

# Défense contre le 2♦ Multi ( Bessis)

Signification de cette ouverture largement utilisée à l'étranger et qui commence à se développer en France.

2♦ = 1) Unicolore Majeure de 6-10H correspondant à peu près aux critères du 2 Majeure faible du standard français ; 2) Ou jeu régulier de 22-23H ; 3) Ou une autre option comme les unicolores forts en mineure.

D'une façon générale le répondant répond 2♥ ou 2♠ s'il accepte de jouer 3♥ avec un unicolore faible à ♥. Sinon dès qu'il a du jeu le répondant relaye à 2SA pour faire développer la main de l'ouvreur comme sur le 2 Majeure faible du standard français.

## 1. Les interventions du N°2

### 1.1. Intervention à la couleur

Il faut pour déclarer 2♥ ou 2♠ une belle couleur 5<sup>ième</sup> avec l'ouverture ou une couleur 6<sup>ième</sup> avec une petite ouverture.

Pour déclarer 3♣ ou 3♦, il faut au moins 6 cartes et une belle ouverture.

Avec la main n°3 n'oubliez pas que vous aurez peut-être la possibilité de réveiller à 2♠ au tour suivant.

①	②	③
♠ A R V 10 6	♠ 6	♠ R V 9 6 4
♥ 4 3	♥ A D V 9 6 4	♥ 8 3
♦ A D 9 3	♦ D 8 6 3	♦ A D 5
♣ 8 4	♣ 10 2	♣ D 8 2
<b>2♠</b>	<b>2♥</b>	<b>Passe</b>

### 1.2. Intervention par 2SA

Il faut un jeu de 16-18H comme sur un 2 Majeure faible, mais avec une tenue dans les 2 Majeures.

①	②
♠ R 10 3	♠ 10 5 2
♥ A V	♥ A R 3
♦ 8 5 2	♦ A R 3
♣ A R V 9 4	♣ R 9 8 7
<b>2SA</b>	<b>Passe</b>

### 1.3. Intervention par Contre

Lorsqu'on a une courte dans une couleur Majeure comme ci-contre, jeu avec lequel on aurait contré une ouverture de 2♥ faible, il faut passer. En fait on aura généralement le temps de contrer au tour suivant

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
-	X		

♠ R V 9 6
♥ 5
♦ A 10 4 3
♣ A D 4 2

Le contre directe de l'ouverture de 2♦ doit se faire avec des mains régulières ou semi-régulières de 13-16H à base de mineures (et sans 4♠).

♠ R 5
♥ A 10 4
♦ A V 6 2
♣ D 10 6 4

Attitude du répondant au contre d'appel :

1. Passer avec rien de particulier à dire
2. Nommer une Majeure 5<sup>ième</sup>
3. Proposer 2 ou 3SA
4. Contrer l'enchère du répondant : Il s'agit d'un recontre.

S	O	N	E
2♦	X	-	?

①	②	③	④
♠ D 6 4 2	♠ R D V 8 7	♠ A V 8 2	♠ V 5
♥ V 5 3	♥ 3 2	♥ R 4	♥ R 10 4 3
♦ R 7 2	♦ 10 9 6	♦ R 10 9 5 3	♦ R 5 4
♣ 8 6 4	♣ 8 4 3	♣ 8 5	♣ D 10 7 2
<b>Passe</b>	<b>2♠</b>	<b>3SA</b>	Passe ou X sur 2♠ en Nord

# Défense contre le 2♦ Multi ( Bessis)

Évidemment avec les jeux de 19H et plus il faut commencer par contrer. On retrouve le contre plus couleur.

## 1.4. Les interventions bicolores

On considère que l'ouverture est un 2♠ faible. Donc :

- 3♠ = Bicolore 55 mineur
- 4♣ = Bicolore 55 ♣/♥
- 4♦ = Bicolore 55 ♦/♥

Avec un bicolore avec les ♠, on commence par nommer les ♠ au palier de 2

## 2. Les interventions du N°4

Sur la réponse de 2♥ ou 2♠ intervenir en considérant que c'est la couleur du 2 faible.

S	O	N	E
2♦	-	2♠	?
♠ 2 ♥ D V 9 6 ♦ A V 3 ♣ A D 10 9 6			
<b>Contre</b>			

S	O	N	E
2♦	-	2♥	?
♠ 10 5 ♥ A D V 6 ♦ A 10 4 ♣ R 9 7 3			
<b>Passé</b>			

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2♠	-	4♠	?
♠ - ♥ A D 8 3 ♦ R V 9 5 2 ♣ A V 6 4			
<b>Contre</b>			

Mais avec 6 cartes dans la couleur nommée par le répondant le cue-bid sera naturel  
 Passer avec la main ci-contre aurait plus d'inconvénient que d'avantage.

S	O	N	E
2♦	-	2♥	?
♠ 4 ♥ A V 10 8 6 5 ♦ A V 8 3 ♣ R 2			
<b>3♥</b>			

## 3. La difficulté majeure

Il y a pas de cue-bid quand la couleur du 2 faible n'est pas connue.

Exemple :

S	O	N	E
2♦	3♣	-	?

S	O	N	E
2♦	X	-	3♣
-	?		

## 4. Avantage

Avec les mineures vous intervenez plus facilement.