

Séance 21

LE CONTRE D'APPEL (1)

Programme de la séance

- **Le contre d'appel**
- **Réponses en majeure**

Première donne de la séance (21.1)

21.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°4 - Donne 9			
<p>♠ 3 ♥ D 9 6 4 ♦ V 7 5 3 ♣ 1 0 9 7 4</p> <p>♠ R D V 8 4 ♥ 3 ♦ A D 9 ♣ D V 8 2</p> <p>Entame : 3 de Cœur</p>	<p>N O E S</p> <p>♠ A 1 0 9 6 2 ♥ R V 1 0 7 2 ♦ R 8 ♣ A</p>		Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠	Passe	Passe	Passe
			♠ 7 5 ♥ A 8 5 ♦ 1 0 6 4 2 ♣ R 6 5 3			
				Laissez les enchères se dérouler jusqu'au probable contrat d'1♠. Mais si Ouest intervient, qu'ils se débrouillent !		

Score : 1♠ -1 ▶ 50 EO.

Ouest peut-il gagner 2♠ ? Non, il réalise 7 levées de la même manière.

Et si Ouest « contre » pour pénaliser ? Sud déclare alors 2♥ et réalise au moins 9 levées.

Le « contre » punitif sur une ouverture de 1 à la couleur est donc à déconseiller ; autant lui donner une signification artificielle pour traiter d'autres formes de main.

Proposez celle-ci à vos élèves :

♠ AV95

♥ 62 Derrière l'ouverture d'1♥, on ne peut intervenir sans couleur longue.

♦ AD86 Pour inciter le partenaire à nommer une couleur autre que Cœur, on l'appelle

♣ R72 au moyen du « contre ».



Sur une ouverture de 1 à la couleur, le contre est d'appel. Il indique :

- un minimum de 12 H,
- une courte dans la couleur d'ouverture,
- la possibilité de jouer dans les trois autres couleurs.

Ce contre étant artificiel, le partenaire est tenu de répondre à l'appel : avec une main faible, voire nulle, il doit choisir l'une des trois couleurs promises dans l'intervention. En d'autres termes, considérant le « contre » comme une ouverture tricolore, le répondant rectifie dans l'une des trois couleurs.

Deuxième donne de la séance (21.2)

21.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°4 - Donne 10			
	♠ V 10 8 6 ♥ D 3 ♦ A V 9 ♣ A D 7 3	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ A D 9 4 ♥ A R 10 7 4 ♦ 2 ♣ R V 4	2♦	Passe	1♥	Contre	Passe	Passe
	▲ R 7 3 ♥ 9 2 ♦ D 5 4 3 ♣ 9 8 5 2	Passe	Passe	Passe	Passe	
	▲ 5 2 ♥ V 8 6 5 ♦ R 10 8 7 6 ♣ 1 0 6					
Entame : As de Cœur						

Sur l'ouverture d'1♥, Nord possède une main de 14 H, courte à Cœur et la possibilité de jouer dans les trois autres couleurs : les critères sont réunis pour un contre d'appel !

Est passe et *que peut dire Sud* ? Avec 4 H, Sud n'est pas habitué à nommer ses couleurs...

Que va-t-il se produire s'il passe ? Ouest risque fort de gagner le contrat d'1♥ alors que Nord a indiqué qu'il était court dans la couleur. SUD NE DOIT PAS PASSER !

Il doit « soutenir » son partenaire au palier le plus bas et annoncer ici 2♦.

Quand Ouest tire l'As et le Roi de Cœur, et insiste dans la couleur, Sud doit couper du Valet pour éviter de subir deux coupes.

- Est surcoupe de la Dame de Carreau et, même s'il rejoue Carreau, n'empêchera pas le déclarant de remplir son contrat : il fera l'impasse au Roi de Trèfle et terminera en coupe.

Score : 2♦ = ▶ 90 NS.



On doit répondre au contre d'appel, même avec 0 point d'honneurs !

En fait, sachant que le « contreur » possède un minimum de 12 H, le partenaire annonce, entre 0 et 7 H, l'une des trois autres couleurs au niveau le plus bas.

