

FICHE 106. DEFENSE CONTRE LE 2 MAJEURE FAIBLE

1 CONTRE UNE OUVERTURE 2 MAJEURE FAIBLE

1.1 Principes

- Réagir comme sur une ouverture au palier de 1 avec un peu plus de sérieux.
- Contre **est toujours d'APPEL, sur tous les barrages** (de 2♥ à 4♠, et même 5♣/♦).
- Jamais de barrage sur un barrage ! L'ouvreur est décidé d'aller au sacrifice, donc à perdre (pour vous faire gagner moins...), il est donc inutile d'intervenir vous-même en barrage : le résultat serait une « crème renversée ».
- L'ouvreur ayant 6 cartes dans sa majeure, il y a de fortes chances qu'on ait un fit dans une couleur.
- Relative prudence en intervention et agressivité en réveil si l'on est court dans la couleur du barrage : Il est moins dangereux de réveiller que d'intervenir

1.2 Interventions en 2^{ème} position

1.2.1 Intervention à la couleur

Ouverture adverse	Conditions d'intervention	Annonce
Ouverture 2♥	5 Cartes à ♠ et 13 à 17 HL 6 Cartes à ♠ et 18 à 20 HL 5 Cartes ou + à ♠ et de 18 à 20 HL Main encore plus forte	2♠ 3♠ Contre suivi de 3♠ (option) ou 3♠ direct Contre suivi de cue-bid
Ouverture 2♠	6 Cartes à ♥ et couleur solide 13 HL ou +	3♥

1.2.2 Intervention à SA

Arrêt dans la couleur adverse, jeu régulier et de **16 à 18 HL** → **2SA**

Arrêt dans la couleur adverse, jeu régulier et de **19 à 22 HL** → **3SA**

1.2.3 Intervention par contre

Le CONTRE sur un 2 Majeure faible est d'appel, orienté sur l'autre majeure.

Conditions pour CONTRER

- La force **mini est de 14 H** et de préférence avec 4 cartes dans l'autre majeure. La force peut être ramenée à 12 H avec une bonne distribution 4144 ou 4054.
- Si la main ne comporte que **3 cartes** dans la majeure : une force de **16 H est nécessaire**
- A partir de **19 HL** : **CONTRE toutes distributions**

Note : Bien faire la distinction entre LE CONTRE suivi de l'annonce d'une couleur qui promet 18 points HL (vu en 1.2.1) avec le CONTRE classique ci-dessus ou le contreur ne reparlera pas.

1.2.4 Intervention montrant un bicolore 5-5

- Cue-bid : Montre un bicolore mineur 5-5, ≥ 15H, max 5 perdantes
- 4♣ : Bicolore de l'autre majeure et des ♣, max 5 perdantes
- 4♦ : Bicolore de l'autre majeure et des ♦, max 5 perdantes

1.3 Réponse n°4 à intervention n°2

Intervention n°2	Réponse n°4	Conditions et commentaires
Intervention à la couleur	Soutien	Le soutien est prioritaire, il suit les mêmes règles que sur ouverture niveau 1, avec un peu moins de points, l'ouvreur est faible.
	Chgt de couleur	Montre 11H, 5 cartes et pas de fit avec le partenaire
	2SA	Environ 10H et l'arrêt dans l'ouverture
	3SA	Pour les jouer. Il faut un solide arrêt dans l'ouverture et faire attention aux communications.
	Cue-bid	Demande d'arrêt pour jouer SA ou relais si espoir de chelem
2SA : 16-18H, idem ouverture de "1SA" distribution régulière, 2 arrêts recommandés	Texas	Y compris 3♣ qui est Texas ♦. Le Stayman pour l'autre majeure se fait par Texas "impossible" sur la majeure d'ouverture.
	3SA	≥ 9H, jeu régulier : Pas de Texas ni de Stayman possibles, attention à la couleur d'ouverture.
3SA : Pour les jouer avec au moins un solide arrêt dans l'ouverture	Stop	Sauf jeu très puissant avec espoir de chelem
Contre d'appel : Il est forcing si le n°3 ne parle pas Les réponses suivent des règles similaires	Couleur, sans saut (4 cartes suffisent).	≤ 7H, couleur annonçable au niveau minimum (4 cartes dont honneur)
	Couleur avec saut (il faut 5 cartes)	≥ 8-10H et 5 cartes à ♠ pour annoncer 3♠ sur ouverture 2♥ ≥ 12HL, 5 cartes, forcing si inférieur à la manche pour autres couleurs
	Relais 2SA dit Mini cue-bid	8H à 11H, c'est un relais forcing pour un tour. Il décrit un espoir de manche, <u>mais ne garantit pas de tenue adverse</u> : Il cible <ul style="list-style-type: none"> • L'autre majeure ou • Une ou deux mineures
	Cue-bid	≥ 12HL, Forcing de Manche, pas de couleur 5 ^{ème} , pas 4 cartes dans l'autre majeure, demande l'arrêt dans l'ouverture , pour jouer SA.
	3SA	Pour les jouer avec un solide arrêt dans l'ouverture
Cue-bid Bicolore mineur 5-5, ≥ 15H 5 perdantes max	Soutien dans l'une des mineures	Le répondant compte ses cartes "couvrantes" (gros honneurs) pour choisir le bon palier, l'intervenant peut avoir jusqu'à 5 perdantes.
4♣, 4♦ Beau bicolore, l'autre majeure et la mineure annoncée. 5 perdantes max.	Soutien	Priorité au soutien à la majeure. Le répondant compte ses cartes "couvrantes" (gros honneurs) pour choisir le bon palier

