

Se défendre contre le 2 Carreaux "multi" et le Sans-Atout faible

Les systèmes évoluent de plus en plus vite. Grâce notamment à l'informatique, des analyses de plus en plus poussées permettent d'emmagasiner des informations et de calculer les probabilités de répartition des mains et des points.

Le 2 Carreaux multicolore et le Sans-Atout faible sont venus compléter une panoplie déjà bien pourvue chez les joueurs de compétitions.

Il est indispensable, aujourd'hui, de savoir se défendre contre de telles conventions.

I - Le 2 Carreaux multicolore.

Cette ouverture intègre, en général, les 2 faibles en majeure, les 2 forts et les mains régulières de 22/23 points H. Environ 3 fois sur 4 l'ouverture de 2 Carreaux cache un 2 faible en majeure ce qui justifie de fréquentes interventions.

Les réponses à l'ouverture de 2 Carreaux sont le plus souvent 2 Coeurs (relais excluant la manche en face d'un jeu faible), 2 Piques (relais excluant de jouer la manche en face d'un 2 Piques faible mais supportant de jouer 3 Coeurs).

a) Attitude du n°2 après une ouverture de 2 Carreaux "multi".

Les interventions directes :

S	O	N	E	
			2K	2 Carreaux "multi"
?				

Le n°2 agira ainsi :

- Contre : 13/17 H réguliers
- 2 Coeurs : Contre d'appel, court à Coeur
- 2 Piques : Contre d'appel court à Pique
- 2 SA : 19/21 H réguliers
- 3 Trèfles / 3 Carreaux : Naturel, 6 cartes
- 3 Coeurs / 3 Piques : Unicolore de 15/17 H
- 3 SA : Pour les jouer, le plus souvent avec une mineure longue.

Exemples :

S	O	N	E	
			2K	2 Carreaux "multi"
?				

♠ RV4 ♥ A72 ♦ DV8 ♣ RV65 Contre.	♠ 107 ♥ RD65 ♦ AV87 ♣ AV2 2 Piques.	♠ R53 ♥ ADV983 ♦ 8 ♣ AV8 3 Coeurs.	♠ RD7 ♥ DV10 ♦ R5 ♣ AD432 Passé.
---	--	---	---

Les interventions retardées :

S	O	N	E	
			2K	2 Carreaux "multi"
-	2C	-	-	
?				

Le n°2, après avoir passé à son 1^{er} tour d'enchérir, agira ainsi :

- Contre :	D'appel mais moins fort qu'un Contre direct au 1 ^{er} tour
- 2 Piques / 3 Trèfles / 3 Carreaux :	Réveil
- 2 SA :	Naturel, 16/18 H
- 4 Trèfles / 4 Carreaux :	Bicolore avec la mineure et l'autre majeure.

Exemples :

S	O	N	E	
			2K	2 Carreaux "multi"
-	2C	-	2P	
?				

♠ RD5
♥ DV10
♦ R5
♣ AD632
2 SA.

♠ 7
♥ RV1076
♦ ADV53
♣ D4
4 Carreaux.

♠ A62
♥ D74
♦ DV9872
♣ 10
3 Carreaux.

♠ 7
♥ AV74
♦ RV83
♣ D1052
Contre.

b) Attitude du n°4 après une ouverture de 2 Carreaux "multi".

Les interventions directes :

S	O	N	E	
	2K	-	2C	2 Carreaux "multi"
?				

- Contre :	D'appel, court à Coeur ou 19 H et plus
- 2 Piques / 3 Trèfles / 3 Carreaux / 3 Coeurs :	Intervention naturelle
- 2 SA :	Naturel, 16/18 H
- 3 SA :	Bicolore mineur
- 4 Trèfles/4 Carreaux :	Bicolore avec la mineure et les Coeurs <i>Piques</i>

Exemples :

S	O	N	E	
	2K	-	2C	2 Carreaux "multi"
?	<i>on fait course n°2 l'adversaire avait ouvert de 2C</i>			

♠ RD107
♥ 96
♦ AD82
♣ R107
Contre.

