

Défense contre le 2♦-Multi

Rappels:

Le 2♦-Multi est utilisé en même temps que les 2♥/2♠ Muiderberg. Ceux-ci montrent des mains de moins de l'ouverture (5-10H) de 5♥ + une mineure au moins 4ème (2♥) et 5♠ + une mineure au moins 4ème (2♠).

Le 2♦-Multi montre alors:

- soit une ouverture faible classique de 2♥/2♠
- un super SA de 22-23H
- un unicolore mineur de 4-5 perdantes.

Outre le fait de libérer les enchères de 2♥/2♠, l'ouverture de 2♦-Multi rend la défense plus complexe pour les adversaires. Ils ne connaissent pas la couleur du barrage, ce qui est ennuyeux pour faire un contre d'appel ou un Cue-Bid. Les partenaires qui n'ont pas mis au point une défense deviennent un oiseau pour le chat. L'effet de surprise et le manque de renseignements attirent les malentendus et les catastrophes (souvent accompagnées par un grand sourire des adversaires).

Voici une défense assez facile et très efficace. Avec beaucoup de simplicité, sans enchère artificielle, on arrive à une défense très complète et à des résultats très positifs.

Quand on cherche à mettre au point une défense, la première chose à laquelle il faut penser est :

jouons un système praticable au moment voulu et suffisamment simple pour qu'aucun des partenaires de l'ait oublié.

Structure de base de la défense après ouverture de 2♦

- Contre: 12-15 points réguliers ou à partir de 16 points, toute distribution
- 2♥/2♠/3♣/3♦ : Naturel
- 2SA: 16-18 points, régulier
- 3♥/3♠ : six belles cartes, intermédiaire
- 3SA: pour les jouer
- 4♣ : bicolore 5♣ + majeure 5ème
- 4♦ : bicolore 5♦ + majeure 5^{ème}

I Le CONTRE

Le 2♦-Multi a un désavantage certain pour le camp de l'ouvreur: les adversaires ont plus d'espace pour s'exprimer. De plus, la couleur d'ouverture étant conventionnelle, l'ouvreur doit encore rectifier dans sa vraie couleur, ce qui permet à l'adversaire situé derrière le 2♦-Multi d'attendre en toute tranquillité sans enchère évidente.

Avec des mains régulières de 12-15 points, on profitera de cette occasion pour contrer, enchère que l'on ne peut pas toujours produire après les ouvertures de 2♥/2♠ faibles classiques.

Ainsi, avec:

- ♠ A7
- ♥ R52
- ♦ R1097
- ♣ R1032

- Sur l'ouverture de 2♥ classique, vous passez.
- Sur l'ouverture de 2♦-Multi, vous contre.

Le partenaire sait alors que l'on détient des points et la possibilité d'être lobé par les adversaires devient moins probable. Voici d'autres mains avec lesquelles on contre:

- ♠ ARV97
- ♥ 2
- ♦ AD106
- ♣ A104

Trop fort pour une intervention à 2♠. D'abord contrer et nommer ensuite sa couleur.

♠ 7
 ♥ ARV10
 ♦ A987
 ♣ RV92

Avec un jeu fort, tricolore, on contre. Les adversaires vont probablement se réfugier à 2♠. On contrera à nouveau pour montrer une main à partir de 16 points, sans couleur longue.

Une conséquence de cette approche est que l'on ne passe qu'avec une seule sorte de main détenant la valeur d'ouverture : une main tricolore de 12-15 points. Notre courte sera dans la couleur adverse et notre stratégie est donc de passer d'abord et de contrer par la suite si la couleur des adversaires est bien dans notre courte.

♠ AV87
 ♥ 5
 ♦ R1097
 ♣ RV32

N	E	S	O
2♦	Passe	2♥	Passe
Passe	Contre		

Bien évidemment, les adversaires peuvent essayer de nous museler. S'ils détiennent un gros fit, les enchères peuvent monter plus haut.

N	E	S	O
2♦	Passe	3♥	Passe
Passe	Contre		

Ne vous laissez pas impressionner par ces barrages et montrez vos cartes !

Pour vous convaincre tout à fait, voici une donne extraite du Bridgeur de Novembre 2002 lors du grand défi entre Levy-Mouiel et Chemla-Cronier.

Chemla	Cronier
♠ 97	♠ 5
♥ AD4	♥ RV86
♦ 87	♦ A98
♣ A10973	♣ RD842

-	Cronier -	Chemla
2♦ (1)	Passe	5♥ (2) Passe
5♠	Contre	Passe 6♣
Passe	Passe	6♠ Contre
Passe	Passe	Passe

5♠ gagnaient. 6♣ était une excellente défense (-1).