Troisième donne de la séance (21.3)

21.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°4 - Donne 11			
	♠ A D 3 2 ♥ A 4 ♦ A R 7 3 ♣ 1 0 8 4	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ 9 7 ♥ R D V 9 8 2 ♦ D 6 ♣ R D 9	2♠	Passe	1♥	Contre	Passe	
	Passe	Passe	4♠	Passe	Passe	
	▲ 1 0 8 6 ♥ 1 0 7 5 3 ♦ V 1 0 8 4 ♣ V 3					
	▲ R V 5 4 ♥ 6 ♦ 9 5 2 ♣ A 7 6 5 2					
Entame : Roi de Cœur						

Ouest ouvre d'1♥, Nord contre d'appel et Est passe.

Que doit dire Sud ? Il est obligé de parler et dirait donc 1♠ avec 0 point d'honneurs.

Combien de points possède t-il ? 8 H.

Fera-t-on la même enchère avec 0 et 8 H ? Le contreur aurait du mal à s'y retrouver...

Comment Sud peut-il indiquer du jeu ? En sautant à 2♠.

Assuré de trouver un minimum de 8 H chez son partenaire, Nord compte au moins 25 H dans sa ligne : il appelle donc la manche à Pique.



En réponse au contre d'appel, avec 8-10 H et une majeure quatrième, on l'annonce à saut.

Sud compte 4 atouts du mort, 2 Cœurs (dont une coupe), 2 Carreaux et 1 Trèfle = 9 levées ; et il peut affranchir un ou deux Trèfles de longueur.

- Comment ira-t-il chercher ses Trèfles affranchis ? En communiquant en main à l'atout.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur et joue immédiatement l'As de Trèfle et Trèfle. Un troisième tour de Trèfle libérera deux levées dans la couleur.

Score : 4♠ +1 ▶ 450 NS.

Quatrième donne de la séance (21.4)

21.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°4 - Donne 12			
	♠ 10975 ♥ V10 ♦ A RD ♣ R D 107		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ R ♥ ARD 975 ♦ 853 ♣ V98	N O S E	4♠	1♥ Passe	Contre Passe	Passe Passe
		♠ 864 ♥ 632 ♦ 964 ♣ 6543				
		♠ A DV 32 ♥ 84 ♦ V1072 ♣ A2				
	Entame : As de Cœur					

Ouest ouvre d'1♥, Nord contre d'appel et Est passe.

Que doit dire Sud ? Avec 12 H en face d'un partenaire qui a aussi promis 12 H dans une main courte à Cœur, il veut jouer une manche.

Laquelle ? Avec cinq cartes à Pique, il est assuré d'un fit puisqu'en contrant, Nord accepte de jouer dans les trois autres couleurs et possède donc au moins trois cartes à Pique.

Que déclare Sud ? 4♠.

Sud compte 4 atouts, 4 Carreaux et 3 Trèfles = 11 levées. Mais il perd deux Cœurs à l'entame et il lui manque le Roi d'atout.

- Où se trouve ce Roi ? Les adversaires se partagent 13 points H et Ouest a ouvert : le Roi de Pique est donc en Ouest et la seule chance de ne pas le perdre est qu'il soit sec !

Score : 4♠ + 1 ▶ 650 NS.

Récapitulatif des réponses en majeure au contre d'appel

En réponse au contre d'appel, on annonce une majeure en donnant le « plein de sa main », comme en soutien à une main tricolore de 12 points H.

Ces réponses naturelles sont toutes limitées et donc, non forcing.

L'annonce d'une majeure en réponse au contre d'appel :

sans saut, 1♥ ou 1♠ : 0-7 H, quatre cartes et +

à saut, 2♥ ou 2♠ : 8-10 H, quatre cartes

à double saut, 3♥ ou 3♠ : 8-10 H, cinq cartes

4♥ ou 4♠ : 8-10 H, six cartes, ou 11-12 H, cinq cartes.

À partir de 11 H, le partenaire du contreur connaît un minimum de 23 H dans son camp. Il est pratiquement certain de gagner une manche, d'autant que la plupart des honneurs manquants sont localisés chez l'ouvreur, ce qui facilitera le jeu de la carte.

Avec cinq cartes en majeure et 11-12 H, on annonce la manche directement, comme avec six cartes et 8-10 H. On aura décrit ainsi une main limitée à 13-15 HLD.

Un cas particulier : en réponse au contre après une ouverture d'1♠, l'annonce des Cœurs au palier de 3 est moins précise :

sans saut, 2♥ : 0-7 H, quatre cartes et +

à saut, 3♥ : 8-10 H, quatre ou cinq cartes.

