3♠ : TEXAS K/P/T**

**5) 3♥ : 3 à 4 C et de 7 à 13 pts H**

**6) 3♠ : pour jouer 3SA en face FI T**

**(! double sens)**

**7) 3SA : pour jouer en face FI K**

**8) 4♣/4♦ : Naturel, bon fit C**

**>10H, 3+ CI**

**9) 4♥ pour jouer (du jeu) en face d’un 2 faible**

**B. 4ème main : 1) 2♥ : Idem**

**2) 2NT RELAIS**

**3) 2♠/3♣/3♦ NAT NF**

**EXEMPLES DE MAINS D’OUVERTURES LIMITES:**

*1. ♠ R65 ♥ D10985 ♦ R10654 ♣ - 3ème NV*

*2. ♠ 2 ♥ RD1098 ♦ D1085 ♣ 654 1ère NV/V et 3ème NV*

*3. ♠ 98 ♥ AV1065 ♦ RD10987 ♣ - Passe suivi de BIC*

*4. ♠ A2 ♥ D9874 ♦ D10654 ♣ R 1♥ NV ou 3ème V, Passe V*

*5. ♠ 8 ♥ V10654 ♦ R109872 ♣ 7 1ère NV et 3ème NV*

*6. ♠ R65 ♥ AD10654 ♦ 42 ♣ 42 3ème NV ET V/V*

*7. ♠ 6542 ♥ RD10654 ♦ 4 ♣ 54 1ère > 3ème NV*

*8. ♠ 2 ♥ D106542 ♦ 32 ♣ AR102 1♥ en 3ème*

*9. ♠ - ♥ RD10987 ♦ D10652 ♣ 2 2♦ V, 3♥ NV, 4♥ 3ème NV/V*

*10. ♠ - ♥ V10987 ♦ RV106542 ♣ 2 ? 2/3♦ selon V. Si 3NT dire 4♥*

**Développements :**

**A. En 1ère et 2ème main**

**1) 2 ♦ - 2 ♥**

1. **Passe : Unic. C faible ou (rare) 5/5 Faible et Mini avec de beaux C.**
2. **2 ♠ : FM 4+ ♠/4 + ♥**

***Développements***

1. **2NT R ! > 3♣ montre C plus longs > autre P plus longs**

**a) 3♣ 5+C**

> **3♦ RELAIS** *1. 3♥ résidu T ou solochelem 6+*

*2. 3♠ résidu K*

*3. 3NT 4522*

*4. 4♣/♦ 4504/4540*

*5. 4♥ 6/5 mini*

**b) 3♦ 5+P**

> 3♥ RELAIS

*1. 3♠ résidu T*

*2. 3NT résidu K*

**c) 3♥ 5+/5**

**d) 3♠ 6/4**

**e) 3NT 5422 (31) 22H+**

**f) 4♣/♦ 5404/5440**

**g) 4♥ 6/5 mini**

1. **3♣/♦ 6 très belles cartes**
2. **3♥/♠ 4 cartes 5DH+**
3. **3NT 5/5 ou 6/5 min faible**
4. **4♣/♦ chicane**
5. **4♥/♠ naturel < 5DH**

***Corollaire :*** *1♠ 1NT*

*3♥ montre un 5+/4 exactement de 18+H*

1. **2NT : Bicolore 5+/5+, ♥/♣ ou ♥/♦**

> 3 ♣/3♦/3NT Passe or Correct

> 3 ♠\* Relais le + FORT

> 4 ♣/5 ♣ double fit > 4♥ = chicane! chelem

1. **3 ♣/3 ♦ : Acol Naturel NF**
2. **3 ♥ : 5/5 Maj. FI**
3. **3 ♠ : 6P/4C FI**
4. **3 NT : gambling en ♦**

**8. 4 ♥/♠ : 6+/4 Majeur Gambling**

**2) 2♦ - 2♠**

*pas fitté C (maximum Hx) sauf très fort*

1. **2NT 5+ T**
2. **3♣ 5+ K**
3. **3♦ 6C**
4. **3♥ 6C MAX et fit P ou 1GH 2d**
5. **3♠ FI ou FM Maj.**
6. **3NT Couleur pleine**
7. **4♣/4♦ nat.**
8. **4♥/4♠ bicolore Maj. distribué pas très fort en H**

**2♦ - 2♠ 2♦ - 2♠**

**2SA - > 3♣ - >**

**3♣ fitté encourageant NF 3♦ fitté encourageant NF**

**3♥ Hx NF 3♥ Hx NF**

**3♠ naturel avec 6P GF 3♠ naturel avec 6P GF**

**3SA to play 3SA to play**

**4♣ fitté forcing 4♣ fitté K cue**

**4♦ fitté K pas de contrôle T**

**2♦ - 2♠ 2♦ - 2♠ 2♦ - 2♠**

**3♦ - > 3♥ - > 3♠ - >**

**3♥ NF 3♠ NAT FM 3SA R**

**3♠ NAT GF 3SA to play 4♣ cue C**

**3NT to play 4♣/4♦ FIT C**

**4♣/4♦ cue FIT C**

**3) 2♦ - 2 SA**

*relais fit ♥ d’au moins 3 cartes*

1. **3♣ - 5K > 3♦ FM**
2. **3♦ - 6C sans indication de force ! > 3♠ : fit C Quantitatif ou +**

