

## LE 2 MAJEUR FAIBLE INFALLIBLE 2Mf.I.

On peut avoir 6 ou 7 cartes, avec ou sans honneur. La fourchette est également de 6 à 10H (parfois 11 avec valet sec ou second). Mais les 5 tabous (sus-cités) du 2Mf-SEF sont tombés.

### AVANTAGES

On utilisera 3 à 4 fois plus souvent le 2Mf.I. que l'ancien 2Mf. du SEF.

En outre, chose capitale, il s'agit d'un système cohérent où l'on trouve toujours le bon contrat.

- On s'arrête à 3 lorsqu'il n'y aura que 9 levées.

- On n'empaille pas une manche.

- On n'empaille pas un chelem.

- enfin, accessoirement, la précision des 2 mains permet d'accepter une chute rentable, face à des adversaires très riches.

### RESULTAT

Il est pratiquement garanti. Un an après la parution du livre, une étude sur 1.200.000 donnes aléatoires a permis de le prouver.

En effet, contrairement aux idées reçues :

1°) entre \*ouvrir avec 2 gros honneurs\* et \*ouvrir sans aucun honneur\*, il n'y a qu'une différence infime. Dans une statistique sur 200.000 donnes aléatoires, la différence n'est que de 0,1 levée.

Pourquoi ?

Tout simplement parce que, avec 6 petits atouts, on fera souvent 3 à 4 levées d'atout (au lieu de 4 à 5 lorsque le déclarant possède 2 honneurs dans la majeure). Mais, par contre, quand les 6-10 points se trouvent \*ailleurs\* que dans la majeure, on fera d'autres levées \*ailleurs\*.

2°) Ouvrir avec l'autre majeure par 4 n'est plus une contre-indication, car avec le système cohérent du 2Mf.I. on retrouve facilement ce fit.

3°) Quant aux autres tabous : mineure par 5 cartes, 2 As, 1 As + une chicane, 2 levées de défense, ici les résultats sont probants. La moyenne sur 800.000 donnes prouve que, dans tous ces cas, on fait toujours 0,7 à 0,9 levée de plus.

Donc, ouvrir avec de telles mains n'est pas un handicap mais un plus. A contrario, si les adversaires remportent les enchères, ils chuteront bien plus souvent.

On peut donc affirmer que le 2Mf.I. est incontestablement dix fois meilleur que celui du SEF.

Le 2 Majeur faible, quel qu'il soit, a DEUX objectifs :

- gêner l'adversaire

- réaliser un contrat.

Le 2MfduSEF est très souvent limité au premier rôle.

Le 2Mf.I. gêne 3 à 4 fois + souvent les adversaires, mais permet en outre de réaliser des bons contrats.

N.B. certains joueurs à l'affût des nouveautés ouvrent maintenant d'un 2Mf. sans honneur et... sans avoir lu le livre expliquant cette nouvelle méthode. C'est très souvent une catastrophe...

Il faut faire un choix et avoir le courage de changer ses habitudes et d'apprendre le 2Mf.I.

### Le 2Mf.I. doit être alerté en disant << toutes distributions >>.

Une des grandes nouveautés, c'est le 2 SA-Relais

Quand le partenaire peut-il, sans risque, faire le 2 SA-Relais ?

Voici la formule magique :  $Q = H + \text{deux fois le nombre de cartes fittées.}$

Lorsque Q est égal ou supérieur à 18, plus de 99 fois sur 100 il y aura au moins 9 levées.

Donc le camp n'est pas en danger.

### Exemple sur ouverture de 2♥ :

- le répondant possède 14H et 2 cartes à ♥ :  $14 + 2 + 2 = 18$ ... il y aura au moins 9 levées.

- le répondant possède 12H et 3 cartes à ♥ :  $12 + 3 + 3 = 18$ ... il y aura au moins 9 levées.

C'est ici qu'intervient le rôle du capitaneat. Le capitaine est toujours le répondant.

Il existe un échafaudage très précis et cohérent des réponses de l'ouvreur. En effet le répondant a besoin de connaître deux choses :

- la force de l'ouvreur,

- la nature de sa couleur majeure.

La grille des réponses conventionnelles de l'ouvreur est facile à retenir :

- 3♣ = jeu faible (6-8H) et couleur faible (sans 2 gros Honneurs)

- 3♦ = jeu faible (6-8H) et couleur FORTE (2 gros Honneurs ou AV10xxx)
- 3♥ = jeu FORT (9-10H) et couleur faible (sans 2 gros Honneurs)
- 3♠ = jeu FORT (9-10H) et couleur FORTE (2 gros Honneurs ou AV10xxx)
- 3SA = ARDxxx dans la majeure.