Séance 22

LE CONTRE D'APPEL (2)

Programme de la séance

- Réponses à SA
- Utilisation du cue-bid

Attention ! Pour la première et la troisième donne de cette séance, le joueur qui commencera les enchères n'est pas celui qui aura distribué les cartes.

Première donne de la séance (22.1)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Ouest.

22.1	Donneur : N	Vul : T	JF n°4 - Donne 13			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ A 7 5 2 ♥ A V 1 0 3 ♦ R 8 4 2 ♣ 9 ♠ D 1 0 ♥ D 9 4 ♦ A V 7 ♣ R 1 0 8 4 2	♠ V 9 8 3 ♥ 7 6 5 2 ♦ D 1 0 ♣ D 7 5 ♠ R 6 4 ♥ R 8 ♦ 9 6 5 3 ♣ A V 6 3	Sud 2SA	Ouest 1♣ Passe	Nord Contre Passe	Est Passe Passe
Entame :						
4 de Trèfle						

Sur le contre d'appel de son partenaire, Sud n'a pas de majeure !

Dans quel contrat souhaite-t-il jouer ? A Sans-Atout bien sûr puisqu'il possède une main régulière et un arrêt dans la couleur adverse.

A quel niveau ? Il compte 11 H chez lui et 12 H minimum chez son partenaire = 23 H minimum. C'est suffisant pour proposer la manche et déclarer 2SA.

Minimum de son contre, Nord passe.

- Le déclarant doit faire l'impassé directe à la Dame de Coeur et l'impassé indirecte à Carreau pour réaliser son contrat (2 Piques + 4 Coeurs + 1 Carreau + 1 Trèfle).

Après l'entame du 4 de Trèfle pour la Dame du partenaire (et pas le Valet), Ouest sait que le déclarant possède le Valet de Trèfle ; il ne devrait donc pas livrer de levée dans cette couleur !

Score : 2SA = ▶ 120 NS.

En réponse au contre d'appel, annoncer les SA montre une main régulière positive comprenant l'arrêt dans la couleur adverse :

- 1SA : 8 - 10 H
- 2SA : 11 H
- 3SA : 12 - 14 H

Exercices

Après 1♦ X - ?

Quelle est la bonne réponse avec chacune des mains suivantes :

①	②	③	④	⑤
♠ 9 7 3 ♥ 6 4 ♦ A 5 2 ♣ V 9 8 7 4	♠ D 8 ♥ 6 5 2 ♦ R 10 8 ♣ A 9 4 3 2	♠ V 8 ♥ DV 7 4 ♦ A 10 8 5 ♣ 9 3 2	♠ V 6 2 ♥ 5 ♦ 9 5 4 3 ♣ A RV 8 6	♠ A 8 2 ♥ 10 7 5 ♦ RV 6 ♣ RD 7 6
5 H seulement	9 H et l'arrêt	8 H et quatre Cœurs	9 H et cinq beaux Trèfles	13 H et le double arrêt
2♣	1SA	2♥	3♣	3SA

Deuxième donne de la séance (22.2)

22.2	Donneur : E	Vul : P	JF n°4 - Donne 14			
<p>♠ R 6 ♥ 8 7 5 2 ♦ A 2 ♣ A V 7 4 3</p> <p>♠ 1 0 9 7 5 2 ♥ 1 0 6 ♦ V 7 5 4 ♣ 9 2</p> <p>N O S E</p> <p>Entame : 10 de Cœur</p>	<p>♠ DV ♥ R D V 9 4 ♦ D 1 0 3 ♣ D 8 5</p> <p>♠ A 8 4 3 ♥ A 3 ♦ R 9 8 6 ♣ R 1 0 6</p>		Sud	Ouest	Nord	Est
			Contre	Passe	2♥	Passe
			2♣	Passe	3♣	Passe
			3SA	Passe	Passe	Passe

Que doit dire Nord en réponse au contre d'appel ? Il veut jouer une manche mais ne sait pas encore laquelle : 3SA et 5♣ sont envisageables.

Peut-il nommer les SA ? Non car il n'a pas d'arrêt Cœur.

Peut-il nommer les Trèfles ? L'enchère de 3♣ serait non forcing et n'indiquerait que 8-10 H.

Comment montrer du jeu au partenaire et forcer le dialogue jusqu'à la meilleure manche ?

Par un artifice, le « cue-bid », l'annonce de la couleur adverse, ici 2♥. Le « cue-bid » est l'unique réponse forcing au contre d'appel.

