

## 12 La Défense contre l'ouverture de 2 Majeur faible

### 0. Préambule :

On se place dans le cas du jouer Numéro 2 (situé juste derrière l'ouvreur).

L'ouverture d'une couleur majeure au palier de 2 est pénalisante car, hormis 2♠ qui peut se faire avec une ouverture de première zone et une belle couleur au moins 5<sup>ème</sup> à Pique, pour tous les autres cas il nous faut enchérir au palier de 3.

**"On intervient de la même façon que sur 1 Majeur mais avec 2 à 3 points supplémentaires" : donc le contre promet 14-15H minimum.**

Il faut donc posséder **de la distribution pour intervenir**, où bien une main de seconde zone (15 17H) pour se manifester. A partir de 18H le contre devient obligatoire.

### 1. Le système :

#### Intervention par une couleur :

Elle se fait avec une distribution agréable, 6 cartes convenables dans la couleur annoncée. Le partenaire ne répond qu'avec un fit et une main de plus de 8H pour explorer la manche : si celui ci possède une belle main, il peut faire une enchère forcing en vue d'explorer le chelem.

*Exemples :*

♠ RD10964	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ A2				2♥
♦ V109	?			
♣ R9	Ici, l'intervention à 2♠ est obligatoire			

♠ 5	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ AD10987				2♠
♦ RDV	?			
♣ V102	Ici, une belle couleur 6 <sup>ème</sup> associée à une courte à Pique, implique l'intervention à 3♥ .			

Les réponses sont effectuées en fonction de la possibilité de manche ou de chelem (l'intervenant ayant limité sa main à 17H).

#### L'intervention par contre :

Le contre ne promet pas des Piques 5<sup>ème</sup> ou des cœurs 6<sup>ème</sup> dans la zone 14-17H. Donc le contre s'effectue avec toutes les mains de 18H et plus, et toutes les mains dans la zone 14-17H déniaient 5 Piques ou 6 Cœurs, toutefois il est indispensable de posséder l'autre Majeure au moins 4<sup>ème</sup> dans cette dernière zone.

Un développement particulier des enchères vous est proposé dans le paragraphe 2.

#### L'intervention par Sans Atout :

Intervention naturelle promettant 2 arrêts dans la couleur de l'ouvreur :

- 2SA 16-18H , deux arrêts dans la couleur adverse
- 3SA promet une main comportant 8 à 9 levées de jeu, enchère pour les jouer (en général une mineure affranchie associée à un bel arrêt dans la couleur adverse.

*Exemples :*



♠ 109	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ A2				2♥
♦ ARDV532	?			
♣ R9		Ici, 3SA est un bon pari (8 à 9 levés de jeu)		

♠ AD	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ R97				2♠
♦ AV1052	?			
♣ R102		Ici, 17H régulier deux arrêts pique.		

Sur 2SA, on a les mêmes développements que sur une ouverture de 1SA, en décalant la zone de 1 point (stayman à partir de 7H).

### L'intervention par une enchère de bicolore :

Elles sont basées sur le principe des Michaels Cue Bid . Elles s'effectuent avec des mains d'ouverture correcte (4 à 5 perdantes maximum) possédant au minimum un 5-5: on rappelle que l'on ne fait pas de barrage sur un barrage.

- Le Cue Bid exprime un bicolore 5 autre Majeure associée à 5 Trèfles
- 4 Trèfle exprime un bicolore 5 autre Majeure associée à 5 Carreaux
- 4SA : violent bicolore mineure (6-5 minimum) de 3 perdantes maxi.

Ces bicolores sont illimités. L'avantage de ce système est de pouvoir reparler, si on possède une main forte. On perd certes le bicolore mineur que l'on enchérira par 3K, en espérant dire 4T ce qui promet un 5-5.

#### *Exemples :*

♠ 10	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ A				2♥
♦ ADV532	?			
♣ ARV109		Ici, 4SA, il suffit de peu chez le partenaire pour découvrir un chelem en mineure.		

♠ x	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ DV				2♠
♦ AV1096	?			
♣ ADV102		Ici, main limite, on préférera 3K à 4SA compte tenu de la teneur à carreau et du manque de punch de la main.		

Le répondant se doit de faire une enchère forcing avec une main de 3 couvrantes associée à un fit ou conclure à la manche

## 2. Les réponses après un contre du joueur N°2 :

*Dans la zone 0 7H :* On fait une enchère à bas palier.

*Dans une main de manche (11H et plus) :* On fait un Cue Bid.

Il nous faut enchérir maintenant les mains de la zone moyenne 8-10H. On va employer l'enchère de 2SA (mini Cue Bid) dans la quelle on va intégrer toutes les mains de 11H et plus possédant 4 cartes dans l'autre Majeure (**En effet le Cue Bid est dévoreur d'espace**).

