

# LE DEUX FAIBLE

- 2♥ 2♠ 6 cartes par 2 ou 3 honneurs  
 6 à 10 points H  
 ni 2 as ni 4 cartes dans l'autre majeure  
 ni 5 cartes dans une mineure
- 2♣ Forcing 1 tour  
 soit 21/23 HD avec une couleur 6<sup>ème</sup> par 2 ou 3 honneurs  
 soit 22/23 HL avec une distribution régulière
- 2♦ Forcing manche. 23H ou 24 DH toute distribution
- 2SA 20/21 HL distribution régulière

Le sans Atout :

1X	puis 1SA	13/15
1SA		15 17½
1X	puis 2SA	18/19
2SA		20/21
2♣	puis 2SA	22/23
2♦		24 et plus

## 1. Conditions d'utilisation du 2 majeur faible

6 à 10 H 6 cartes liées  
 ni 4 cartes dans l'autre majeure, ni 5 cartes dans une mineure  
 ni 2 as ni 2 levées de défense

*Conditions plus souples en 3<sup>ème</sup> position*

Ex :

♠ R D 10 9 7 6	♠ 8 7 4 2	♠ A R 10 9 8 5
♥ 8 3 2	♥ A D 10 9 7 4	♥ 4
♦ R 8 7	♦ R 5	♦ D 8 7 3 2
♣ 2	♣ 4	♣ 4

? 2♣	? Passe	? Passe
------	---------	---------

♠ 4	♠ A D 10 9 7 2
♥ A R D 10 7 2	♥ A 3 2
♦ 6 3 2	♦ 5 3
♣ 7 4 3	♣ 9 4

? 2♥	? 1♠
------	------

Remarque : une intervention à saut en majeure est toujours FAIBLE

Ex :

♠ R V 10 8 7 6
♥ 4
♦ A V 8 6
♣ 5 3

Après l'ouverture d'1♥, intervention à 2♠

Attention !

Le deux majeur faible est très précis. L'ouvreur a tout dit. Il ne reparlera que sur une enchère Forcing de son partenaire.

## 2. Réponses au 2 majeur faible

A/ Le partenaire est fitté.

Appliquer les règles de la sécurité distributionnelle.

1. Le répondant est **faible** : moins de 14 pts, il **poursuit le barrage**  
Pas de développement. Appliquer la loi de la sécurité distributionnelle. **Enchères de conclusion.**

Ex :

♠ V 7 3  
♥ 9 8 5  
♦ D 9 7 6 3  
♣ V 4

♠ R 4  
♥ 9 5 3  
♦ 6 5  
♣ R V 10 7 6 2

♠ 8 7 6 2  
♥ 4  
♦ D 10 9 7 2  
♣ V 6 2

2♠ p 3♠

2♥ p 3♥

2♠ p 4♠

2. Le répondant est **fort** : 14H et plus.

❖ Manche certaine sans espoir de chelem, il faut annoncer **directement la manche.**

Ex : donc après 2♥ :

♠ A 7 3  
♥ R 9 8 6  
♦ R D 6  
♣ R 4 2

♠ A R 5  
♥ D 8 7 6 4  
♦ 3 2  
♣ R D V

♠ R 3  
♥ R 9 7  
♦ A R 8 7 3  
♣ R V 7

.....4♥.....

4♥  
3 atouts et 17/19 H

❖ Manche possible avec 3 atouts et 14/16H.

Faire un **relais à 2SA**

❖ Chelem possible avec 20 H et plus. Utiliser le **relais à 2 SA.**

Ex :

♠ A R 4  
♥ D V 3  
♦ R V 7 3  
♣ V 10 4

♠ A R 2  
♥ R 8 7 6  
♦ A  
♣ A D 9 4 2

2♠ p 2SA

2♠ p 2SA

3. Le 2SA relais Forcing

Attitude de l'ouvreur : Minimum 6-8H, il répète sa couleur

Maximum 9-10H, il annonce une force dans une autre couleur ( as ou roi)

Maximum, sans as ou roi dans une autre couleur, il annonce un singleton  
ou une chicane au niveau de 4

Maximum, sans as ou roi ailleurs sans chicane ou singleton mais une très belle couleur 6<sup>ème</sup>, il l'annonce en disant 3SA

après

Ex 2♠ - 2SA :