Sud annonce 2♣, et Nord 3♣, en situation forcing.

Que comprend Sud ? Nord a du jeu et des Trèfles.

Fort de son arrêt Cœur, Sud annonce 3SA, manche plus facile à gagner que 5♣.

Ouest entame du 10 de Cœur, la couleur du partenaire.

- o Sud compte 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 2 Trèfles = 7 levées ; il doit développer deux Trèfles, mais risque de perdre la Dame de Trèfle et quatre Cœurs.

La solution consiste à laisser passer le premier Cœur pour couper les communications de la défense. Il suffit ensuite d'affranchir les Trèfles en évitant de donner la main à Est, qui a des Cœurs à encaisser : le 6 de Trèfle pour l'As suivi du 3 vers le 10. La Dame étant troisième en Est, le déclarant réalise ici 10 levées !

La Dame eut été en Ouest, ce dernier n'avait plus de Cœur à retourner et le déclarant aurait réalisé malgré tout les 9 levées demandées.

Score : 3SA + 1 ▶ 430 NS.

En réponse au contre d'appel, le cue-bid est la seule enchère forcing.
Il signifie généralement : au moins 11 H, de quoi imposer une manche qui reste à déterminer.

Troisième donne de la séance (22.3)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Ouest.

22.3	Donneur : S	Vul : NS	JF n°4 - Donne 15			
	♠ D 9 6 3 ♥ 9 8 7 4 ♦ A R ♣ A V 3	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ A V 1 0 ♥ R D V ♦ 1 0 9 3 2 ♣ D 1 0 9	N O E S	2♦ 2♣ Passe	1♦ Passe Passe	Contre 2♥ 4♣	Passe Passe Passe	
	♠ 4 2 ♥ 1 0 6 5 ♦ 6 5 4 ♣ 8 7 6 5 4	Passe				
Entame : Roi de Cœur	♠ R 8 7 5 ♥ A 3 2 ♦ D V 8 7 ♣ R 2					

Que doit répondre Sud au contre d'appel ? Avec 13 H en face d'un partenaire qui en a promis 12, il se promet de jouer une manche.

Laquelle ? Avec quatre cartes à Pique, le fit est incertain puisqu'en contrant, son partenaire n'a promis que trois cartes dans chacune des trois autres couleurs.

Peut-il nommer les Piques ? Non, nous avons déjà vu les significations de 1♠, 2♠, 3♠ et 4♠.

Comment forcer le dialogue jusqu'à la meilleure manche ? Par un « cue-bid », ici 2♦.

Nord nomme alors naturellement sa première majeure quatrième : 2♥ ; Sud déclare alors 2♠ et Nord, fitté, conclut à la manche.

- Après l'entame Cœur, Sud pourrait concéder deux atouts et deux Cœurs. Pour se débarrasser en urgence d'un Cœur perdant, il doit faire rapidement l'impasse à la Dame de Trèfle et défausser un Cœur sur l'As de Trèfle.

Ouest est d'ailleurs plus que favori pour posséder cette Dame : il a ouvert et les adversaires se partagent 13 H !

Score : 4♠ = ▶ 620 NS.

Quatrième donne de la séance (22.4)

22.4	Donneur : O	Vul : EO	JF n°4 - Donne 16			
	♠ A 6 4 3 ♥ R D 1 0 8 ♦ V 4 3 ♣ 1 0 3 ♠ 1 0 8 5 ♥ 6 5 2 ♦ R 6 2 ♣ D 9 7 6	♠ D V ♥ 7 4 3 ♦ A D 1 0 8 5 ♣ A 8 2 ♠ R 9 7 2 ♥ A V 9 ♦ 9 7 ♣ R V 5 4	Sud	Ouest	Nord	Est
			Contre	Passe	Passe	1♦
				2♠	2♦	Passe
				Passe	3♠	Passe
				Passe		

Est ouvre d'1♦, Sud contre et Ouest passe.

Que doit répondre Nord ? Avec 10 H il aimeraient proposer une manche en majeure.

Connaît-il un fit ? Son partenaire possède la plupart du temps une majeure quatrième, mais répondre 2♥ ou 2♠ (8-10 H) pourrait mal tomber.

Comment demander au partenaire sa majeure quatrième ? En faisant un cue-bid à 2♦.

Sur le cue-bid, Sud nomme sa majeure quatrième, 2♠ ; et Nord le soutient à 3♠ pour proposer la manche. Minimum de son contre, Sud passe.