Un petit minimum de logique et de réflexion permet au répondant-capitaine de juger s'il faut en rester au stade de 3 ou demander la manche. Ce système ne sera pris en défaut que moins d'une fois sur mille.

Mais, parmi les nouveautés, il n'y a pas que le 2 SA-Relais.

Dans certains cas moins fréquents, la main du répondant sera forte ou distributionnelle ou les deux à la fois. Il existe ici toute une gamme d'enchères cohérentes et précises autres que le 2 SA-Relais. Ceci nous amène à faire un petit résumé du livre le 2 Majeur faible Infaillible.

## RÉSUMÉ DES DIFFÉRENTES ENCHÈRES DU RÉPONDANT au 2Mf.I.

### 1°) LES ARRETS FORMELS.

- passe
- 3 dans la couleur (= poursuite du barrage avec 3 cartes ou 2 dont un honneur).
- 4 dans la couleur (pour les faire ou... pour barrer).
- 5 dans la couleur (si faible, irrégulier et très fitté).
- 3 S.A. : pour les jouer.

Dans ces 5 cas l'ouvreur n'a plus le droit de reparler.

### 2°) LE RELAIS-2 SA : voir chapitre ci-dessus.

### 3°) CHANGEMENT de COULEUR à 3♣ : conventionnel (à alerter).

- Ici le répondant a un "Q" au moins égal à 23 et une distribution.
- Qu'il soit faible ou fort, l'ouvreur doit obéir et décrire sa distribution.
- avec un singleton ou une chicane, il nomme cette couleur,
  - il dira 3SA s'il possède un singleton ou une chicane à ♣.
  - sans singleton ni chicane, il répète sa couleur au stade de 3 sauf si ARDxxx, auquel cas il dira 4 dans sa couleur

### 4°) CHANGEMENT de COULEUR autre que 3♣ = couleur réelle.

- Ici le répondant a un "Q" à 18 ou + mais le problème de répartition est capital. C'est dans ce cas que l'on retrouve un fit 4-4 ou 5-4 dans l'autre majeure.
- Voici les réponses de l'ouvreur :
- si fit par 4 cartes : soutenir cette couleur.
  - si fit + singleton ou chicane dans une autre couleur : splinter.
  - avec ou sans fit, annoncer une force (As ou Roi).
  - enfin si aucun de ces cas, l'ouvreur redit sa couleur au stade économique, sauf si ARDxxx, auquel cas il dit 3S.A.

### 5°) CHANGEMENT de COULEUR avec JUMP = enchère de demande de contrôle

- palier n°1 = je n'ai aucun contrôle dans cette couleur.
- palier n°2 = j'ai un contrôle du 2° tour, c'est à dire Roi ou singleton.
- palier n°3 = j'ai un contrôle du 1° tour, c'est à dire As ou chicane.

Dans ces 2 derniers cas, si le répondant renomme une fois encore cette couleur au palier supérieur, il demande précisions et l'ouvreur discipliné répondra :

- palier n°1 = c'était un contrôle distributionnel : singleton ou chicane.
- palier n°2 = c'était un contrôle d'honneur : Roi ou As.

### 6°) 4 SA = Blackwood direct à 4 clefs.

### 7°) 5 SA = Joséphine direct.

## LES ENCHERES DU 2Mf.I. en cas d'intervention adverse.

Parfois à tort et parfois à raison, l'adversaire se manifeste. Il faut éviter toute improvisation.

Quatre situations mathématiques :

### INTERVENTION entre OUVREUR et RÉPONDANT

#### 1°) l'adversaire a contré.

- a) le surcontre du répondant annonce au moins 13H.
- si l'ouvreur est mini, il redit sa couleur au stade de 3
- maxi, il passe.

Si le répondant re-contre au 2° tour = punitif à 100%

S'il passe au 2° tour = forcing à 100%.

b) si répondant a belle main fittée : il annonce 4 dans la couleur majeure ouverte.

c) si fitté + autre belle couleur, il nomme cette dernière (forcing à 100%)

d) Si très fort : changement-de-couleur-avec-jump et l'ouvreur répondra à cette demande de contrôle.

e) enfin, très rarement, le répondant n'est pas fitté mais possède une longue de 7 à 8 cartes ou plus. Il dira 2SA.

