

FICHE_S 106. SYNTHÈSE DÉFENSE CONTRE 2 MAJEURE FAIBLE ET CONTRE BARRAGE NIVEAU 3

1 Principe de défense contre une ouverture 2 Majeure faible

Contre est toujours d'APPEL, sur tous les barrages (de 2♥ à 4♠, et même 5♣/♦). Jamais de barrage sur un barrage !

Il est moins dangereux de réveiller que d'intervenir

2 Les interventions

Couleur : Il faut l'ouverture et 6 cartes

SA : Idem intervention par 1SA sur ouverture niveau 1

Contre : orienté sur l'autre majeure, 14 H+ (ou 12 H si distribution 4144 ou 4054) ou 19HL → toute distribution.

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

3 Réponse aux interventions

Réponse à l'intervention à la couleur

Fit : Le soutien est prioritaire

Pas de fit → Changement de couleur : 11H et 5 cartes, **2SA** : 10H et l'arrêt Cuebid : demande d'arrêt

Réponse à l'intervention 2SA

Texas ou Texas impossible = Stayman ou 3SA : si 9H, jeu régulier : Ni Texas ni Stayman possibles, attention à la couleur d'ouverture.

Réponse au contre d'appel (forcing si n°3 ne parle pas)

Recherche couleur :

≤ 7H, couleur 4 cartes au niveau minimum 8-11H = 2SA (relai mini cuebid) 12H+ 5 cartes : couleur avec saut

Recherche SA :

Cuebid : ≥ 12HL, FM, demande arrêt dans l'ouverture, pour SA. **3SA** : pour les jouer

Enchère montrant un bicolore 5-5 : Cue-bid, 4♣ ou 4♦

Priorité au soutien en majeure sur 4♣, 4♦

4 Redemande du joueur n°2 après un contre d'appel

Sur une réponse faible à la couleur montrant 0-7H → En général Passe :

Sur 2SA mini cue-bid du partenaire l'intervenant décrit son jeu

- 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 : La priorité est d'annoncer 3SA si on a l'arrêt dans l'ouverture.

- 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

5 Réveil en 4^{ème} position

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 |

6 Après un barrage niveau 3

6.1 Les grands principes :

Faites comme sur une ouverture au palier de 1, mais attention sans courte dans la couleur de barrage, soyez très prudent. .
Des deux joueurs en défense, c'est celui qui possède une courte dans la couleur de barrage qui devra se monter le plus actif.

6.2 Les interventions du numéro 2.

6.2.1 L'intervention par une couleur.

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

6.2.2 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.

6.2.3 L'intervention par 3SA

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

6.2.4 Intervention bicolore

A définir avec partenaire

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

6.3 Les réveils du numéro 4.

Ils sont identiques aux interventions du n° 2