Ouest entame du 2 de Carreau dans la couleur d'ouverture de son partenaire. La défense encaisse l'As, le Roi de Carreau et en rejoue.

- Le déclarant coupe, joue As et Roi de Pique, quatre tours de Cœur et doit « passer la bonne » à Trèfle : le Valet si Est a la Dame, le Roi s'il a l'As.

Pour justifier son ouverture, Est doit posséder l'As de Trèfle car il n'a dévoilé que 9 points de son jeu. Le déclarant joue donc Trèfle vers le Roi.

Score : 3♠ = ▶ 140 NS.

En réponse au contre d'appel après une ouverture en mineure, le cue-bid peut cacher quatre Cœurs et quatre Piques dans une main de 8 - 10 H.

Le cue-bid est alors le seul moyen de déterminer le meilleur fit majeur, avant d'encourager à la manche au palier de 3.

Dans cette situation, le cue-bid est autoforcing, mais non forcing de manche.

Séance 23

LE CONTRE D'APPEL (3)

Programme de la séance

- **Contrer, passer, intervenir à la couleur ou à SA**
- **Le contre d'appel fort**
- **Après un contre d'appel fort**

Première donne de la séance (23.1)

23.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°4 - Donne 17			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ D 9 4 ♥ 7 4 ♦ V 10 8 ♣ 10 9 8 5 3					
	♠ 7 6 ♥ 10 3 ♦ 9 6 5 3 2 ♣ R V 6 4	N O E S	♠ 8 5 2 ♥ R D V 6 2 ♦ D 4 ♣ A D 7			
Entame :						
10 de Cœur						
	♠ A R V 10 3 ♥ A 9 8 5 ♦ A R 7 ♣ 2					

En l'état des connaissances, Sud joue le contrat d'**1♠** et réalise 11 levées en coupant deux Cœurs et en capturant la Dame de Carreau.

Score : **1♠ + 4** ▶ 200 NS.

Mais comment déclarer cette excellente manche ?

Nord pouvait-il soutenir à 2♠ ? Non, pas avec 5 HLD, surtout que l'intervention peut être faible.

La mauvaise enchère viendrait-elle de Sud ? Oui, il a trop de jeu.

Alors comment peut-il obliger son partenaire à parler ? En se servant du contre d'appel.

La séquence d'encheres se serait déroulée comme suit :

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe 1♥
Contre	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Pourquoi Nord déclare t-il 3♠ ? Parce qu'il connaît cinq Piques et au moins 19 HL chez son partenaire ; de 9 à 18 HL, celui-ci serait intervenu à 1♠.

- **De 9 à 18 HL, l'intervention naturelle est prioritaire.**
- **À partir de 19 HL, le contre est systématique.**

Exercices

Avec chacune de ces mains, comment enchérir derrière l'ouverture d'1♥ ?

①	②	③	④	⑤
♠ RD 863	♠ DV 8	♠ RV 74	♠ D 62	♠ RDV 962
♥ 95	♥ 3	♥ 6	♥ R 954	♥ R 73
♦ AV 2	♦ R 102	♦ DV 85	♦ AD 5	♦ AD
♣ D 74	♣ ADV 864	♣ RD 73	♣ R 63	♣ A 5
13 HL, 5 Piques	14 HL, 6 Trèfles	12 H, les trois autres couleurs	14 H, trop de Cœurs	21 HL, 6 Piques
1♠	2♣	Contre	Passe	Contre

Deuxième donne de la séance (23.2)

23.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°4 - Donne 18			
<p>♠ D 5 2 ♥ 8 6 5 ♦ 8 6 ♣ R 5 4 2</p> <p>♠ 9 7 6 ♥ V 3 2 ♦ V 10 7 3 ♣ 10 9 3</p> <p>N O S E</p> <p>Entame : 2 de Cœur</p>	<p>♠ R 10 3 ♥ R 10 9 7 4 ♦ R 9 4 ♣ A 7</p> <p>♠ A 8 4 ♥ A D ♦ A D 5 2 ♣ DV 8 6</p>		Sud	Ouest	Nord	Est

Que doit dire Sud sur 1♥ ? Trop fort pour intervenir à 1SA qui indiquerait 16-18 HL, Sud contre avant d'annoncer 1SA. Il décrit ainsi une main régulière de 19-20 HL.

Nord comprend le message, et appelle la manche avec un minimum de 25 HL.