**ATTENTION ! A NE PAS CONFONDRE AVEC L'HABITUEL 2SA-FITTÉ.**

**IL S'AGIT D'UNE ESPÈCE DE LEBENSOHL SUR LEQUEL L'OUVREUR DIRA 3♣.**

#### 2°) l'adversaire a glissé une couleur.

- a) faible et non fitté le répondant passe.
- b) faible et fitté le répondant prolonge à 3 ou 4 dans la couleur.
- c) si fitté + autre belle couleur, il nomme cette dernière (forcing à 100%).
- d) Si le répondant contre = même valeur que le 2SA-relais. Il a un Q au moins à 18.

### INTERVENTION entre RÉPONDANT et OUVREUR.

#### 1°) Le partenaire avait prolongé le barrage à 3 ou 4.

a priori, c'est un arrêt formel mais dans certains cas l'ouvreur peut reparler notamment s'il avait 7 cartes dans la majeure ou également lorsque l'intervention adverse est un contre.

#### 2°) Le partenaire de l'ouvreur avait fait un 2SA-relais.

- si J4 contre : aucun problème, l'ouvreur fera ses réponses conventionnelles.

- si J4 annonce une couleur :

ou bien cette couleur est inférieure à celle que l'ouvreur allait dire : aucun problème.

ou bien cette couleur est celle que l'ouvreur allait dire : il contre.

ou bien cette couleur est supérieure à celle que l'ouvreur allait dire :

passe correspond aux 2 premières réponses ( 3♣ ou 3♦ )

contre correspond à 3♥ (jeu fort et couleur faible)

couleur collante = jeu fort et couleur forte.

## LA DÉFENSE contre le 2Mf.I.

Ici également, le SEF est assez flou.

Une étude statistique très large a permis de codifier les normes pour intervenir.

#### 1°) COULEUR

Il faut une couleur sixième avec 13-14H voire + si l'on intervient au stade de 3.

#### 2°) 2 SA

A faire avec 16 à 19H réguliers et 2 tenues dans la couleur du 2 faible.

Les réponses du partenaire sont évidentes :

- de 0 à 4 H : passe.

- avec 5H et + et une couleur cinquième : TEXAS.

**TOUT est texas** : 3♣ pour les ♦, 3♦ pour les ♥, 3♥ pour les ♠

et même 3♠ pour les ♣ si beau jeu irrégulier se prêtant mieux à un contrat de 5 ou 6 ♣ plutôt que 3SA.

- avec 7-8H sans couleur cinquième : dire 3SA.

### 3°) CONTRE

A faire à partir de 15H avec une belle distribution.

C'est une enchère forcing que le **partenaire n'a pas le droit de transformer en punitif**.

Les réponses du partenaire sont naturelles sauf 2S.A. encore appelé 2S.A-mini-cue-bid, enchère promettant un minimum de 8 H avec ou sans tenue dans la couleur adverse.

### 4°) INTERVENTION BICOLORE

Minimum requis : 17H et un beau bicolore 5-5.

Voici les 3 possibilités :

- cue-bid = bicolore mineur.
- jump à 4 ♣ = ♣ et l'autre majeure.
- jump à 4 ♦ = ♦ et l'autre majeure.

**SIGNALONS QUE, EN RÉVEIL, DONC À DROITE DE L'OUVREUR D'UN 2 FAIBLE, ON PEUT AVOIR TROIS POINTS DE MOINS QUE TOUT CE QUI A ÉTÉ DÉCRIT CI-DESSUS.**

Le 2Mf.I. est un progrès considérable. Il détrône l'ancien 2 faible du SEF.

Il est infiniment meilleur que le 2K multi, le 2 Majeur (bicol 5M-4mineur) de Lucas-Muiderberg ou le bicolore polonais (Wilkosz).

Pour de plus amples précisions et détails, lire le \*2 Majeur faible infailible\* où vous trouverez moult conseils. C'est ainsi que, en troisième position, la fourchette d'ouverture d'un 2Mf est 5-9 et jamais 10, car, avec 10H et une couleur sixième, il faut ouvrir de UN à la couleur.

Si le partenaire est fitté, il fera un Drury.

Autre précision : en quatrième position, il n'y a plus de DEUX faibles...

**L'ouverture en quatrième position de 2C ou 2P promet une main d'ouverture et une couleur sixième ou 14-15H avec une très belle couleur cinquième.**