

## LA DEFENSE CONTRE LE SANS ATOUT FAIBLE

### 0. Introduction

**Définition :** On considère que l'ouverture de Sans Atout fort commence à la zone 14-16H. Par conséquent toutes les ouvertures dont la zone est inférieure à celle-ci doivent être appréhendées comme des Sans Atouts faibles. Ces ouvertures, du fait qu'elle situe la main en 1<sup>ère</sup> zone, voir moins (mini sans atout 9-11H et 10-12H), laissent la possibilité au camp adverse d'un contrat partiel, voire d'une manche dans des proportions beaucoup plus larges qu'une ouverture de Sans Atout fort. D'où la nécessité d'une défense différente. Voici les grandes lignes d'une défense largement répandue.

*Tous les exemples qui vous seront fournis sont basés sur le Sans Atout 10-12H. Si 12-14H, décaler les zones de 1 à 2 H.*

### 1. Le système de défense :

#### 1.1 Enchère du Numéro 2 :

##### 1.11 Le contre d'appel :

Il montre une main plutôt balancée avec comme valeur minimale la fourchette haute de l'ouverture adverse (au moins 14H si Sans Atout à 12-14H) sinon une ouverture correcte (13H pour les autres Sans Atout). Il pourra être employé avec des jeux irréguliers très puissants (contre toute distribution). *Le but consiste autant à punir l'adversaire que de prévenir le partenaire que nous avons au moins voire plus de points que l'ouvreur.*

Voyons cela sur plusieurs exemples :

##### Exemple 1 :

♠ ADV9 ♥ DX8 ♦ R6 ♣ DVX3	Sud    Ouest Nord    Est
	1SA    contre

Vos 15 points réguliers vous imposent de contrer avec cette main.

##### Exemple 2 :

♠ R ♥ AV876 ♦ RX98 ♣ AD2	Sud    Ouest Nord    Est
	1SA    contre

Vous n'avez pas d'enchère au palier de 2, vos Cœurs sont faméliques, il est beaucoup mieux joué de passer par un contre.

##### 1.12 L'enchère de 2 Trèfles :

C'est un appel aux Majeures, avec au moins un 5-4 style Landy, dont la force minimale dépend de la vulnérabilité et du caractère régulier ou non régulier de votre main.

Exemple 3 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RVX87			1SA	2♣
♥ ADX9				
♦ X92				
♣ 4				

C'est le minimum légal car vous êtes Vert contre Rouge et que vous avez une main irrégulière.

Exemple 4 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ ADVX2			1SA	2♣
♥ RDVX8				
♦ 64				
♣ 4				

Main très agréable, même Rouge contre Vert contre un Sans Atout 12-14H (15HL).

1.13 Les autres enchères :

Toutes ces enchères (2♦ 2♥ 2♠ & 3♣) sont des Texas en vue de pouvoir, sans perte de temps, enchérir :

- Des mains unicolores
- Des mains bicolores (5-5 au moins)

Exemple 5 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RDVX8				
♥ 2			1SA	2♥ passe
♦ ADVX4				
♣ 94		2♠	passe	3♦

Vous avez pu enchérir ce bicolore 5-5. Le partenaire choisira le couleur et la hauteur du contrat (C'est lui le capitaine de la séquence).

Exemple 6 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 2				
♥ ADX976				
♦ AVX			1SA	2♦ passe
♣ RD3				

2♥ passe 2SA\*

Attention ce 2 Sans Atout est un relais forcing, vous avez une belle main et des Cœurs longs sinon vous passez par le contre au premier tour.

Exemple 8 :

♠ 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ADX976			1SA	2♦
♦ AVX				2♠
♣ RD3				
	<b>passe</b>	<b>passe</b>	<b>contre</b>	

Sur l'intervention de votre adversaire, votre partenaire a passé, il faut contrer pour indiquer cette belle main.

L'enchère de 2 Sans Atout : ce sera toujours un bicolore mineure.

Exemple 9 :

♠ DX2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ -			1SA	2SA
♦ ADX87				
♣ ARVX6				

Cette enchère de 2 Sans Atout indique un gros bicolore de 4/5 perdantes (Rouge/Vert). Ici vous avez deux perdantes à Piques, 1 à Carreau et 1 à Trèfle : vous pouvez enchérir ce 2SA Rouge contre Vert.

L'enchère de 3 Carreaux :

Exemple 10 :

♠ ADX96	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ARVX9			1SA	3♦
♦ A9				
♣ 2				

Cette enchère de 3 Carreaux promet un Gros bicolore Majeure (au moins 5-5) de 4/5 perdantes (Rouge/Vert). Ici vous avez 4 perdantes, vous pouvez enchérir Rouge contre Vert.