- Pour gagner, le déclarant doit réaliser 2 Piques, 2 Cœurs, 2 Carreaux et 3 Trèfles ; les impasses aux Rois réussiront probablement puisqu'en ayant ouvert, Est a montré 12 H.

Sud commence par affranchir ses Trèfles en jouant la Dame, et au besoin le Valet. Le Roi de Trèfle étant l'unique communication au mort, c'est l'impasse forçante au Roi de Pique qui permet de faire ensuite celle au Roi de Carreau : on reste au mort si Est fournit un petit sur la Dame, ou bien on remonte par le Valet si Est couvre la Dame du Roi.

Score : 3SA = ► 600 NS.

Exercices

Avec chacune de ces mains, comment enchérir derrière l'ouverture d'1♥ ?

⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
♠ D 8	♠ D 9 8	♠ RV 7	♠ AD 6 2	♠ A 4
♥ R 9 5	♥ AV 3	♥ D 10 3	♥ RV 5	♥ AD 8
♦ AV 6 2	♦ R 10 2	♦ AR 8	♦ ADV	♦ RD 9 6
♣ RV 7 4	♣ AD 6 4	♣ RD 7 3	♣ R 6 3	♣ ARV 5
14 H et l'arrêt Cœur	16 H et l'arrêt Cœur	18 H et l'arrêt Cœur	20 H et l'arrêt Cœur	23 H et l'arrêt Cœur
Passé	1SA	1SA	Contre	Contre

Troisième donne de la séance (23.3)

23.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°4 - Donne 19			
	♠ A R 7 3 ♥ 9 4 ♦ R 7 5 2 ♣ A D 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 9 6 ♥ A D V 6 2 ♦ D V 1 0 ♣ R 5 2	♦ N O S E	Passe 1♠	1♥ Passe	Contre Passe	Passe Passe
	Entame : Dame de Carreau	♠ D 5 4 ♥ R 7 5 3 ♦ 9 6 3 ♣ V 1 0 8	♠ V 1 0 8 2 ♥ 1 0 8 ♦ A 8 4 ♣ 9 7 6 4			

Que doit dire Sud en réponse au contre ? Ne pouvant passer car Ouest gagnerait facilement le contrat d'1♥, ni déclarer 1SA avec moins de 8 H, Sud annonce 1♠, la couleur troisième la plus économique !

Combien de points promet-il ? 0 à 7 H.

Avec 17 HLD, Nord n'a pas d'espoir de manche à Pique, même si son partenaire a 7 H. Il passe donc sur 1♠ ; déclarer 2♠ montrerait environ 19 HLD.

- Le déclarant réalise 3 Piques, 3 Trèfles et 1 levée de longueur à Carreau (ou à Pique).

Score : 1♠ = ► 80 NS.

NB : la surenchère à 2♠ aurait été sanctionnée par une levée de chute, 50 EO.

Quatrième donne de la séance (23.4)

23.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°4 - Donne 20			
	♠ A D V 4 ♥ A D 6 3 ♦ A 5 2 ♣ D 8		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 7 5 2 ♥ V 1 0 8 ♦ R D V 4 ♣ A V 1 0	♦ N O S E	1♠ 4♠	1♦ Passe	2♠ Passe	Passe Passe
	Entame : Roi de Carreau	♠ R 1 0 9 8 ♥ 5 2 ♦ 1 0 6 ♣ R 7 6 4 3	♠ 6 3 ♥ R 9 7 4 ♦ 9 8 7 3 ♣ 9 5 2			

Avec moins de 8 H, Sud répond au contre en nommant sa majeure quatrième au palier minimum : 1♠.

Nord encourage à 2♠, ce qui promet quatre atouts et environ 19 HLD.

Le fit étant établi, Sud réévalue sa main à 9 HLD et conclut à la manche.

- Le déclarant affranchit ses Trèfles pour essayer de réaliser 4 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 4 Trèfles.

Il prend l'entame et joue la Dame de Trèfle ; il coupe le troisième Carreau et poursuit par le Roi de Trèfle et Trèfle coupé maître. Comme les Trèfles sont répartis 3-3, il termine en main le retrait des atouts adverses, et défile les Trèfles affranchis.

Si Sud commence par faire tomber les atouts, les adversaires lui feront couper un Carreau, l'empêchant de rentrer en main au terme de l'affranchissement de sa longue.

Score : 4♠ = ► 620 NS.