♠ AD4
♥ R107
♦ DV75
♣ A96
2 SA.

♠ 2
♥ A5
♦ RV1087
♣ AV985
3 SA.

♠ AR973
♥ 5
♦ R7
♣ RD1087
4 Trèfles.

Les interventions retardées :

S	O	N	E	
	2K	-	2C	2 Carreaux "multi"
-	2P	-	-	
?				

- Contre : D'appel, court à Pique
- 2 SA : Naturel, 13/15 H
- 3 Trèfles / 3 Carreaux / 3 Coeurs : Réveil naturel.

II - Défense contre le Sans-Atout faible.

a) Le système.

La zone d'ouverture la plus utilisée est la zone 12/14 H mais le système d'intervention est tout aussi applicable à l'ouverture d'1 SA 10/12 H choisie par certains bridgeurs.

Les principes de base sont de Contre à partir de 13 H avec des mains régulières (pour connaître le plus vite possible la force du camp et les possibilités éventuelles de manche) et d'intervenir en Texas pour de meilleurs développements. On utilisera le Texas aussi bien avec des jeux unicolores que des mains bicolores.

Exemples :

S	O	N	E	
			1SA	Faible
?				

- Contre : Jeu régulier 13 H et plus ou unicolore puissant
- 2 Trèfles : Bicolore majeur (Landy)
- 2 Carreaux / 2 Coeurs / 2 Piques / 3 Trèfles : Texas
- 2 SA : Bicolore mineur.

Exemples :

S	O	N	E	
			1SA	Faible
?				

♠ D 10
♥ RV 7 2
♦ A 10 9 4
♣ RV 5
Contre.

♠ AV 10 8 7 4
♥ 3
♦ DV 10
♣ R 7 2
2 Coeurs.

♠ RDV 8 3
♥ V 5
♦ AD 9 8 3
♣ 8
2 Coeurs.

♠ A 7
♥ RDV 10 7
♦ D 10 6
♣ R 4 3
Contre.

b) Réponses au Contre.

A partir de 8 H, le camp est obligatoirement majoritaire et on peut passer à moins de posséder une main spéciale très excentrée. Avec un jeu faible, il convient de nommer une couleur, même 4^{ème}. Le saut à 4 Carreaux montre un bicolore majeur.

Exemples :

S O N E
1SA X - Faible
?

♠ DV84	♠ V75	♠ 5	♠ RV1052
♥ V7	♥ 1087	♥ RV9754	♥ RV9753
♦ A1083	♦ D984	♦ 1073	♦ 6
♣ V107	♣ D72	♣ A87	♣ 7
Passe.	2 Carreaux.	3 Coeurs.	4 Carreaux.

Bien entendu, si le n°3 enchérit, l'obligation de parler tombe.

- si le n°3 fait une enchère naturelle, le Contre est punitif et 2SA est un cue-bid
- si le n°3 fait une enchère en Texas, le Contre montre du jeu et la couleur contrée.

c) Réponses au Landy.

Il conviendra d'agir comme après une ouverture classique (15/17 H) :

- 2 Carreaux : Égalité de longueur dans les majeures
- 2 Coeurs / 2 Piques : Préférence
- les sauts à 3 Coeurs / 3 Piques : Proposition
- les sauts à 4 Coeurs / 4 Piques : Pour les jouer
- 2 SA : Cue-bid. *après de manche*

d) Redemande du n°2 après un Texas.

L'intervenant peut bien sûr passer sur la rectification, nommer un bicolore avec un jeu intéressant ou faire un effort de manche de manière naturelle ou par le biais d'un cue-bid à 2 SA.

Exemples :

S O N E
1SA* * Faible
2K** - 2C ** Texas
?

♠ V10	♠ A5	♠ R4	♠ AV7
♥ RD10763	♥ RDV8753	♥ ADV106	♥ AV9852
♦ A763	♦ R7	♦ RDV75	♦ R7
♣ 5	♣ D9	♣ 9	♣ R6
Passe.	3 Coeurs.	3 Carreaux.	2 SA.

↳ pas d'enchère naturelle