

# Défense contre le 2 faible

L'adversaire qui a ouvert en 2 faible vous gêne pour développer vos enchères. Comment surmonter ce barrage ? La méthode ci-dessous (une parmi tant d'autres) est destinée à aborder le plus grand nombre possible de situations.

## Conditions pour une intervention

**En première position derrière l'ouvreur, posséder au moins 12 points H. En réveil, 10 H suffiront. Comme pour toute intervention, il sera important de tenir compte des vulnérabilités respectives.**

### Contre

- Les points d'ouverture et moins de 4 cartes dans l'autre majeure
- Toutes distributions avec au moins 17 H (18 HL)

### Nomination d'une couleur

- L'autre majeure : 6 cartes à Cœur (ou 5 cartes et 14 H), 5 cartes à Pique
- **3 ♣** : 4 cartes dans l'autre majeure et une petite ouverture (12 à 15 points HL)
- **3 ♦** : 4 cartes dans l'autre majeure et 16 - 17 points HL

**2SA** : 17 - 19 H (15 en réveil) et un double arrêt dans la couleur d'ouverture

**Cue-Bid** : bicolore au moins 5-5 indéterminé

**4 ♣** : 5 cartes à Trèfle et 4 cartes dans l'autre majeure

**4 ♦** : 5 cartes à Carreau et 4 cartes dans l'autre majeure

## Attitude du partenaire de l'intervenant

Elle sera fonction de sa propre main, d'un fit éventuel, de sa répartition, de sa force... Il devra, en quelque sorte, faire une analyse la plus fine possible des possibilités offertes à son camp.

- Fitté, il soutiendra en donnant le plein de sa main et fera le compte des points de sa ligne (en comptant 14 H chez son partenaire)
- En réponse au contre, il nommera sa meilleure mineure, au niveau correspondant au total des points de sa ligne (il comptera 14 H chez son partenaire), 3SA avec un arrêt dans la couleur d'ouverture. Il pourra, s'il estime cette attitude rentable, transformer le contre en punitif.
- Non fitté, il nommera sa meilleure couleur sans dépasser 3SA ou montrera une tenue dans la couleur d'ouverture en disant SA.

Sur un appel aux mineures, sans 4 ♣ ni 4 ♦, rien ne lui interdira de nommer l'autre majeure s'il y possède 5 cartes.

## Enchères de réveil

### 10 à 14 H suffiront pour

- contrer avec un jeu régulier
- nommer une couleur longue (naturel)
- faire un cue-bid.

### 15 H pour

- demander 2SA avec arrêt dans la couleur d'ouverture
- contrer avec une longue.