**La Défense contre les interventions bicolores**

***Utilité de bonnes conventions***

**1 Définition de la situation :**

Vous ouvrez de 1 à la couleur et votre adversaire de gauche intervient par une enchère de bicolore. Quelle doit être l’attitude de votre partenaire ?

Votre partenaire peut avoir envie de :

* Vous soutenir, en situation forcing ou non forcing,
* Annoncer la quatrième couleur en situation forcing ou non forcing,
* Préparer un processus punitif.
* Se battre pour la partielle

Nous allons baser ce cours sur une intervention de type Michael Cue Bid précisé. Bien entendu, la méthode peut être facilement appliquée à tout autre système, je vous invite fortement à le vérifier pour vous familiarisez à la philosophie de ce cours (la méthode proposée de défense est identique contre toutes les interventions bicolores).

**2. Rappel sur les interventions en Michael’s Cue Bids précisés :**

 Ces interventions bicolores nécessitent un bicolore au moins 5-5 et au moins la valeur d’une petite ouverture (minimum 11-12H). Il est conseillé, lorsque vous êtes à vulnérabilité défavorable, d’être prudent : dans ce cas, il sera important d’avoir plus de jeu ou des couleurs plus robustes pour éviter les coups de bâton !!!

 Un conseil : évaluer votre jeu en perdantes pour ces types de main irrégulières.

* A égalité de vulnérabilité : main de 6 perdantes maximum
* A vulnérabilité défavorable : main de 5 perdantes maximum
* A vulnérabilité favorable : main de 7 perdantes maximum

***1.1 Sur une ouverture mineure :***

L’ouverture est **1♣/1♦** :

* **2♦** indique un bicolore Majeure
* **2SA**: indique un bicolore autre mineure associée à des cœurs.
* Attention : pour les piques on les annonce directement au palier de 1, quitte à annoncer la deuxième couleur ensuite.

***1.2 Sur une ouverture majeure :***

L’ouverture est **1**♥**/1♠** :

* **Cue bid** indique un bicolore autre Majeure avec des trèfles.
* **3♣**: indique un bicolore autre Majeure avec des carreaux.
* **2SA**: indique toujours un bicolore mineure.

**3 Les bases du système :**

***3.1 Les différents cas à résoudre par le joueur N°3 :***

Un bon système doit résoudre les différentes situations suivantes du N°3 :

* Mise en place d’un processus punitif
* Soutien au palier de 3 de la couleur d’ouverture ***Non Forcing***
* Nomination au palier le plus bas de la quatrième couleur ***Non Forcing***
* Indiquer une main forcing de manche dans la quatrième couleur
* Indiquer une belle main avec espoir de chelem dans la couleur d’ouverture
* Demander la manche à 3SA
* Demander la manche dans la couleur de l’ouvreur

***3.2 Les principes de base :***

Seuls les deux ***Cue bids seront Forcing de manche***, toutes les autres enchères seront non Forcing, et en particulier les fits directs dans la couleur de l’ouverture.

Pour rester dans la philosophie des enchères à la française, nous distinguerons le bicolore Majeur sur une ouverture mineure. En effet, le principe est de considérer que la manche en mineure est à 3SA. Donc sur ce bicolore, tout Cue Bid sera la description d’une force en vue de retrouver le contrat de 3SA si le partenaire arrête l’autre couleur du bicolore. Bien entendu, il faudra prévoir un terrain d’atterrissage en cas de non arrêt d’une des deux couleurs du bicolore.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

**R107 Sud Ouest Nord Est**

**105 1K 2K**

**R94 2P passe 3K passe**

**AR1073 ?**

 Votre partenaire a au moins 5K et n’arrête pas les cœurs. Une manche est possible à Carreau demandez là.

**A97 Sud Ouest Nord Est**

**DV105 1K 2K**

**R94 2C passe 2P passe**

**A109 3SA Fin**

 Annoncez votre arrêt à cœur afin que votre partenaire puisse annoncer un arrêt pique (on ne joue pas 3SA avec un As blanc comme arrêt).

***3.3 L’enchère de contre :***

Comme tous les contres, vous n’aurez pas d’enchère évidente à votre disposition (un petit rappel : il est toujours préférable de décrire naturellement sa main, surtout en enchères compétitives, afin que le partenaire se fasse une idée des répartitions de couleurs sur la donne).

