



Se défendre après une ouverture de 2 faible

par Olivier Giard

Après une ouverture au niveau de 2 en majeure chez l'adversaire, vos enchères sont perturbées car il va falloir la plupart du temps annoncer au niveau de 3 et vous allez manquer d'espace pour retrouver le meilleur contrat.

Pour essayer de simplifier la situation, on va essayer de calquer nos enchères sur les interventions au niveau de 1.

Un grand principe, il n'existe pas d'enchère de barrage sur un barrage adverse. Toutes vos interventions seront donc constructives.

1. INTERVENTIONS À LA COULEUR

Ces interventions faites pour la plupart au niveau de trois (à l'exception de 2♠ sur 2♥) nécessitent la valeur d'une bonne ouverture et d'une couleur en principe sixième.

La couleur peut n'être que cinquième si elle est de bonne qualité et si la force globale en points d'honneurs est suffisante.

Exemples : Après une ouverture de 2♥ adverse.

| | |
|----------|-------------------------------|
| ♠ R65 | 3♣ |
| ♥ A96 | <i>Intervention classique</i> |
| ♦ 3 | <i>au palier de trois.</i> |
| ♣ RDV987 | |

| | |
|---------|-----------------------------------|
| ♠ A2 | 3♦ |
| ♥ 74 | <i>Seulement cinq cartes mais</i> |
| ♦ RDV98 | <i>trop de jeu pour passer.</i> |
| ♣ RD65 | |

| | |
|-------------|----------------------------------|
| ♠ AV3 | 3♣ |
| ♥ 2 | <i>Peu de points</i> |
| ♦ 65 | <i>mais quelle distribution.</i> |
| ♣ AD1087652 | |

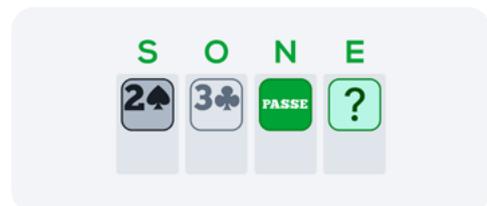
| | |
|---------|-------------------------------|
| ♠ ARV72 | 2♠ |
| ♥ 6 | <i>Au niveau de deux</i> |
| ♦ D1043 | <i>cinq cartes suffisent.</i> |
| ♣ R97 | |

2. RÉPONSES AUX INTERVENTIONS À LA COULEUR

L'espace étant restreint les réponses seront élastiques en points.

- Une nouvelle couleur sera forcé sauf s'il s'agit de la nomination d'une manche. La couleur ne sera nommée qu'à partir de cinq cartes et du jeu.
- La nomination de la manche sera faite en espérant la gagner, soit grâce à un nombre suffisant de points d'honneurs, soit grâce à la présence d'un fit important. (Dans tous les cas il faudra un arrêt dans la majeure adverse pour pouvoir dire 3SA).
- Les soutiens restent propositionnels s'ils sont fait à un niveau inférieur à la manche.
- Le Cue-bid servira avec toutes les mains permettant d'imposer la manche (ou plus) et où l'on ne dispose pas d'enchère naturelle.

Exemples : (Vous êtes en Est)



| | |
|--------|-----------------------------------|
| ♠ A962 | <i>Passe</i> |
| ♥ 8432 | <i>Le peu de points ne permet</i> |
| ♦ D93 | <i>pas d'envisager la manche.</i> |
| ♣ 74 | |

| | |
|--------|-----------------------------|
| ♠ 32 | 4♣ |
| ♥ 7652 | <i>Soutien de politesse</i> |
| ♦ RV8 | |
| ♣ A964 | |

| | |
|---------|--|
| ♠ 86 | 3♥ |
| ♥ ADV93 | <i>Naturel et forcé à la recherche</i> |
| ♦ 975 | <i>de la meilleure manche.</i> |
| ♣ R32 | |

5. LES INTERVENTIONS PAR 3SA ET CUE-BID

Intervenir par **3SA** sur une ouverture de deux majeur faible, montre le désir de jouer ce contrat avec le plus souvent une longue mineure à peu près maîtresse et bien entendu un arrêt dans la majeure adverse.

Exemple:

| | |
|-----------|---------------------------------------|
| ♠ 2 | Sur une ouverture de deux majeur |
| ♥ RDV65 | adverse déclarez le contrat |
| ♦ 2 | que vous rêvez de jouer, c'est à dire |
| ♣ AR10982 | 3SA, l'adversaire n'entame pas |
| | toujours Trèfle et même s'il le fait, |
| | les treize cartes de votre |
| | partenaire sont là pour vous aider! |

Le **cue-bid direct** indique le même jeu mais sans arrêt dans la majeure adverse, votre partenaire doit déclarer 3SA s'il tient la couleur adverse.

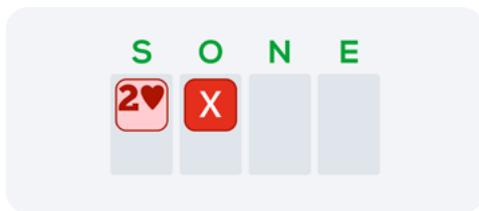
(À noter que certaines paires préfèrent l'utiliser pour montrer un bicolore mineur, faites votre choix!

6. LE CONTRE D'APPEL

Il répond au même critères qu'un contre d'appel au niveau de 1.

- Valeur d'une bonne ouverture.
- Court dans la couleur adverse.
- Un support dans les trois autres couleurs (l'autre majeure quatrième).
- Peut être une main trop forte pour une intervention directe (18H+).