**1.2 Enchère du Numéro 4 :**

1.21 Le Numéro 2 a contré et le Numéro 3 a passé :

On passera toujours avec un jeu régulier et au moins 8H et plus. Nous sommes majoritaires en points, le déclarant devrait chuter.

On dégage naturellement avec un jeu faible et une couleur au moins 5<sup>ème</sup>.

Avec un jeu faible et sans couleur 5<sup>ème</sup>, il faut s'enquérir de la signification du passe adverse :

- Si le passe du joueur N° 3 est forcing (pour le surcontre de l'ouvreur), alors on passe d'abord et on enchérira à 2 Trèfle pour retrouver le meilleur atout (ou le moins mauvais).
- Si le passe du joueur N°3 veut dire qu'il accepte de jouer 1SA contré, on enchérit de suite à 2 Trèfle pour se retrouver dans le cas précédent.

Exemple 11 :

♠ D98	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	
♥ X987					
♦ DX73		1SA	contre passe*		* demande le surcontre
♣ 74					
	Passe	XX	passe	passe	du partenaire.
					2♣

Exemple 12 :

♠ D98	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	
♥ X987					
♦ DX73		1SA	contre passe**		** accepte 1SA contré
♣ 74					
					2♣

1.22 Le Numéro 2 a contré et le Numéro 3 a enchéri naturellement :

Avec un jeu faible il faut passer.

Exemple 13 :

♠ RX7	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	
♥ 98					
♦ DX42		1SA	contre 2♠		
♣ VX32					
					passe

Visiblement vous n'avez pas de contrat sauf main énorme du partenaire.

Avec au moins 8H et plus et un jeu plutôt régulier :

- Contre d'appel sur 2♣ et 2♦

- Contre optionnel sur 2♥ et 2♠

Exemple 14 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DX98				
♥ AVX8				
♦ DX3				
♣ 75				
		1SA	contre 2♣	
				contre

Évident, vous avez 9H et les deux Majeures.

Exemple 15 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AVX				
♥ D64				
♦ DX82				
♣ 54				
		1SA	contre 2♥	
				contre

Votre main de 9H supporte au moins deux couleurs et si le partenaire possède 4 cartes Cœur, ce contrat devrait chuter.

Vous avez un jeu fort irrégulier, 9H et plus : nommer naturellement votre couleur : enchère encourageante mais non Forcing.

Exemple 16 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RDX86				
♥ 8				
♦ DX9				
♣ DX65				
		1SA	contre 2♥	
				2♠

Vous avez un jeu Forcing de manche, 11H et plus, faites un cue-bid à 2SA.

Exemple 17 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RDX2				
♥ 62				
♦ AD2				
♣ V987				
		1SA	contre 2♥	
				2SA

Vous avez 12H avec au moins 13H chez le partenaire, indiquez-lui votre nombre de points.

**1.3 Enchère du Numéro 2 après une enchère du Numéro 3 et les réveils :****1.31 Le Numéro 2 a contré et le Numéro 3 a enchéri naturellement :**

C'est une sorte de réveil. Les différentes options sont :

- Passe sans rien à ajouter
- Contre d'appel (Court dans la couleur enchérie) ou régulier et 18H+
- Surenchère : couleur au moins 5<sup>ème</sup> et 18H+

### Exemples 18 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ X52				
♥ ARX98			1SA	contre 2♠
♦ ADV2				
♣ 6		pas	pas	pas

Vous ne pouvez pas contrer (seulement 14H) et annoncer les cœurs au palier de 3 est très excessif.

### Exemple 19 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ ADX3				
♥ 8			1SA	contre 2♥
♦ RD109				
♣ RX9		pas	pas	contre

Vous avez 14H, court à Cœur il faut contrer.

### Exemple 20 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AVX				
♥ 42				
♦ RD1098			1SA	contre 2♥
♣ ARV				
		Passe	pas	3♦

Vos Carreaux sont beaux, n'hésitez pas à les enchérir avec ces beaux 18 points.

### 1.32 Les Réveils du Numéro 4 :

Le plus simple (notamment pour des problèmes de mémorisation) est de jouer exactement le même système qu'en Numéro 2. On pourra admettre que les critères seront plus souples pour les mains distribuées si vous êtes Vert (Rouge prenez exactement les mêmes critères qu'en Numéro 2). Pour le contre de réveil, faites à partir de la fourchette basse en points d'honneur SVP si vous êtes Vert et la fourchette haute si vous êtes Rouge. Voyons cela sur deux exemples :

### Exemple 21 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AX32				
♥ D9				
♦ D1032				
♣ DX9				

1SA passe passe

Contre

Vous acceptez tout contrat au palier de 2 avec une douzaine de points chez votre partenaire .C 'est la main minimale.