♠ R V 10 8 6 4

♥ 4

♦ R 8 7 5

♣ 10 2

3♠

♠ D 5

♥ D V 10 9 7 3

♦ 5

♣ A 4 3 2

3♣

♠ A R V 10 8 4

♥ 7 2

♦ 5

♣ V 5 4 2

4♦

♠ R D V 10 6 4

♥ 5 2

♦ 4 2

♣ V 6 3

3♠

♠ A R D 8 7 3

♥ 5 2

♦ 8 7

♣ 9 4 3

3SA

♠ A R D V 3 2

♥ 4

♦ 6 3 2

♣ 5 3 2

4♥

♠ R D 8 6 4 2

♥ R 7

♦ V 8 4 2

♣ 5

3♥

♠ A D V 10 7 4

♥ 5 4

♦ V 3

♣ 5 3 2

3 SA

B/ Le partenaire est misfitté.

1. Le changement de couleur (au moins 5 belles cartes) est **Forcing**.  
Avec un jeu inférieur à l'ouverture, il faut **passer**.

Ex après 2♠

♠ 7

♥ D 10 3

♦ V 4

♣ R V 9 8 6 3 2

passee

♠ 7

♥ R D V 8 5 2

♦ A D 5

♣ V 6 2

3♥

♠ 3

♥ A D 4 3

♦ 6 3

♣ A R V 10 9 7

3♣

**Attitude de l'ouvreur :**

- fitter la couleur du partenaire avec 3 atouts ou 2 dont 1 honneur
- essayer de jouer 3SA si ouverture maximum
  - soit en nommant 3SA si arrêt ou ½ arrêt dans les 2 autres couleurs
  - soit en annonçant son arrêt
- Répéter sa couleur dans les autres cas

Ex après 2♥ - p - 2♠ ?:

♠ D 5 3

♥ A D V 7 5 3

♦ 6

♣ 10 4 3

4♠ (ou 4♦)

♠ 3

♥ R D 10 9 7 5

♦ A 8 3 2

♣ 6 5

3♦

après 2♥ - p 3♣ ?

♠ R 4

♥ R V 10 8 6 4

♦ D 10 3

♣ 7 5

3SA

2. L'enchère de 3 SA : pour les jouer

Ex : 2♠ ?

♠ 8  
♥ A 10  
♦ A R D V 8 6 3  
♣ D V 5

♠ A 8 3 2  
♥ A V 6  
♦ A V 4  
♣ A 6 5

3SA

3SA  
(mais 2 SA permet de mieux décider par la suite)

*Quelques exemples :*

♠ 4  
♥ R V 10 8 7 2  
♦ D 6 4 3  
♣ V 7

♠ 4 3  
♥ A R V 9 7 6  
♦ 8 7 2  
♣ 9 3

♠ 4  
♥ A D 10 9 6 2  
♦ D 6 2  
♣ D 7 3

2♥ 2♠ 3♥

2♥ 2♠ 3♥

2♥ 2♠ 2SA

♠ 5 3  
♥ R D 8 7 6 2  
♦ R 9  
♣ V 10 2

♠ 7 2  
♥ A V 10 9 7 2  
♦ R V 5 2  
♣ 3

♠ D 6 3  
♥ R V 10 9 7 3  
♦ 4 3 2  
♣ 5

2♥ 2♠ 2SA

2♥ 2♠ 3♦

2♥ 2♠ 3♠

♠ 4 2  
♥ R D V 10 7 5  
♦ 9 7  
♣ A 5 2

♠ 6 3 2  
♥ R D V 8 6 3  
♦ R 9 2  
♣ 5

♠ V 10 4  
♥ A V 10 8 6 5  
♦ 6 3  
♣ R 9

2♥ 2♠  
3♣

2♥ 2♠  
3♦ (ou 4♠)

2♥ 2♠  
3♣ (ou 4♠)

♠ V 9 7  
♥ A R V 10 8 6  
♦ 7 6 2  
♣ 4

♠ D 5 2  
♥ R D V 8 6 5  
♦ 3  
♣ 9 4 2

♠ D 4 3  
♥ A D V 8 7 6  
♦ 4 2  
♣ 4

2♥ 2♠  
4♣ (ou 4♠)

2♥ 2♠  
4♦ (ou 4♠)

2♥ 2♠  
4♣ (ou 4♠)

*Remarque :* Fitté et maximum, l'ouvreur indique soit une force, soit un singleton, soit 4 cartes dans la couleur fittée.