Exemples:



| | |
|---------|------------------|
| ♠ AV96 | Le Contre idéal. |
| ♥ 3 | |
| ♦ A1092 | |
| ♣ RD42 | |

| | |
|---------|-----------------------------------|
| ♠ AD3 | Votre force et votre distribution |
| ♥ 8 | compense le quatrième Pique. |
| ♦ RD973 | |
| ♣ AV72 | |

| | |
|----------|----------------------------|
| ♠ A3 | Vous avez trop de jeu pour |
| ♥ 32 | une intervention à 3♦. |
| ♦ ARV976 | |
| ♣ ADV | |

7. RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

De 0 à 7 points :

Ne dépassez pas le niveau de 2 !
Nommez votre couleur au palier de deux ou dites 2SA (conventionnel).



| | |
|--------|--------------------------------|
| ♠ V973 | 2♠ |
| ♥ 84 | Désagréable, mais il faut bien |
| ♦ 8654 | faire quelque chose, souriez |
| ♣ 652 | et attendez la donne suivante. |

| | |
|---------|-------------------------------------|
| ♠ 74 | 2SA |
| ♥ 965 | Artificiel et qui demande |
| ♦ R8752 | au partenaire de dire 3♣ sur lequel |
| ♣ 942 | vous nommerez vos Carreaux. |

Sur cette enchère de 2SA, le contreur dira toujours 3♣, sans réfléchir!

S'il possède un Contre très fort (18-19+) il devra faire une autre enchère que 3♣ (nomination de l'autre majeure avec cinq cartes, 3SA avec l'arrêt, cue-bid...)

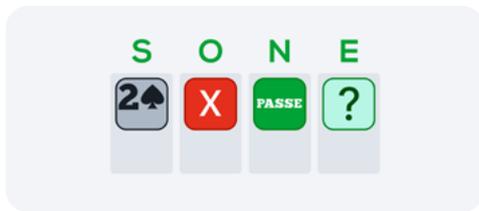


| | |
|--------|------------------------------|
| ♠ 72 | 3♣ |
| ♥ RV64 | Votre Contre est tout à fait |
| ♦ AD85 | banal, il faut dire 3♣! |
| ♣ RV4 | |

| | |
|---------|----------------------------|
| ♠ AD | 3SA |
| ♥ R74 | Indiquez votre Contre fort |
| ♦ R82 | avec une tenue. |
| ♣ ARV65 | |

De 8 à 10 points :

Nommez tranquillement votre couleur la plus longue au palier de trois en donnant une priorité à la majeure, si vous faites un saut (3♠ sur 2♥), vous promettez cinq cartes. Avec seulement quatre cartes, commencez par dire 2SA de dire 3♠.

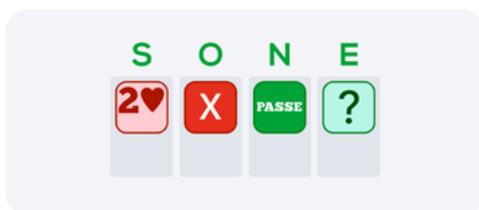


- ♠ 432
- ♥ D65
- ♦ 87
- ♣ AR1054

3♣
Quoi de plus naturel ?

- ♠ 432
- ♥ A985
- ♦ A10542
- ♣ 7

3♥
Donnez une priorité
à la majeure.



- ♠ RV975
- ♥ 82
- ♦ A643
- ♣ 75

3♠
Le saut montre cinq cartes.

- ♠ AD32
- ♥ 87
- ♦ V64
- ♣ D1053

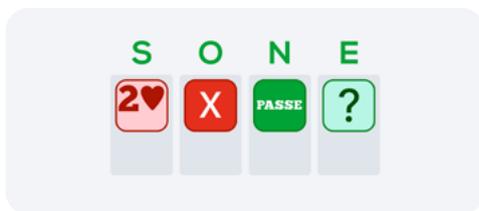
2SA
Vous direz 3♠ sur l'enchère
attendue de 3♣ d'Ouest.

À partir de 11 points :

Vous allez jouer la manche, mais laquelle ? De nombreux problèmes se posent et je vous propose une solution qui bien que conventionnelle devrait vous simplifier la vie pour retrouver les fits majeurs et le contrat de 3SA.

Sans majeure quatrième :

- Nommez 3SA avec l'arrêt.
- Faites un cue-bid sans l'arrêt.



- ♠ D4
- ♥ AV5
- ♦ R854
- ♣ D643

3SA
Quoi de plus naturel ?

- ♠ R85
- ♥ 754
- ♦ AD65
- ♣ R109

3♥
De quoi jouer la manche
sans arrêt Coeur.

Avec une majeure quatrième : 2SA d'abord

- Dites ensuite 3SA avec l'arrêt.
- Faites un cue-bid sans l'arrêt.



- ♠ A754
- ♥ RV2
- ♦ D6
- ♣ D542

3SA
Le fait de retarder votre enchère
de 3SA montre que vous
avez une majeure.

- ♠ RD97
- ♥ 852
- ♦ AV6
- ♣ R54

3♥
Si Ouest n'a pas quatre cartes
à Pique, il devra posséder l'arrêt
pour dire 3SA.

8. MEMENTO DES RÉPONSES AU CONTRE

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| 0-7 H | → 2SA... ou couleur à 2. | ...puis Passe (avec du Trèfle) ou couleur. |
| 8-10 H | → Couleur à 3. | |
| 11 H+ sans majeure quatrième | → 3SA avec arrêt. Cue-bid sans arrêt. | |
| 11 H+ avec majeure quatrième | → 2SA... | ...puis 3SA avec arrêt. ou Cue-bid sans arrêt. |

(Rappel, sur 2SA celui qui a contré dit 3♣
(sauf main de 18 et plus)