

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.

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 familiariser 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
- Nomination au palier le plus bas de la quatrième couleur
- 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 la.

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 soutien dans la couleur du partenaire non exprimable au palier de 3.

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 contré les cœurs alors que la manche n'est pas assurée dans votre ligne.

V107	Sud	Ouest	Nord	Est
109			1P	2P
DV104	?			
DV96	2P : bicolore Cœur-Trèfle			

Le soutien à Pique au palier de 3 semble aventureux. En revanche le contre peut aider le partenaire à imposer sa couleur.

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 naturelles et indiquerons une main plate avec des arrêts dans le bicolore.

Les enchères naturelles, de la quatrième couleur, au palier de 3 seront non forcing (couleur 6^{ème} ou 7^{ème} dans une main de 9-11HL).

Les soutiens simple seront Non Forcing, qu'ils soient fait 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.

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 et voir deux types de système et vous les décrire en vous indiquant leur avantage et leur désavantage.

Système 1 : Le Cue Bid le plus faible correspond au Fit, le cue bid le plus fort à la quatrième couleur .

Système 2 : Le Cue Bid le plus faible, correspond au palier de réponse le plus faible, le Cue bid le plus cher correspondant au palier de couleur le plus élevé.

Voyons cela sur deux exemples significatifs (pour les autres je vous laisse regarder le problème, qui n'en est pas un : enchères identiques au niveau des paliers de réponses)

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

Système 1 : 3T = Fit Cœur FM, et 2P = les carreaux FM

Système 2 : 3T = les carreaux FM, et 2P fit cœurs FM

Dans le système 1 les carreaux seront exprimés au palier de 3, ainsi que dans le système 2. Ici pas de différences

Par contre, sur un bicolore cœur-trèfle après une ouverture de 1 Pique, cela change.

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

Système 1 : 3T = Fit Pique FM, et 3C = les carreaux FM

Système 2 : 3T = les carreaux FM, et 3C fit Pique FM

Dans le système 1, les carreaux seront exprimés au palier de 4, interdisant toute manche de 3SA si l'ouvreur arrête les deux couleurs adverses.

Dans le système 2, les carreaux peuvent être exprimés au palier de 3, avec plusieurs possibilités pour retrouver les arrêts dans les deux couleurs adverses.

Avantages et Inconvénients :

Système 1 : facilité de mémorisation mais des difficultés pour retrouver le contrat de 3SA.

Système 2 : difficulté de mémorisation, mais possibilité pour retrouver 3SA.

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

Vous vérifierez sur cet exemple que les deux systèmes sont similaires en termes de paliers d'enchères utilisées.

4. 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 (il faut maintenant vous mettre d'accord avec votre partenaire préféré pour choisir le système 1 ou 2),
- Les fits directs sont purement compétitifs.

5. 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		passee	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♣	pas
♦ 42	1♠	pas	3SA*	pas
♣ RD6	4♣	pas	4♥	pas
	4SA	pas	5♣	pas
	6♠	pas		

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



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 maitresses et jouez en double coupe |

Donne 2 :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA
pas	2♠	3♥	4♣
4♥	5♣	Fin	

♠ R1062

♥ -

♦ 654

♣ VX7543



♠ D87

♥ R4

♦ AD2

♣ AD82

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 5^{ème} 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

Simultané du Hurepoix du vendredi 14 Novembre 2014

Récapitulatif des deux systèmes sur Michael's précisés

Systeme 1 :

1.1 Après une ouverture mineure :

Ouverture de 1♣/♦ (2♦ = bicolore Majeure)

- ♠ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♠ 2♥ : Arrêt cœur, demande d'arrêt pique pour jouer 3SA Forcing
- ♠ 2♠ : Arrêt pique, demande d'arrêt cœur pour jouer 3SA Forcing
- ♠ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL
- ♠ 3♣/♦ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♣ (2SA = bicolore ♦/♥)

- ♠ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♠ 3♣ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♠ 3♦ : Cue Bid économique, fit forcing à trèfle
- ♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche (5 belles cartes)
- ♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL
- ♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♦ (2SA = bicolore ♣/♥)

- ♠ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit forcing de manche à carreau
- ♠ 3♦ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche (5 belles cartes et plus)
- ♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL
- ♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

2.2 Après une ouverture majeure :**Ouverture de 1♥ (2SA = bicolore mineure)**

- ♠ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit forcing de manche à cœur
- ♠ 3♦ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche (5 belles cartes et plus)
- ♠ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL
- ♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♠ (2SA = bicolore mineure)

- ♠ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit pique forcing de manche



♠ 3♦ : Deuxième Cue Bid, les cœurs forcing de manche (5 belles cartes et plus)