### **Donc le système proposé est le suivant :**

Le contre d'appel est pour les 3 autres couleurs sauf main de 19 H et plus.

Les réponses au contre d'appel montrent :

Sur 2♥ - Contre -

2♠/3♣/3♦ 0-7H Naturel

2SA mini Cue bid

3♥ forcing de manche sans 4♠

3♠ 8-10H 5 cartes

3SA Naturel

4♠ 10 H et plus 5 cartes

Sur 2♠ - Contre -

3♥/3♣/3♦ 0-7H Naturel

2SA mini Cue Bid

3♠ forcing de manche sans 4♥

3SA Naturel

4♥ 10H et plus 5 cartes

Il reste à enchérir les mains de la zone moyenne (8 10H ) qui seront annoncées par 2SA mini Cue bid, et on réservera le Cue Bid aux mains forcing de manche : comme ce Cue bid est dévoreur d'espace, on intègre dans le mini Cue Bid à 2SA, les mains forcing de manche comprenant 4 M' (11H et plus).

Pour la redemande de l'ouvreur (après ce 2SA mini Cue bid), il y a plusieurs systèmes, **Philippe CRONIER** préconise celui-ci :

- 3♣ : main banale 14-16 H .

- 3♦ : main forcing de manche sans 4M', au minimum 18-19H

Sur 2♥ Contre 2SA : **3♥ Forcing de manche avec 4 ♠**(arrêt ou pas arrêt)

**3♠ Forcing de manche avec 5** cartes à ♠ sans l'arrêt Cœur

**3SA Forcing de manche avec 5** cartes à ♠ et l'arrêt Cœur

Sur 2♠ Contre 2SA : **3♥ Forcing de manche avec 5 ♥**(arrêt ou pas arrêt)

**3♠ Forcing de manche avec 4** cartes à ♥ sans l'arrêt Pique

**3SA Forcing de manche avec 4** cartes à ♥ et l'arrêt Pique

Toutes les enchères à partir de 3♦ sont forcing de manche : sur 2♠ Contre passe 2SA passe 3♥ le répondant passe par 3♠ pour déceler l'arrêt ♠.

Sur 2♥ Contre passe 2SA

passe 3♣ passe ?

Sur 2♠ contre passe 2SA

passe 3♣ passe ?

Passe : mini préférence ♣

3♦ : mini préférence ♦

3♥ : Fort (11H+), 4♠ sans arrêt ♥

3♠ : Mini 4 ♠

3SA : Fort (11H+) 4♠ & arrêt ♥

Passe : mini préférence ♣

3♦ : mini préférence ♦

3♥ : mini 4 ♥

3♠ : Fort (11H+), 4♥ sans arrêt ♠

3SA : Fort (11H+), 4♥ & arrêt ♠

### 3. Un plus pour les compétiteurs :

Ce système convient aussi pour les interventions sur le 2 Majeur type polonais.

Rappel : 2♥/2♠ promet une main bicolore (5-4 minimum) dans une fourchette de points de 6 à 11H. En général la deuxième couleur est une mineure mais certains joueurs n'hésitent pas à ouvrir des mains comportant 5M 4M' (5♥/4♠ ou 4♥/5♠).

Je vous conseille de prendre le même système en ne vous préoccupant que de la couleur annoncée.

### 4. Exercices d'application :

Donne 1 :

64	Sud	Ouest	Nord	Est
D973			2P	
AV4	?			
AV54				

Donne 2 :

AD1063	Sud	Ouest	Nord	Est
R2				2C
AD5	?			
1094				

Donne 3 :

102	Sud	Ouest	Nord	Est
AD1085				2P
AD4	?			
R107				

Donne 4 :

RD3	Sud	Ouest	Nord	Est
A10				2P
ADV75	?			
A43				

Donne 5 :

AV1072	Sud	Ouest	Nord	Est
-				2C
104	?			
AD9754				

Donne 6 :

-	Sud	Ouest	Nord	Est
ADV1085				2P
D10973	?			
A7				

Donne 7 :

84	Sud	Ouest	Nord	Est
AR3				2P
ARV1084	?			
AV				

Donne 8 :

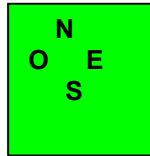
9	Sud	Ouest	Nord	Est
ARV10852				2P
AV9	?			
62				



Exemple 1 :

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
Passe	Passe	1♣	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Fin		

♠ AV95  
♥ D642  
♦ R  
♣ AR108



♠ 8  
♥ 9753  
♦ ADV  
♣ D9642

Entame du Roi de Pique : Comment jouez vous les atouts?

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

**Références :**

*Cours de compétition Jean Paul BALIAN*

*Les managements de couleurs*

*Donne du Figaro Magazine du Vendredi 31 Décembre 2010*