**> 3NT main moyenne**

**> 4♣ Max.**

**> 4♦ Texas Mini.**

1. **3♥ - 5T mini**
2. **3♠ - FM BICOL MAJ**
3. **3 SA – 5T maxi**
4. **4♣/4♦ - FI**
5. **4♥/♠ FI**

!! 2♦ - 2SA

3♣/3♦ - 3♥ encourageant NF of course !

**4) 2♦ - 3♣/3♦/3♠**

*Ce sont des enchères en TEXAS K/P/T positives selon vulnérabilité mais pas nécessairement Forcing de Manche.*

> L’ouvreur corrige sauf si fit + ou mains fortes

**5) 2♦ - 3♥**

*Il s’agit d’une enchère fittée à ♥ (3 ou 4 cartes) dans une main de force intermédiaire de 7 à 13 points H.*

1. **Passe : est l’enchère la plus fréquente de l’ouvreur faible.**
2. **4 ♥ : montre une main faible avec un supplément de distribution.**
3. **3 NT : montre un Acol Mineur. C’est Non Forcing.**
4. **3 ♠ : montre un bicolore majeur fort.**

> 3 NT sera une chère négative à ♠ et à ♥, et minimum.

> 4 ♥/4 ♦ sont naturels F 1 Tour

1. **4 ♣/4 ♦ : Acols Mineurs excentrés.**

**6) 2♦ - 3♠/NT**

*Enchère non naturelle pour jouer en face d’Acol T/K >gros fit C.*

**7) 2♦ - 4♣/4♦**

*Rencontre : Ces enchères + indiquent naturellement la couleur avec un fit ♥ et* ***pas de courte mineure****, probablement court P.*

> L’ouvreur peut décider d’être compétitif au palier supérieur.

Exemple : ♠ 6 ♥ R654 ♦ 987 ♣ AR1065

**8) 2♦ /4♥**

*Le répondant veut jouer 4 ♥ si l’ouvreur est faible. Il a toujours du jeu pour supporter le chelem si l’ouvreur est fort.*

## **Développement après intervention**

**A.** **2♦ - Ctre - ?**

***1. Passe* accepte de jouer 2 ♦ en face d’une main faible avec les Carreaux.**

**2♦ - Ctre – Passe – Passe**

**?**

**1) Sctre UNICOLORE C**

**2) 2♥ 5C/5T**

**3) 2♠  P/C FORT**

**4) 3♣  Nat. FI**

***2. Sctre* J’ai une couleur dans laquelle j’ai envie de jouer !**

***3. 2NT* fitté C – invitationnel ou + mêmes dvpts.**

***4. 2♠/3♣/3♦* F1T mais pas GF souvent fitté**

***5. 3♥* same**

***6. SAUT hm* RENCONTRE**

***7. 4♥* + souple stt NV**

**2♦ - Ctre – Passe – 2/3♥ cue**

**?**

***1. Ctre* Entame C !!**

***2. Autre* Fort**

**B. 2♦ - P – 2♥ - Ctre**

***1. Passe*  6 cartes ou 5 cartes bic. maj. fort**

***2. SCtre* 5/5**

***3. 2♠* Maj. fort (4C)**

***4. 2 SA* 5/6 !**

***5. 3♣/3♦* naturel F I**

**C. 2♦ - P - 2♠ - ctre**

***1. Passe* FAIBLE + à ♠ (2 avec GH ou 3 cartes)**

***2. SCtre* FI ♣/♦**

***3. 2SA/3 ♣/3♦* FAIBLE TEXAS IdSI Nég. à P of course !**

***4. 3 SA Gambling K Stop P***

**D. 2♦ - P – 2NT - ctre**

***1. Passe* RAS PAS ARCHI MINI**

**> Passe to play (Contres Pén.)**

**> Surcontre RERELAIS**

***2. Idem si SI***

**E. 2♦ - 2/3X – Ctre**

**> PUNITIF**

**> sauf 3♦-contre qui est INVITATIONNEL**

**principe de 3 ds la couleur -1 tjs INV.**

**Corrollaire !! Le Contre en Réveil est d’appel avec une main faible ou forte**

**L’idée générique après une intervention adverse c’est que l’on doit tenter de retrouver le meilleur contrat possible, le plus bas possible tout en tentant de cueillir l’adversaire qui tombe mal. Je sais cela n’est pas si facile à retenir mais la meilleure rentabilité dans ces circonstances passe par un petit effort de mémorisation. Il y a une logique interne mais faites attention aux faux amis surtout avec les autres ouvertures multi.**