♠ 3♥ : Naturel, les cœurs dans une main de 9-11HL (5 belles cartes et plus)

♠ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♥ (2♥ = bicolore ♠/♣)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 2♠ : Cue Bid économique, fit cœur forcing de manche

♠ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL

♠ 3♣ : Deuxième Cue Bid, fit cœur forcing de manche

♠ 3♦ : Naturel, les carreaux dans une main de 9-11HL

♠ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♠ (2♠ = bicolore ♥/♣)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL

♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit pique forcing de manche

♠ 3♦ : Naturel, les carreaux dans une main de 9-11HL (6 belles cartes et plus)

♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les carreaux forcing de manche (au moins 6 belles cartes)

♠ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♥ (3♣ = bicolore ♠/♦)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♦ : Cue Bid économique, fit cœur forcing de manche

♠ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3♠ : Deuxième Cue Bid, les Trèfles forcing de manche (au moins 6 belles cartes)

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

♠ 4♣ : Naturel, 9-11HL (6 cartes minimum)

Ouverture de 1♠ (3♣ = bicolore ♥/♦)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♦ : Cue Bid économique, fit pique forcing de manche

♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les Trèfles forcing de manche (au moins 6 belles cartes)

♠ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

♠ 4♣ : Naturel, 9-11HL (6 cartes minimum)

Systeme 2 :

2.1 Après une ouverture mineure :

Ouverture de 1♣/♦ (2♦ = bicolore Majeure)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 2♥ : Arrêt cœur, demande d'arrêt pique pour jouer 3SA Forcing

♠ 2♠ : Arrêt pique, demande d'arrêt cœur pour jouer 3SA Forcing

♠ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL

♠ 3♣/♦ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♣ (2SA = bicolore ♦/♥)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♣ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3♦ : Cue Bid économique, les piques forcing de manche (5 belles cartes et plus)

♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, fit forcing à trèfle

♠ 3♣ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♦ (2SA = bicolore ♣/♥)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit forcing de manche

♠ 3♦ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche (5 belles cartes et plus)

♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

2.2 Après une ouverture majeure :

Ouverture de 1♥ (2SA = bicolore mineure)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♣ : Cue Bid économique, fit forcing de manche à cœur

♠ 3♦ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche (5 belles cartes et plus)

♠ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD

♠ 3♠ : Naturel, les piques dans une main de 9-11HL

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♠ (2SA = bicolore mineure)

♠ X : punitif pour une des deux couleurs

♠ 3♣ : Cue Bid économique, les cœurs, forcing de manche (5 belles cartes et plus)

♠ 3♦ : Deuxième Cue Bid, fit forcing à pique

♠ 3♥ : Naturel, les cœurs dans une main de 9-11HL (5 belles cartes et plus)

♠ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♥ (2♥ = bicolore ♠/♣)



- ♣ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♣ 2♠ : Cue Bid économique, les carreaux forcing de manche (6 belles cartes et plus)
- ♣ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL
- ♣ 3♣ : Deuxième Cue Bid, fit cœur forcing de manche
- ♣ 3♦ : Naturel, les carreaux dans une main de 9-11HL
- ♣ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♣ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♠ (2♠ = bicolore ♥/♣)

- ♣ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♣ 2SA : Naturel, les arrêts dans une main de 11-12HL
- ♣ 3♣ : Cue Bid économique, les carreaux forcing de manche (6 belles cartes et plus)
- ♣ 3♦ : Naturel, les carreaux dans une main de 9-11HL (6 belles cartes et plus)
- ♣ 3♥ : Deuxième Cue Bid, les piques forcing de manche
- ♣ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD
- ♣ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

Ouverture de 1♥ (3♣ = bicolore ♠/♦)

- ♣ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♣ 3♦ : Cue Bid économique, fit cœur forcing de manche
- ♣ 3♥ : Fit compétitif, 8-10HLD
- ♣ 3♠ : Deuxième Cue Bid, les Trèfles forcing de manche (au moins 6 belles cartes)
- ♣ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+
- ♣ 4♣ : Naturel, 9-11HL (6 cartes minimum)

Ouverture de 1♠ (3♣ = bicolore ♥/♦)

- ♣ X : punitif pour une des deux couleurs
- ♣ 3♦ : Cue Bid économique, fit pique forcing de manche



♠ 3♥ : Deuxième Cue Bid , les Trèfles forcing de manche (au moins 6 belles cartes)

♠ 3♠ : Naturel, fit compétitif 8-10HLD

♠ 3SA : Naturel, les arrêts dans une main de 13HL+

♠ 4♣ : Naturel, 9-11HL (6 cartes minimum)