

DÉFENSE CONTRE LE SA FAIBLE

I - INTRODUCTION :- L'ouverture de 1SA faible se fait avec une main régulière ou semi-régulière, comportant des honneurs répartis, dans une zone de force pouvant aller de 12-14 H à 10-12 H. Elle poursuit deux objectifs :

- annoncer en une seule fois la force et la distribution de la main, pour permettre au partenaire de déterminer le meilleur contrat, jouable dans sa ligne.
- gêner les adversaires dans le développement de leurs enchères, en les obligeant à enchérir au palier de deux, dès leur première intervention.

En effet si le reste du jeu est détenu par la ligne adverse, il existe pour celle-ci des possibilités de manche, voire de chelem, qu'il va falloir rechercher. C'est la raison pour laquelle, la défense "Landy Multi", utilisée contre l'ouverture de 1SA 15-17 H, doit subir quelques modifications.

II – LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N° 2

Toutes les fois où cela est possible le joueur n°2 doit intervenir pour préciser sa force et sa distribution. Sans cela le joueur n°3 va pouvoir élever le palier des enchères, rendant très difficiles les interventions de la défense. Les annonces du joueur n°2 :

- **Contre** : C'est la modification de base. Le Contre mineure Majeure doit être remplacé par un Contre fort décrivant des mains régulières d'au moins 13 H. Le joueur n°4 sera de ce fait en mesure de savoir si son camp est en attaque ou en défense.
- **2♣ Landy** : bicolore Majeur.
- **2♦ multi** : unicolore Majeur 6° non précisé.
- **2♥, 2♠** : bicolore au moins 5-4, 5 cartes dans la Majeure et 4 ou plus dans la mineure.
N.B. : Les développements sur ces trois interventions demeurent inchangés
- **2SA** : bicolore mineur au moins 5-5.
- **3♣, 3♦** : unicolore 6° ou plus.
N.B. : Ces trois dernières enchères, atteignant le palier de trois, devront être faites avec circonspection en tenant compte de la vulnérabilité, avec la force d'une ouverture et des couleurs solides, pour éviter les contres dévastateurs du joueur n°3.

Exemples :

♠ RV4	♠ AV1076	♠ AV10854	♠ RDV98
♥ A72	♥ RD65	♥ 3	♥ V5
♦ DV8	♦ RV	♦ DV9	♦ ADV98
♣ R1065	♣ 92	♣ RV8	♣ 8
Contre	2♣	2♦	2♠

III – LES REPONSES DU JOUEUR N°4 AU CONTRE DU N° 2

Ces réponses seront fonction de l'attitude du joueur n°3.

1^{er} cas : Le joueur n°3 passe

- **Passe** :- A moins de posséder une main très irrégulière, le joueur n°4 peut passer à partir de 8H pour rendre le Contre punitif, son camp étant majoritaire en force.
- **Couleur sans saut** :- Avec un jeu plus faible il faut nommer sa première couleur, au moins 4°, dans l'ordre économique.
- **Couleur avec saut** :- A partir de 8 H, avec une main distribuée, il convient de nommer, avec un saut, une couleur au moins 5°, car le palier de trois est atteint.
- **2SA** :- Proposition de manche avec une main répartie de force 11-12 H.
- **4♦** :- Le saut à 4 Carreaux montre un bicolore Majeur 5-5.

Exemples :

♠ DV84	♠ V75	♠ 5	♠ RV1072
♥ V7	♥ 1087	♥ RV9754	♥ RV9753
♦ A1083	♦ D984	♦ 1073	♦ 6
♣ V107	♣ D72	♣ A87	♣ 8
Passe	2♦	3♥	4♦

2^e cas : Le joueur n°3 fait une enchère

- **Passe** :- Si le joueur n°4 n'a pas de jeu, l'intervention du n°3 le dispense de répondre.
- **Contre** :- Punitif, si le joueur n°3 a fait une enchère naturelle.
- Du jeu et la couleur contrée, si le n°3 a fait une enchère en Texas.
- **2SA** :- Cue-bid.

3^e cas : Le joueur n°3 a surcontré

- **Couleur** :- En sauvetage il faut nommer sa première couleur au moins 4^e.
- **Passe** :- Avec une main plate et sans jeu, pour laisser le Contreur choisir.

IV – LES INTERVENTIONS ET REVEILS DU JOUEUR N°4

Les interventions en sandwich sont toujours dangereuses et ne doivent être faites qu'avec une main excentrée. Sans distribution il faut passer.

La situation en réveil du joueur n°4, après le passe des joueurs n°2 et n°3, est aussi délicate. S'il détient du jeu, ses forces sont situées devant l'ouvreur et ses impasses vont probablement échouer. En outre il ignore qui, du joueur n°2 ou n°3, détient le reste des points d'honneurs. Le joueur n°2 n'a pas pu intervenir, mais il peut détenir quelques forces. De même le joueur n°3 peut avoir passé avec un jeu insuffisant pour appeler une manche. En conséquence la prudence est ici aussi de rigueur. Les enchères :

- **Passe** :- Avec une main plate, même avec du jeu, il faut passer. La loi des levées totales nous laisse penser que la donne n'en comporte que de 13 à 16.
- **2♣, 2♦, 2♥, 2♠** :- Couleurs 6^e annoncées en naturel pour mettre l'ouvreur à l'entame.
- **2SA** :- Beau bicolore mineur au moins 5-5
- **Contre** :- Landy avec un beau bicolore Majeur, de préférence 5-5. Le joueur n°2 répond en Texas pour faire entamer l'ouvreur :
 - 2♣ = "choisissez partenaire"
 - 2♦ = Texas Cœur
 - 2♥ = Texas Pique