(1) : Multi !

(2) : Super-Préférence, ♠ avec fit ♥.

II Les réponses au contre d'appel

Après un contre d'appel, la séquence se déroulera souvent de la manière suivante :

2♦ Contre 2♥ ?

L'enchère du répondant demande à l'ouvreur de passer s'il a un 2♥ faible ou de rectifier à Pique s'il a un 2♠ faible. La couleur adverse n'est donc toujours pas connue !

1/ L'annonce d'une nouvelle couleur

L'annonce d'une nouvelle couleur montre en principe 5 cartes avec 6-10 points (n'oubliez pas que le partenaire pourrait n'y avoir que 2 cartes).

♠ R5
 ♥ 875
 ♦ 1064
 ♣ AV965

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	3♣

2/ Le recontre

Ce contre est d'appel à 100%. On l'utilise pour indiquer une main de 8 à 10 points sans couleur 5ème. Le but, en premier lieu, est de se mêler à la bataille du contrat partiel. Notre crainte est que l'ouvreur ne détienne un 2C faible et que les enchères se terminent déjà à ce stade.

♠ RD85
 ♥ 85
 ♦ A654
 ♣ 865

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Contre

Par contre, si on détient un jeu relativement faible, avec 4 cartes à Coeur, il faudra passer. Si c'est la couleur des adversaires, autant qu'ils jouent ce contrat. Si l'ouvreur rectifie à Pique, on pourra encore réveiller les enchères dans le but de trouver une bonne partielle.

♠ 42
 ♥ RD85
 ♦ A654
 ♣ 865

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Passe
2♠	Passe	Passe	Contre

A partir de 11 points, on est obligé de se manifester avec n'importe quelle distribution. Si on détient une majeure 4ème, il n'est pas facile de montrer cette couleur. Il restera, de plus, toujours la crainte de tomber dans les six cartes majeures de l'adversaire.

Pour cette raison, on va aussi, en premier lieu, utiliser le recontre. L'avantage de cette enchère est d'obliger l'adversaire à montrer sa couleur, par passe ou par une rectification. On pourra par la suite, indiquer notre force et notre intérêt pour l'autre majeure en faisant un Cue-Bid.

♠ 42
 ♥ AV109
 ♦ R42
 ♣ RD65

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Contre
2♠	Passe	Passe	3♠

Le recontre s'utilise aussi après les séquences suivantes:

2♦ Contre 2♠ Contre
 2♦ Contre 3♥ Contre
 2♦ Contre 3♠ Contre

Logiquement, il faut être un peu plus fort pour recontrer dans ces positions. Ici, ce sont plutôt des contres de force dans le but de trouver la meilleure manche.

3/ Le Cue-Bid

Le Cue-Bid est une enchère que l'on utilise dans beaucoup de situations différentes.

Le message est pourtant toujours le même: "Partenaire, je détiens du jeu mais je n'ai aucune enchère naturelle valable à ma disposition".

Après une ouverture de 2♦, on ne connaît pas encore la couleur de l'adversaire et on n'a donc aucun Cue-Bid à notre disposition.

C'est pour cette raison que, par pure convention, dans ces situations-là, l'enchère de 3♦ fait office de Cue-Bid.

On utilisera par exemple le Cue-Bid pour montrer un jeu à partir de 12 points sans majeure 4^{ème} (avec une majeure 4ème, on utilise le recontre).

Ce sont logiquement des mains fortes basées sur une ou deux mineures et notre but est de vérifier que l'on détient des arrêts dans les deux majeures pour jouer le contrat de 3SA.

N'oublions pas que nous sommes dans le cas où il a contré l'ouverture de 2♦.

Notre partenaire doit donc répondre:

- 3SA: s'il détient les deux arrêts
- 3♥: s'il détient l'arrêt Coeur
- 3♠: s'il détient l'arrêt Pique.

♠ 84
♥ AD7
♦ 987
♣ AD985

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	3♦

Penser à ne pas dépasser trop vite le palier de 3SA !

Si le partenaire nomme 3SA, nous passerons, bien sûr. S'il nomme 3♠, nous dirons 3SA. Et s'il nomme 3♥, nous dirons 4♣, notre mineure la plus longue, dans l'espoir de jouer 5♣.

4/ L'enchère de 2SA

Cette enchère est naturelle et montre 10-11 points. Comme la couleur de l'adversaire n'est pas encore connue, il faut donc des arrêts dans les deux majeures pour dire 2SA.