## Défense contre le deux majeur faible

1. Passé : main faible ou moyenne inférieure à 15HL
2. Le contre d'appel : 15 H et 4 cartes dans l'autre majeure  
20 H toute distribution

Ex :

♠ A R 6 3  
♥ 5 4  
♦ A 8 6 4  
♣ A 5 3

♠ 7 4  
♥ A R 9 8  
♦ A D V 4 3  
♣ D 2

♠ A 5  
♥ D V 7  
♦ A R D 5  
♣ A V 6 2

2♥ contre

2♠ contre

2♥ contre

Réponses au contre d'appel

- Zone faible : couleur sans saut 0/7 H
- Zone moyenne ou forte :
  - Annoncer 2 SA avec 8/10 H } avec arrêt dans
  - 3 SA avec 11/14 H } l'ouverture adverse
  - faire un cue-bid avec 12H
  - annoncer une couleur avec saut 8H

Ex :

♠ 4 2  
♥ D 5  
♦ 10 7 2  
♣ D 10 8 6 4 2

♠ A V 10  
♥ R 8 7  
♦ V 9 4 2  
♣ 8 4 2

♠ R V 9  
♥ A 5 4 2  
♦ D 8 7  
♣ V 5 3

2♠ contre p 3♣

2♠ contre p 2SA

2♠ contre p 3SA (ou 3♠ ou 4♥)

♠ A D 5  
♥ 6 3  
♦ A R 5 4  
♣ D 6 5 2

2♥ contre p...3♥

♠ D 5 2  
♥ A V 10 6 5  
♦ R 5  
♣ R 3 2

2♠ contre p...3♠

♠ R V 9 7 2  
♥ 6 2  
♦ A V 4 2  
♣ V 3

2♥ contre p...3♠

3. L'intervention à 2 SA :

- Jeu régulier et 16/19 H
- Arrêt dans l'ouverture

Ex :

♠ R V 10  
♥ A D 4  
♦ A R 3 2  
♣ V 8 4

♠ R 5  
♥ A V 9  
♦ R D V 9 6 2  
♣ R V

♠ R D 6  
♥ V 5  
♦ A R 10 7 6  
♣ R 8 3

S O  
2♠ 2SA

S O  
2♥ 2SA

S O  
2♠ 2SA

Réponses à l'intervention à 2 SA :

- 0 à 6 pts : Passe si distribution régulière  
Annonce d'une couleur en Texas
- 7 H et plus :
  - 3SA si distribution régulière
  - Texas si majeure 5<sup>ème</sup>

Ex après      O   N   E   S  
2♥   2SA   -   ?

♠V 7 3	♠ V 10 8 7 4 2	♠ A V 7 5	♠ V 5 3
♥ 9 4 2	♥ 2	♥ 7 3	♥ 6 2
♦ D 5 3 2	♦ 4 3	♦ D 9 8 4	♦ D V 8 7 2
♣ V 10 2	♣ 7 6 5 2	♣ 6 5 4	♣ A D 5
Passe	3♥ texas	stayman	3SA

4. Intervention par une couleur :

- Belle couleur 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup>
- 15 à 20 HL (au-delà de 20, contre ou cue-bid)

Ex :

♠ A D 10 9 4 3	♠ R 5 2
♥ 5 4	♥ A 6 3
♦ A R 3 2	♦ 4
♣ 2	♣ R D V 9 8 7

S    O	S    O
2♥   2♠	2♠   3♣

5. Les réveils sur le deux majeur faible :

Mêmes principes que ceux de l'intervention mais dévalués de 3 pts (le partenaire peut avoir du jeu) ;

Ex :

♠ A 4	♠ R V 10 8 6	♠ 4
♥ R 10 9 2	♥ 4 2	♥ R V 9 3
♦ R 10 8 7	♦ A 9 7 3	♦ A V 8 2
♣ D V 5	♣ R 5	♣ D 10 9 4

O   N   E   S	O   N   E   S	O   N   E   S
2♥   -   -   2SA	2♥   -   -   2♠	2♠   -   -   -   contre
13/16pts	12/17pts	12 et +