Ce contre montre plusieurs possibilités :

* Le désir de punir l’adversaire dans au moins une des deux couleurs.
* Un appel pour la quatrième couleur qui ne peut pas être décrite (pas assez longue ou longue et moche)
* Il nécessite de ***9 à 11H***

Voyons cela sur plusieurs exemples :

**76 Sud Ouest Nord Est**

**D10 1P 3T**

**RV954 ?**

**A973 3T : bicolore rouge**

Ici il faut contrer, la pénalité à carreau peut être lourde, et votre partenaire va peut-être contrer les cœurs alors que la manche n’est pas assurée dans votre ligne.*Attention, les contres punitifs de partielle se font à partir de couleur longue à l’atout, de préférence derrière celle longue des adversaires.*

**V107 Sud Ouest Nord Est**

**DV109 1P 2P**

**V4 ?**

**RV96 2P : bicolore Cœur-Trèfle**

Le soutien à Pique au palier de 3 semble aventureux (vous n’avez pas de cartes utiles pour le partenaire). En revanche vous voudriez bien contrer toute enchère au palier de 3 des adversaires : passez dans un premier temps puis contrer ensuite ***= 100% punitif***.

***3.4 Le cœur du dispositif :***

Nous en arrivons au centre de la convention, qui doit permettre de différencier les différents cas suivants :

* Un soutien simplement compétitif de la couleur
* Un soutien forcing de l’ouverture avec éventuellement des possibilités de chelem.
* Une belle couleur, ni celle de l’ouvreur, ni celles de l’intervention, avec une main faible en points d’honneur.
* Une bonne couleur dans une main de manche (autre que les 3 annoncées).
* Une main plate avec des arrêts dans le bicolore.

Les enchères à SA seront toujours un fit limite (SEF 2024)

Les enchères naturelles, de la quatrième couleur, au palier de 3 seront non forcing (couleur 6ème ou 7ème dans une main de 9-11H avec deux honneurs).

Les soutiens simples seront toujours Non Forcing, qu’ils soient faits sans saut ou avec saut (principe de la loi de Vernes) : toutefois avec un bon soutien majeur (8-10HLD) et 3 cartes, on soutiendra au palier de 3, avec au minimum deux cartes utiles.

Enfin, seuls les deux cue bids seront forcing de manche (cela peut être aussi un espoir ou certitude de chelem).

Nous allons expliciter ces deux cue bids.

* Le Cue Bid le plus économique correspond au Fit, le second cue bid à la quatrième couleur.

Voyons cela sur deux exemples significatifs.

**Votre partenaire ouvre de 1 Cœur, les adversaires interviennent à 2 Cœurs : bicolore Noir.**

* **2P = Fit Cœur FM, et 3T = les carreaux FM**

**Votre partenaire ouvre de 1 Pique, les adversaires interviennent à 2 Pique : bicolore Cœur Trèfle.**

* **3T = Fit Pique FM, et 3C = les carreaux FM**

 *Exemples d’application :*

Voici 5 mains à enchérir après que votre partenaire ait ouvert de 1 Pique et que vos adversaires soient intervenus à 2SA (bicolore mineure).

**Main 1 Main 2 Main 3 Main 4 Main 5**

**♠ D105 ♠ D1054 ♠D5 ♠D5 ♠986**

♥ **A976** ♥ **AV94** ♥ **RD10987** ♥ **RDV987** ♥ **AV98**

**♦ R65 ♦ R6 ♦ D4 ♦ A6 ♦ RV6**

**♣ 654 ♣ R92 ♣ V92 ♣ R92 ♣ RV10**

***3.5 Une exception : le cas du bicolore majeure sur ouverture mineure :***

Dans cette situation, il n’y a plus que deux manches possibles 3SA et 5m. Pour conserver la philosophie du système d’enchères français, on s’orientera en priorité sur la recherche d’une manche à 3SA puis en mineure s’il y a un trou dans une des deux majeures. Donc le système est le suivant :

* Contre : volonté de punir l’adversaire dans une des deux majeures 9-11H
* Cue bid : forcing de manche avec un bon arrêt dans la majeure annoncée
* 2SA : bons arrêts majeurs et 11 12 H
* 3SA : bons arrêts majeurs et 13H+
* Soutien au palier de 3 : Fit d’au moins 5 cartes, 8-10HLD, purement compétitif
* Soutien au palier de 4 = barrage main très distribuée et au minimum 5 atouts.
1. **Des situations similaires :**

Ces différentes significations s’enregistrent aisément. On a un peu plus de difficultés dans le cas des autres bicolores, mais il faut conserver les principes de bases qui vous permettront de vous sortir de ces situations délicates soient :

* Les enchères naturelles sont non Forcing,
* Seuls les deux cue bids sont Forcing de manche
* Les fits directs sont purement compétitifs (au moins 2 cartes utiles).
* Le contre est un appel pour la quatrième couleur innanonçable et 9-11H

**Exercices d’application :**

***5.1 Les enchères***

Pour les différentes séquences proposées, dites votre enchère en précisant votre raisonnement. Tous les bicolores sont des Michaels précisés.

