BRIDGE CLUB DE JAUNAY CLAN

BRIDGE CLUB DE JAUNAY CLAN

Intermédiaire - COURS 16 – GR 3

DEFENSE CONTRE UN 2 MAJEUR FAIBLE

GENERALITES

Nous sommes souvent confrontés à des enchères artificielles conventionnelles et nous devons être capables de nous défendre.

Il en est une particulièrement gênante, c'est le 2 majeur faible.

Nous allons étudier la défense, contre ce type de convention relativement courante.

Tout d'abord 3 éléments sont à considérer.

1 - Posséder de préférence l'autre MAJEURE 4ème ou plus.

2 - Savoir également que, l'ouvreur ayant 6 cartes dans sa MAJEURE, très souvent nous serons fittés dans une couleur restante.

3 - Une certaine prudence sachant que notre intervention va nous obliger souvent à nous exprimer au palier de 3.

L'INTERVENTION PAR UNE COULEUR

Sur une ouverture d'un 2 ♥

1 - Conditions pour intervenir à 2 ♠

5 Cartes 13 à 17 HL

Exemple

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♥	2 ♠

♠ A R 7 6 5
♥ A 7
♦ D 9 6
♣ 9 5 2

2 - Conditions pour intervenir à 3 ♠

6 Cartes 18 à 20 HL

Exemple

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♥	3 ♠

♠ A R V 10 6 4
♥ 8
♦ A R 8 2
♣ V 8

3 - Avec une main plus forte CONTRE puis nommer les ♠ ensuite

5 Cartes ou + et de 18 à 20 HL

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♥	X	Passe	3 ♣
	3 ♠		

La main de l'intervenant est trop forte pour une simple intervention.

Le contre suivi de 3 ♠ indique une main de 18 à 20 HL.

4 - Avec une main encore plus forte CONTRE puis CUE-BID puis nommer les ♠ au 3ème tour, le CUE-BID et le CONTRE étant FORCING.

5 Cartes ou + et 21 HL ou +

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♥	X	Passe	3 ♣
	3 ♥	Passe	4 ♣
	4 ♠		

Contre suivi d'un CUE-BID puis nomination des ♠ = 21 HL ou +

L'INTERVENTION PAR UNE COULEUR AU PALIER DE 3 SANS SAUT

Seulement sur une ouverture de 2 ♠

Conditions pour intervenir à 3 ♥

6 Cartes - Couleur solide 13 HL ou +

Exemple

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♠	3 ♥

♠ A 8 4
♥ A D V 9 7 6
♦ V 9 5
♣ 6

L'INTERVENTION A SANS ATOUT

Sur une ouverture d'un 2 ♥

Conditions pour intervenir à 2SA

Arrêt dans la couleur adverse -- Un sans atout de 16 à 18 HL

Exemple

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♠	2 SA

Le développement se fera en TEXAS ou STAYMAN.

♠ A 10 8
♥ R 6 2
♦ V 4
♣ A R V 8 4

Conditions pour intervenir à 3SA

Arrêt dans la couleur adverse -- Un sans atout de 19 à 22 HL

L'INTERVENTION PAR CONTRE

Sur une ouverture d'un 2 ♥

Le CONTRE sur un 2 MAJEUR FAIBLE est D'APPEL orienté sur l'autre MAJEURE.

Conditions pour CONTRER

1 - La force MINI est de 14 H et de préférence avec 4 cartes dans la MAJEURE

- *la force peut être ramenée à 12 H avec une bonne distribution 4144 ou 4054* -

2 - Si la main ne comporte que 3 cartes dans la majeure : une force de 16 H sera nécessaire

Bien faire la distinction entre LE CONTRE suivi de l'annonce d'une couleur qui promet 18 points HL que nous avons en page 2, avec le CONTRE classique ci-dessus ou le contreur ne reparlera pas.

3 - A partir de 19 HL : CONTRE toutes distributions.

Exemples :

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♥	X

La main du CONTREUR est MINI mais la distribution excellente.

♠ A V 10 5
♥ 8
♦ R D V 7
♣ V 10 7 2

L'ouvreur	L'intervenant
2 ♥	X

Il manque une carte à ♠ mais la force de la main 17H permet le CONTRE.

♠ A D 10
♥ 8 2
♦ R D V 7
♣ A V 10 2

REPONSES AU CONTRE DE L'INTERVENANT

Les réponses au CONTRE ressemblent presque à celles que nous connaissons lorsque nous controns une intervention à la couleur. Si ce n'est que lorsque notre partenaire CONTRE un 2 faible, nous devrons tenir compte des 3 éléments ci-dessous.

1 - La présence ou non de l'autre MAJEURE 4éme - 5éme ou +

2 - La présence d'un arrêt dans la couleur d'ouverture

3 - La force de la main répartie en 3 zones

- **0 à 7 H**
- **8 à 10 H**
- **11 H ou +**

MAIN FAIBLE DE 0 à 7 H

Le répondant annoncera sa longue au palier le plus bas

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♥	X	Passe	2 ♠

♠ V 10 8 7
♥ 6 5
♦ R V 7 5
♣ 9 7 4

Plus difficile ⇩

MAIN DE 8 à 10 H

Le répondant passera par un 2SA (Relais conventionnel artificiel et forcing) permettant ainsi à l'intervenant qui a contré de préciser sa main.

Sur le 2 SA relais du répondant l'intervenant contreur développera son jeu

1 - (3 ♣) Relais conventionnel artificiel indiquant un CONTRE minimum et 4 cartes dans l'autre MAJEURE

2 - (3 ♦) Relais conventionnel artificiel FORCING de MANCHE 16 H et + avec 4 cartes dans l'autre MAJEURE

3 - L'intervenant contreur nommera sa MAJEURE sans saut si 5 cartes ou +

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♠	X	Passe	2 SA Relais
Passe	3 ♥		

↓

Cette enchère sans saut promet un contre Mini 15/17 HL et 5 ♥

4 - L'intervenant contreur nommera sa MAJEURE avec saut si 5 cartes ou +

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♥	X	Passe	2 SA Relais
Passe	3 ♠		

↓

Cette enchère avec saut promet un contre Maxi 18 HL ou + et 5 ♠.

Forcing de manche.

MAIN FORTE DE 11 H ou +

1 - Si le répondant possède l'autre MAJEURE 4ème, il utilisera le relais à 2 SA puis il la nommera au second tour.

2 - Si cette majeure est 5ème il nommera directement la MANCHE.

3 - Avec un arrêt dans la couleur d'ouverture et sans MAJEURE 4ème, le répondant dispose de l'enchère naturelle -- 3 SA -- avec un jeu régulier. Cette enchère dénie la possession d'une MAJEURE.

4 - Avec une main sans MAJEURE 4ème et sans arrêt dans la couleur d'ouverture, avec un jeu régulier le répondant dispose du CUE BID - (Recherche de SA)

Exemple

L'ouvreur (N)	L'intervenant (E)	(S)	Le répondant (O)
2 ♥	X	Passe	3 ♥ Cue-bid
Passe			↓

Cette enchère Cue-bid dénie une MAJ. 4ème et pas d'arrêt ♥

- **L'intervenant suite au CUE BID de son partenaire s'orientera à SA s'il possède lui un arrêt à ♥**
- **Sans arrêt il jouera sans doute à ♠ ou à ♦**

♠ R V 7
♥ 8 7 6
♦ R D 9 8 7
♣ R V