La Défense contre les interventions bicolores (résumé)

Utilité de bonnes conventions

1 Les principes pour tout système d'enchères :

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 ?

1.1 Votre partenaire peut avoir envie de se battre pour la partielle :

- Fit dans la couleur du partenaire
  - On peut décaler les réponses d'une zone (palier de 3 au lieu de 2) avec 3 cartes sous réserve de posséder au moins deux cartes utiles.
  - Jump au palier de 4 = barrage
  - 2SA , si c'est possible, = fit limite
- annoncer la quatrième couleur avec 6 cartes dans la zone 8-10H,
- préparer un processus punitif.

1.2 Votre partenaire peut avoir envie de retrouver une manche :

- C'est le but des deux Cue Bids :
  - Cue Bid économique : fit dans la couleur d'ouverture
  - Cue Bid cher : 4ème couleur Forcing de manche avec 6 cartes
- Les Splinters (saut dans une des couleurs du bicolore): la manche et plus si affinités
- Les enchères de rencontre : saut dans la quatrième couleur, Forcing de manche

1.3 Votre partenaire a 9-11H et pas d'enchères évidentes :

- Contre : en général , appel pour la 4ème couleur qu'il ne peut pas annoncer faute de longueur ou de qualité.

2. Le système :

2.1 Les enchères Non Forcing :

- Le fit direct (simple ou en jump)

- l'annonce de la quatrième couleur

- le contre

2.2 Les enchères Forcing :

- Le Cue Bid

- Le 2 Sans Atout Fitté

- Le saut dans une des couleurs adverses = Splinter

- Le saut dans la quatrième couleur = enchère de rencontre

Remarque 1 :

Si un choix est possible entre un Splinter et une enchère de rencontre, toujours privilégier l'enchère de rencontre qui rapporte toujours plus de levées.

Remarque 2 :

Il n'y a plus de contre punitif direct, il faut passer et lorsque les enchères vous reviennent, vous contrez.

Pour un contre punitif il faut :

- Au moins 4 cartes dans chaque couleur avec des fourchettes
- Main d'au moins 9-11H
- Pas de Fit avec le partenaire

Exemple 1 :

♠ RDX3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 43	1♥	2♥*	passe	3♣
♦ X89	passe	passe	Contre	
♣ RVX6				

La main idéale pour contrer, s'il se repli à Pique, vous contrer à nouveau.

2♥* = Bicolore Pique / Trèfle

Remarque :

Demander toujours la signification d'une enchère de bicolore adverse.

Quand vous contrer une partielle, assurez-vous toujours d'avoir une teneur solide et longue à l'atout et d'être placé derrière la main supposée longue.

Bibliographie :

Le S.E.F 2024

Parcours Bridge (Formation continue des enseignants FFB) : Michel Bessis, Philippe Crosnier et Vincent Combeau

La Majeure 5ème gagnante et tous ses secrets : Philippe Soulet & Thierry Rouffet