**Donne 1 :**

**A7 Sud Ouest Nord Est**

**10532 1C 2C**

**AR10984 ?**

**3**

**Donne 2 :**

**R82 Sud Ouest Nord Est**

**D107 1P 2P**

**ADV109 ?**

**RV**

**Donne 3 :**

**1072 Sud Ouest Nord Est**

**ADV10 1K 2K**

**RD108 ?**

**V32**

**Donne 4 :**

**RV1098 Sud Ouest Nord Est**

**A10 1C 2SA**

**108 ?**

**AD32**

**Donne 5 :**

**DV854 Sud Ouest Nord Est**

**10 1C 3T**

**AV92 ?**

**R54**

**Donne 6 :**

**A84 Sud Ouest Nord Est**

**RV65 1K 2SA**

**DV87 ?**

**92**

**Donne 7 :**

**AD4 Sud Ouest Nord Est**

**V63 1T 2K**

**RV1084 ?**

**D2**

**Donne 8 :**

**D1054 Sud Ouest Nord Est**

**A10 passe 1C 2C**

**AV92 ?**

**D107**

**Donne 9 :**

**- Sud Ouest Nord Est**

**AV1052 1K 2K**

**RV42 ?**

**AD103**

**Donne 10 :**

**8 Sud Ouest Nord Est**

**R1087 1T 2K**

**ARV ?**

**AD1039**

**Donne 11 :**

**9 Sud Ouest Nord Est**

**RV982 1K 2SA**

**A983 ?**

**RV97**

**Donne 12 :**

**DV1083 Sud Ouest Nord Est**

**RDV8 1T 2K**

**RD108 ?**

**-**

**Donne 13 :**

**R102 Sud Ouest Nord Est**

**962 1T 2K**

**RD109652 ?**

**-**

***4.2 Le jeu de la carte***

Pour les différentes donnes suivantes, donnez votre ligne de jeu pour gagner votre contrat. Choisissez parmi les solutions proposées celle qui vous paraît la plus optimale.

**Donne 1 :**

**♠ AR63 Sud Ouest Nord Est**

**♥ AR84 1♣ passe**

**♦ 42 1♠ passe 3SA\* passe**

**♣ RD6 4♣ passe 4♥ passe**

 **4SA passe 5♣ passe**

 **6♠ passe**

**\* promet 4 atouts dans une main de 18-19H régulière.**

 

Ouest entame de la Dame de Carreau : à vous !

**♠ V1074** Est fournissant. Vous prenez en main, et :

**♥ 95 1.** Vous tentez l’impasse à la Dame de Pique.

**♦ AR63 2.** Vous jouez As et Roi de carreau et Carreau coupé

**♣ A95 3.** Vous tirez As et Roi de pique et jouez As et Roi de Trèfle puis double coupe

 **4.** Vous tirez vos levées maîtresses et jouez en double coupe

**Donne 2 :**

 **Sud Ouest Nord Est**

 **1SA**

 **passe 2♠ 3♥ 4♣**

 **4♥ 5♣ Fin**

**♠ D87**

**♥ R4**

**♦ AD2**

**♣ AD82**

**♠ R1062**

**♥ -**

**♦ 654**

**♣ VX7543**

 

Sud entame du 10 de cœur. Vous défaussez un carreau du mort et Nord rejoue le 7**♦** :

1. Vous tirez le roi de cœur, carreau coupé et faites l’impasse à Trèfle.
2. Vous tirez le roi de cœur, carreau coupé et tirez l’as de Trèfle.
3. Dans le cas où vous ne perdez pas le Roi de Trèfle, comment jouez-vous les Piques ?

**Bibliographie :**

**La Majeure 5ème gagnante et tous ses secrets : Philippe SOULET et Thierry ROUFLET**

**Le Bridgeur N° 887 : Article de Jean Paul MEYER**

**Cours de compétition : Jean Paul BALIAN**

**Parcours Bridge : Michel Bessis et Philippe Crosnier**