♠ DV9
♥ R97
♦ 986
♣ AV32

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	2SA

Si on n'a pas les arrêts dans les deux couleurs, on recontre!

♠ 84
♥ AD7
♦ DV53
♣ D985

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Contre

Ne pas dire 2SA sans arrêt Pique.

Remarque:

Si l'on produit l'enchère de 2SA à un stade ultérieur, elle montrera un intérêt pour les deux mineures.

♠ 84
♥ 65
♦ D8532
♣ AV85

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Passe
2♠	Passe	Passe	2SA

Cette remarque compte aussi pour d'autres situations.

♠ 84
♥ 6
♦ RD652
♣ AD752

N	E	S	O
2♦	Passe	2♥	Passe
2♠	2SA		

5/ L'enchère de 3SA

Cette enchère est naturelle et montre l'ouverture. Comme la couleur de l'adversaire n'est pas encore connue, il faut donc des arrêts dans les deux majeures pour dire 3SA.

♠ DV9
♥ RV7
♦ V86
♣ AV32

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	3SA

Si on n'a pas les arrêts dans les deux couleurs, on reconte !

♠ 84
♥ AD7
♦ RV53
♣ D985

N	E	S	O
2♦	Contre	2♥	Contre

Ne pas dire 3SA sans arrêt Pique.

III L'intervention en couleur (sans saut)

La règle de base qui dit qu'on ne fait pas de barrage sur une ouverture de barrage adverse est naturellement valable aussi après une ouverture de 2♦-Multi.

Une intervention au palier de deux en majeure montre la valeur d'une ouverture avec une belle couleur 5ème. Si on intervient au palier de 3 en mineure, il faut une couleur 6ème et une ouverture.

1/Les réponses après une intervention en majeure au niveau de deux.

2♦	2♥	Passe	?
2♦	2♠	Passe	?

Principes:

Après une intervention en couleur, l'annonce d'une nouvelle couleur montre au moins 5 cartes et est forcé.

Après une intervention majeure, l'annonce de l'autre majeure est considérée comme un Cue-Bid.

Il est logique de déduire que l'autre majeure est la couleur 6ème de l'adversaire !

♠ 842
♥ 6
♦ RD2
♣ ARV532

2♦ 2♥ Passe 3♣

♠ 42
♥ V6
♦ AR102
♣ AV65

2♦ 2♥ Passe 2♠ (= Cue-Bid)

♠ AV98
♥ 6
♦ 10972
♣ ARV7

2♦ 2♠ Passe 3♥ (= Cue-Bid)

2/ Les réponses après une intervention à 3♣

2♦ 3♣ Passe ?

Après une intervention à 3♣, aucune des deux couleurs majeures n'a été annoncée. Il est donc logique que les réponses soient naturelles et forcing.

♠ AD942
♥ 852
♦ V2
♣ A52

2♦ 3♣ Passe 3♠

Comme on n'a aucun Cue-Bid à notre disposition, on admettra, comme après le contre d'appel, que le Cue-Bid est à 3♦.

♠ AD9
♥ 852
♦ V632
♣ A52

2♦ 3♣ Passe 3♦

Après le Cue-Bid, on vérifie si l'on détient les arrêts dans les majeures pour jouer 3SA.
L'annonce d'une majeure promet l'arrêt dans cette majeure.

3/ Les réponses après une intervention à 3♦

2♦ 3♦ Passe ?

Après une intervention à 3K, aucun Cue-Bid n'est disponible. Il vaut mieux alors, utiliser les annonces de 3♥ et 3♠ pour montrer des arrêts, dans le but de jouer 3SA (plutôt que de jouer 3♥ et 3♠ comme vraie couleur).

♠ AR5
♥ 986
♦ 6
♣ ARV962

2♦ 3♦ Passe 3♠

3♠ montre un arrêt Pique et demande l'arrêt Coeur pour jouer 3SA.

IV L'intervention à 3♥ /3♠

Comme vous le savez déjà, il n'y a pas de barrage après une ouverture faible des adversaires. Les enchères de 3♥ et 3♠ montrent donc des mains fortes avec une solide couleur au moins 6ème.

♠ 52
♥ ARV1098
♦ R3
♣ A42

2♦ 3♥

V L'intervention à SA

Comme après une ouverture de 2♥ ou 2♠ faible, l'intervention à 2SA après un 2♦-Multi montre un jeu régulier avec 16 à 18 points et des arrêts certains dans les deux majeures.

