

DEFENDRE CONTRE LE 2FAIBLE



Ligne directrice

- On calque les enchères sur les interventions au niveau de 1.
- Vos interventions sont perturbées, la plupart se feront au **palier de 3**.
- Vos interventions sont constructives, **pas de barrage** sur un barrage.
- Un surplus de force **compense** une distribution ou une qualité de couleur défailante.
- Une belle qualité de couleur ou de distribution **compense** un manque de force.

Les interventions naturelles

- Il faudrait 6 cartes pour intervenir au palier de 3
- Il faudrait 4 cartes dans l'autre majeure pour contrer d'appel
- L'intervention à 2SA montre 15-18H et l'arrêt.
- Le saut à 3P montre un bel unicolore 6ème et 15 à 18 pts
- Le saut à 3SA montre l'envie de jouer ce contrat avec 19+H ou un jeu trop puissant pour intervenir en mineure.
- Avec un punitif, on commence par passer.

Réponses aux interventions à la couleur

- Les changements de couleur sont forcing sauf si la manche est atteinte, ils montrent 5+ cartes dans la couleur.
- Les soutiens direct sont non forcing.
- A défaut d'enchère naturelle satisfaisante, on utilise le cue bid pour imposer la manche.
- Le saut à la manche à la couleur n'est jamais un barrage.
- Annoncer 3SA promet l'arrêt de la couleur adverse.

Réponse à l'intervention à 2SA



- On peut conclure à la manche à partir de 7H
- **3T**, 3K, 3C, 3P sont des Texas
- **Le Texas impossible** remplace le Stayman (3K sur l'ouverture de 2C et 3C sur l'ouverture de 2P), il montre 4 cartes dans l'autre majeure.
- Le Texas ne montre aucune force sa rectification est quasi obligatoire
- A partir de 7H, le stayman est prioritaire sur le Texas
- 4SA est quantitatif

Les interventions bicolores

- Le cue-bid à 3M montre un bicolore mineure 5-5.
-  montre 5+ cartes à T et 5+ cartes dans l'autre majeure
-  montre 5+ cartes à K et 5+ cartes dans l'autre majeure
- 4SA est un bicolore mineure violent
- Avec un 6m+5M on peut être un peu plus faible
- Avec un 6M+5m, on peut privilégier une intervention naturelle en majeure

Le contre d'appel



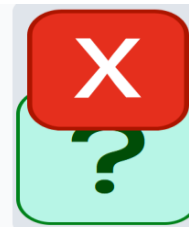
- 12H et +
- Court dans la majeure adverse
- Un support dans les 3 autres couleurs
- Souvent 4 cartes dans l'autre majeure
- Parfois un jeu trop puissant pour intervenir naturellement (18+)

Les réponses au contre



- **Avec un jeu faible (0 - 7)** : On nomme une couleur longue au palier le + bas.
- **Avec un jeu moyen (8-10)** : On utilise la convention du 2SA mini cue-bid.
- On peut sauter à 3♠ avec 5 cartes et un jeu moyen.
- **Avec un jeu fort 11+ :**
 - On nomme la manche que l'on souhaite jouer. 4M montre 5 cartes.
 - Le cue bid demande l'arrêt pour 3SA
 - 4m est naturel forcing, le chelem mineur est possible.
 - 2SA suivi du cue bid montre 4 cartes dans l'autre majeure sans l'arrêt
 - 2SA suivi de 3SA montre 4 cartes dans l'autre majeure et l'arrêt.

Après le 2SA mini cue-bid



Jusqu'à 16 point, le contreur nomme sa mineure au palier de 3 en donnant la priorité au trèfles. Cette enchère est non forcing. Certain joueurs préfèrent annoncer 3♣ à partir de 3 cartes.

Avec un jeu plus fort (17+), le contreur fait une autre enchère que 3m, il impose la manche.

Le 2SA Lebensohl, la convention à la mode. Pas encore standard.



2SA n'est plus mini cue bid, il montre un jeu soit faible (0-7) soit forcing de manche (11+).

Le contreur relais presque toujours à 3♣ sur 2SA puis son partenaire nomme naturellement sa main :

- Passe avec un jeu faible à ♣
- 3x avec un jeu faible et une longue x
- Autre avec un jeu forcing de manche.

Avec un jeu moyen (8-10) Le partenaire du contreur nomme directement sa longue au palier de 3.

En Réveil



•Le système est globalement identique sur les réveils. Seules les zones de force changent. Généralement **2 points de moins** pour le joueur en réveil. Celui qui a passé en intervention devra donc être légèrement plus fort pour prospector la manche.

•Le réveil à 2SA est 13-16

•Le réveil par un couleur 10-16

•Le réveil par contre d'appel 10+