1.3.1 Redemande du joueur n°2 qui est intervenu

1.3.1.1 Il est intervenu par contre

Après un contre simple les redemandes sont :

- Sur une réponse faible à la couleur montrant 0-7H → En général Passe :
- Sur 2SA mini cue-bid (**différent du SEF**)
 - 3♣ = Je n'ai pas l'autre majeure 4^{ème} mais j'ai 16-17HL (je n'aurais pas contré sinon)
 - 3♦ = J'ai l'autre majeure 4^{ème} et mon contre est « classique »
 - 3♥ ou 3♠ = j'ai l'autre majeure cinquième. (contre classique)
 - Une enchère à saut au niveau 4 promet 6 cartes
- Sur cue-bid du n°4
 - On annonce 3SA si on a un solide arrêt dans l'ouverture,
 - On annonce l'autre majeure si elle est 5^{ème}
 - Fait un Cue-bid avec 17 H et singleton (chicane) dans l'ouverture
 - Sinon on annonce la meilleure de ses couleurs
- Sur 3SA du n°4 → Passe sauf si zone de chelem

1.4 Réveil en 4^{ème} position

Il faut se montrer courageux si l'on est court dans la couleur du barrage. Les réveils sont identiques aux interventions en 2^{ème} position mais tolèrent un jeu plus faible.

Il n'y a pas de mini cue bid après un réveil.

Intervention n°4	Commentaires
Couleur	Une bonne couleur (6 ou 5 ^{ème}) limitée à 15-16H. Au-delà, le Contre est obligatoire.
Contre	Avec ou sans l'ouverture, à partir de 9H, soit pour transformation en punitif par le partenaire, soit pour trouver une défense. Les réponses sont naturelles y compris 2SA qui promet 10H et une tenue dans la couleur d'ouverture (plus de mini-Cue-bid)
2SA	14-17HL avec arrêt(s) → Réponses : tout en Texas, (le Texas impossible est un Stayman)
3SA	Pour les jouer avec un solide arrêt sur l'ouverture
Cue-bid :	Bicolore mineur, idem intervention du n°2
4♣, 4♦	Bicolore l'autre majeure et la mineure annoncée : Idem intervention du n°2

2 APRES UN BARRAGE NIVEAU 3

2.1 Les grands principes :

Faites comme sur une ouverture au palier de 1, en un peu plus sérieux.

Des deux joueurs en défense (le numéro 2 et 4), c'est celui qui possède une courte dans la couleur de barrage qui devra se monter le plus actif.

Attention si vous n'avez pas une courte dans la couleur de barrage, soyez très prudent.

2.2 Les interventions du numéro 2.

2.2.1 L'intervention par une couleur.

Elle montre 10-18 HL et au moins 5 cartes, belles

2.2.2 Le contre d'appel.

Classique : Il promet 12-18HL, une courte dans l'ouverture, et un support dans les 3 autres couleurs que l'ouverture.

Toute distribution : il se fait à partir de 19HL quelle que soit la distribution.

2.2.3 L'intervention par 3SA

Elle promet l'arrêt dans l'ouverture, mais pas forcément un jeu régulier.

2.2.4 Intervention bicolore

A définir avec partenaire

- 4SA montre un bicolore mineur sur les ouvertures 3♥ et 3♠.

2.3 Les réveils du numéro 4.

Ils sont identiques aux interventions du n° 2