

## DEFENSE CONTRE LES BARRAGES (2)

### Rappels :

- Contre est toujours d'APPEL, sur tous les barrages (de 2♥ à 4♠, et même 5♣/♦).
- Jamais de barrage sur un barrage ! Explication (*bis repetita...*) :
  - L'ouvreur est décidé d'aller au sacrifice, donc à perdre (pour vous faire gagner moins...) ! :
    - ▶ Inutile d'intervenir vous-même en barrage : le résultat serait une « crème renversée » !

### La défense contre l'ouverture de 2 en majeure (2♥/♠), suite :

#### L'intervention par une couleur :

- La seule intervention possible au niveau de 2 est évidemment 2♠ (sur 2♥) :
  - 5 cartes peuvent suffire (« on fait avec ce qu'on a ! »), avec une belle ouverture (au moins 13-14HL).
- Toutes les interventions au niveau de 3 auront 6 cartes. Ex : ♠ 10 ♥R6 ♦ADV965 ♣D1064 → 3♦.
  - Même avec des points il faut savoir parfois passer. Ex : ♠ 1032 ♥R5 ♦AR742 ♣RV6 → passe !
- RAPPEL important : Il est moins dangereux de réveiller que d'intervenir...

#### L'intervention par 2SA :

- Elle est la même que sur 1SA et reste assez dangereuse : 17-18HL (16-18H). Remarques :
  - Ici, un seul arrêt certain est suffisant. En effet, l'ouvreur n'aura pas souvent une reprise :
    - ▶ Il suffira de laisser passer une ou deux fois. Un As 3<sup>ème</sup> est donc tout à fait suffisant.
  - Une couleur 5<sup>ème</sup> (mineure) est évidemment la bienvenue...

#### L'intervention bicolore (à n'apprendre que si vous êtes sûrs de vous...) :

L'ouvreur étant unicolore, il est assez fréquent d'avoir une main bicolore en intervention. Mais, étant déjà au niveau de 3, il faut bien entendu oublier les « Michaëls précisés », réservés à des ouvertures au niveau de 1. Le système présenté ici est adopté par la majorité des joueurs de compétition. Son intérêt principal est de ne pas dépasser le palier de 3SA avec un bicolore mineur, permettant alors de jouer ce contrat.

- Les bicolores doivent être 5-5 au moins, bien entendu, et il y a au maximum 5 perdantes.
- Les bicolores mineurs s'annoncent par le **cue-bid de la couleur d'ouverture** :
  - Sur 2♥(♠), 3♥(♠) signifie 5+ cartes à ♦ ET 5+ cartes à ♣. Ex. : ♠V7 ♥8 ♦ADV106 ♣RDV92.
- Le **saut dans une mineure au niveau de 4 (4♣/♦)** :
  - Il indique 5 cartes dans cette couleur ET 5 cartes dans l'autre majeure (majeure non ouverte).
    - ▶ Exemple : Sur l'ouverture de 2♥, avec ♠RDV96 ♥82 ♦AR1075 ♣8, on dit 4♦.
    - ▶ Bien entendu, ce système ne peut marcher qu'en face d'un partenaire aguerri (et averti) !...
  - Ainsi, le n°4 peut choisir entre passe, 4 en majeure ou 5 en mineure.

**Principe : L'intervention bicolore sur une ouverture de 2 faible est modifiée :**  
**Le bicolore mineur est indiqué par le cue-bid de l'ouverture.**

**L'autre majeure et une mineure est annoncé par un saut à 4 dans la mineure.**

### Le réveil : 2♥/♠ - passe – passe - ?

Le principe est le même, en plus courageux et dangereux que sur l'ouverture de 1 à la couleur.

- N'oubliez pas que si l'ouverture est de 1, le répondant qui a passé est limité à 4 ou 5HL.
  - Ici, sur 2♥/♠, il peut avoir passé avec 10 points ou plus (jusqu'à 13 environ) !
- Les réveils se feront donc avec au moins 4 points de plus que sur l'ouverture de 1♣/♦/♥/♠.
- Les réveils par une couleur vont ici de 11 à 16HL (et non de 7 à 12HL). 5 cartes suffisent.
- Le réveil par 2SA montre 14-17HL et non plus 10-13HL (pour 1SA en réveil sur 1 à la couleur).
- Le contre est d'autant plus faible qu'on est court dans la couleur d'ouverture (cf. « réveils »).
  - Le partenaire passera à nouveau s'il a déjà passé sur 2♠ avec : ♠AV97 ♥R3 ♦1082 ♣A1042 :
    - ▶ Passe « Blanche-Neige » pour une pénalité juteuse...
  - Sinon, il parlera normalement : Avec ♠R1053 ♥R3 ♦A106 ♣A1072 (passe initial) : 3SA.
- Les réveils bicolores sont exactement les mêmes qu'en intervention (pas sérieux s'abstenir).

**Principe : Attention : En réveil, le 2SA « mini-cue-bid » n'existe pas (2SA est naturel).**