Pour les réponses, je propose de jouer les mêmes développements que sur une ouverture de 2SA.

Donc:

- 3♣ : Puppet Stayman
- 3♦ : Texas pour les Coeurs
- 3♥ : Texas pour les Piques
- 3SA : contrat final

L'avantage d'utiliser le Puppet Stayman est de pouvoir intervenir à 2SA avec une majeure 5ème.

♠ DV9
♥ AV654
♦ D102
♣ AD

2♦ 2SA

L'enchère de 2SA montre bien la force et la structure de notre jeu. Le Puppet Stayman permet ensuite de découvrir la majeure 5ème si nécessaire. De plus, on exploite un deuxième inconvénient du 2♦ -Multi : l'adversaire qui doit entamer ne connaît pas la couleur de son partenaire et comme nous détenons cinq cartes dans l'autre majeure, il risque souvent de se tromper.

Remarques :

1.
2♦ Contre 2♥ Passe
Passe 2SA
2SA montre un jeu régulier de 19 à 20 points.

2.
2♦ Contre 2♥ Contre
Passe 2SA
2SA montre un jeu régulier de 12 à 14 points avec un arrêt Coeur.

3.
2♦ Contre 2♥ Contre
Passe 3SA
3SA montre un jeu régulier de 18 à 19 points avec un arrêt Coeur.

VI Les enchères de Bicolores

Pour ceux qui veulent jouer la défense complète, il reste encore les enchères de Bicolores (normalement au moins 5-5). Cette convention est très répandue contre l'ouverture d'un 2 majeur faible.

2♥ 4♣ : 5♣ + 5♠
4♦ : 5♦ + 5♠
3♥/4SA : 5♣ + 5♦
2♠ 4♣ : 5♣ + 5♥
4♦ : 5♦ + 5♥
3♠/4SA : 5♣ + 5♦

On peut donc jouer cette convention très connue sur l'ouverture de 2♦-Multi. Mais attention, comme on ne connaît pas la couleur de l'ouverture, il faut utiliser les enchères convertibles. Ceux qui n'ont pas l'habitude de celles-ci ne doivent pas essayer de jouer cette convention.

♠ 963
♥ D52
♦ 106532
♣ 102

2♦ 4♣ Passe 4♥

L'enchère de 4♥ demande au partenaire de passer si sa couleur 5ème est Coeur et d'annoncer 4♠ si sa couleur est Pique.

♠ D85
♥ 986
♦ A9652
♣ V5

2♦ 4♣ Passe 4♦

L'enchère de 4♦ montre des ambitions de chelem et demande la couleur du partenaire. Après la réponse du partenaire, on fait encore une tentative.

♠ V8
♥ R986
♦ A9862
♣ V8

2♦ 4♣ Passe 4♠

Convertible. En face d'un bicolore Pique/Trèfle, on veut jouer 4♠. Si le partenaire détient les Coeurs, il doit continuer les enchères.

VII En Sandwich...

Jusqu'ici, toutes les enchères étudiées étaient des interventions du n°2. Naturellement, il arrivera que le n°4 soit confronté à des situations difficiles.

Les enchères auront souvent démarré de la manière suivante:

2♦ Passe 2♥ ?

La différence est que dans cette position, on ne peut plus faire un contre "gratuit". Il est possible que l'ouvreur détienne les Coeurs et que les adversaires se trouvent dans leur contrat final.

Un contre dans cette position est donc un contre purement informatif.

♠ AD98
♥ 8
♦ RV105
♣ D654

2♦ Passe 2♥ Contre

Un contre d'appel sur les Coeurs.

♠ 7
♥ AD54
♦ DV105
♣ R653

2♦ Passe 2♥ Passe

On passe un tour... Si l'ouvreur nomme les Piques comme prévu, on contrera.

Avec un jeu plus fort, on ne peut pas prendre le risque que tout le monde passe sur 2♥. Notre seule arme: le contre.

Le contre du n°4 peut donc provenir de deux types de main:

- une main relativement faible avec une courte à Coeur
- une main forte, toutes distributions

Les autres interventions en position "sandwich" sont naturelles.

♠ 65
♥ RD9876
♦ 52
♣ ARV

2♦ Passe 2♥ 3♥

Il serait dommage qu'avec une si belle main on ne puisse pas annoncer notre couleur. A partir de maintenant, ce ne sont plus les adversaires mais votre partenaire et vous qui souriez après une ouverture de 2♦ -Multi...

Article de Bridge-Info, Janvier 2003