

Jeux à 4 : Défense Contre le 2C - 2♠

Prise de risque lorsque l'on est court dans la couleur de barrage. Prudent quand on possède 3 voire 2 cartes dans la couleur adverse. Réagir comme une ouverture au palier de 1 avec un peu + de sérieux. Sur un 2♥/2♠ les points sont derrière vous.

Intervention joueur N°2								
W	N			W	N			
2♥	2♠ = 5 cartes 12HL court à C			2M	2SA = 15-18H + Arrêt			
	3♠ = 6 cartes proche d'un 2 Fort				Contre = 14HL + 4M' + court M ou 19-20HL toutes distributions			
			3♣/3K= 6 cartes + 12HL + court en M					
			3M = 5-5 mineures					
W	N							
2♠	3♥ = 5 cartes 12HL- 16HL court à ♠			4♣/4♦ = 5m + 5M' FM 4 perdantes max +court en M				
				3SA gambling mineure 7 ième affranchie + arrêt en M				
Réponses à 2SA								
W	N	E	S		W	N	E	S
2♥	2SA	-	3T= Texas ♦		2P	2SA	-	3♣= Texas ♦
			3♦ = Texas impossible=Stayman					3♦ = Texas ♥
			3♥ = Texas P					3♥ = Texas impossible=Stayman
			3♠ = Texas T si chelem ou très faible					3♠ = Texas T si chelem ou très faible
Réponses au contre Interventions = 2SA minimax				Réponses aux interventions bicolores				
W	N	E	S		W	N	E	S
2♥	Contre	-	2P= 0-7H + 4 cartes P		2♥	4T/4♦	-	FM on compte les couvrantes
2♥	Contre	-	2SA = mini (0-7) ou (11H et +)					
2♠			3T/3♦ = naturel 8-10H		3M= 11H et + pas 4M' pas d'arrêt		5m+5M	
	3M' = naturel 4 cartes M' (8 - 10H)		3M' = naturel 4 cartes M' (11H et +)					
	4 M' = naturel 4 cartes M' (11H et +)		3SA = nat pour les jouer 11H +. 4SA = bicolore mineure					
					W	N	E	S
					2M	3M	-	3SA ou 4/5m
Développements après la réponse de 2SA au contre								
W	N		E	S				
2♥/2♠	Contre		-	2SA				
	3T= au moins 3 cartes (14-17H)			Faible (0-7H) passe ou nomme ma couleur sur une redemande mini Fort (11H et +)				
	3♦ = 5 cartes (14-17H)			- Cue bid sans 4 cartes en M' sans arrêt pour jouer 3SA				
	3M' = 5 cartes 17H et +			- 3SA sans 4 cartes en M' et l'arrêt				
	3M = 18H et +							
Intervention joueur N°4 en réveil								
E	N			W	S			
2♥	2SA = 14-16H + arrêt >16H = contre			-	Texas Stayman impossible Idem que précéd			
	Par une couleur 5 ième < 17 H sinon contre							
2♠	Contre comme réveil sur 1							
	3M = 5-5 mineures			3SA ou 4/5m				
	4T/4♦ = 5m + 5M' FM 4 perdantes max +court en M			FM on compte les couvrantes				
Le joueur N°3 prolonge le barrage								
W	N	E	S					
2♥	Contre	3♥	(0-7 passe) (3♠=8-10 4 cartes) (4♠=11Het + 4 cartes)					
2♥	Contre	4♥	(4♠=9H et + 4 cartes) (Contre = 8H et + et pas 4 cartes à P) (4SA = bicolore mineur)					
2♠	Contre	4♠	4SA = choix entre 2 couleurs					