Exemple 22 :                    **Sud**   **Ouest** **Nord** **Est**

♠ AVX8	1SA	passe	passe
♥ RV9			
♦ A3	Contre		
♣ DVX5			

Enchère évidente avec ces 16 beaux points.

Exemple 23 :

♠ A652	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ARX984				
♦ 2	1SA	passe	passe	
♣ DX				
	2♦			

Il n'y a que 13 points, mais la distribution est agréable. Il faut enchérir.

## LA DEFENSE CONTRE LES BARRAGES EN TEXAS

### 1. Les principes :

#### Un petit rappel :

La distribution prime sur les points et une courte dans la couleur adverse invite à se manifester tandis que 3 cartes dans la couleur adverse invite à la prudence.

Le contre sera toujours d'appel, l'enchère de 3 Sans Atout sera naturelle et les interventions naturelles seront toujours sérieuses, avec une belle couleur sixième. L'enchère de 4 Sans Atout décrira toujours un bicolore.

Pour vous aider dans votre jugement (on se place au niveau du répondant), regardez le nombre de cartes utiles de votre main : avec 3 cartes utiles, imposez la manche.

*L'adversaire vous offre gratuitement une enchère supplémentaire que nous allons utiliser.*

- *La rectification du barrage : contre d'appel court dans la couleur.*

- *Contre toutes les autres options.*

Exemple 24 :

♠ 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ARX92				
♦ AVX9		3♥	3♠	
♣ RX9				

Profitez de l'aubaine pour indiquer votre courte. Ce contre court dans la couleur adverse peut être fait avec une douzaine de points car 6 points ne jouent pas, donc les manches sont à 4 ou 5 points de moins.

Exemple 25 :

♠ 94	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ADX42				
♦ A73		3♥	contre	
♣ RDX				

Du jeu, support pour les autres couleurs et main plutôt régulière.

Pour les réponses du partenaire, on se calque sur les réponses du cours sur les barrages.

## QUELQUES EXERCICES

### 4.1 Quelques enchères sur le Sans Atout faible :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud. Les vulnérabilités sont indiquées par les codes de couleur. **Le Sans Atout est 10-12H.**

Donne 1 :

♠ RX7	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ADX8				1SA
♦ 84		?		
♣ RDX9				

Donne 2 :

♠ V7	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ RV83				1SA
♦ ADX7		passé	passé	?
♣ V62				



Donne 3 :

♠ RVX863	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ A97				<b>1SA</b>
♦ 6	?			
♣ RX6				

Donne 4 :

♠ 8	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ RDX83				<b>1SA</b>
♦ ADV97	?			
♣ 93				

Donne 5 :

♠ ARX83	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ RV7				<b>1SA</b>
♦ ADX8	?			
♣ 3	<b>Quelle sera votre deuxième enchère ?</b>			

Donne 6 :

♠ DVX86	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ RX7	<b>contre</b>	<b>pas</b>	?	<b>1SA</b>
♦ DX4				
♣ R7				

Donne 7 :

♠ RX94	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ D53				<b>1SA</b>
♦ RDX8	<b>2K</b>	<b>pas</b>	?	
♣ 96				

Donne 8 :

♠ DX73	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ARVX6				<b>1SA</b>
♦ ADX	<b>contre</b>	<b>2T</b>	<b>pas</b>	<b>pas</b>
♣ A	?			

4.2 Jeu de la carte :

Attention ces deux exercices sont difficiles

**Donne 1 :**

♠ 73  
♥ 872  
♦ AD63  
♣ ARV2

N	E
O	
S	

♠ AD5  
♥ A9653  
♦ R74  
♣ 86

Les enchères, Sud donneur :

Sud	O	N	E
1♥	pas	2♣	pas
2♥	pas	4♥	fin

Entame : Roi de ♥.

Si vous laissez passer l'entame, Ouest rejouera la Dame d'atout. Ph. C.

**Solution la semaine prochaine**

**Donne 2 :**

♠ RD7542  
♥ AV832  
♦ A  
♣ V

N	E
O	
S	

♠ A86  
♥ 7  
♦ D8653  
♣ D1053

Les enchères, Ouest donneur :

S	Ouest	N	E
2♣	1♦	2♦ <sup>(1)</sup>	pas
4♣	pas	3♣	pas
	fin		

<sup>(1)</sup> 2♦ : bicolore majeur

Entame : Valet de ♠.

Ph. C.

**Solution la semaine prochaine**



**Bibliographie :**

**Cours de compétition : Jean-Paul Balian**

**Amour du bridge : Marc Kerlero**

**Bridge Academy : Michel Bessis**