

ENCHÈRES À DEUX

LE 2♣ FORT INDÉTERMINÉ

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

L'abandon des ouvertures de 2♥ et 2♠ fort au bénéfice du 2 majeur faible a conduit à adopter une ouverture artificielle forte qui englobe ce type de mains (et quelques autres).

Quelle est la définition du 2♣ fort indéterminé ?

Le S.E.F dit : « C'est une ouverture artificielle, forcing pour un tour. Elle décrit soit un unicolore indéterminé dans la zone 20-23 points HL (8 à 9 levées de jeu), soit une main régulière de 22-23 H, soit enfin un fort bicolore majeur ». Forcing pour un tour signifie que le répondant ne peut passer sur cette ouverture mais qu'il n'est engagé en rien par la suite. On voit que la main peut être constituée soit d'une longueur dans l'une des quatre couleurs, soit d'une ouverture à Sans-Atout dans la zone supérieure à celle de 2SA, soit, mais c'est beaucoup plus rare, d'un fort bicolore majeur.

♠ ARV952 ♥ R5 ♦ R6 ♣ AR2 :
2♣ suivi de 2♠.

♠ AD108 ♥ AR5 ♦ RD6 ♣ A102 :
2♣ suivi de 2SA.

♠ AR1085 ♥ ARD95 ♦ AV ♣ 2
2♣ suivi de 3SA.

Quels types de mains doivent être ouverts de 2♣ ?

Cette ouverture va permettre de décrire des mains fortes, aussi bien en majeure qu'en mineure. La majeure pourra n'être que cinquième mais devra alors être de belle qualité. Dans la zone basse (20-21 HL), la couleur sera plutôt sixième et représentera un potentiel de 8 à 8 ½ levées de jeu. En mineure, la couleur devra être septième pour justifier une redemande naturelle.

L'ouverture de 2♣ fort indéterminé peut-elle être faite avec un jeu bicolore ?

Contrairement à une idée trop largement répandue, l'ouverture de 2♣ peut parfaitement être faite avec un jeu comportant une majeure cinquième et une autre couleur quatrième ou encore avec les deux majeures cinquièmes. En revanche, il faudra éviter cette ouverture avec des mains composées d'une mineure cinquième ou sixième et d'une autre couleur quatrième, notamment en majeure, ainsi qu'avec un bicolore 5-5 (autre que majeur).

♠ ADV9 ♥ ARV106 ♦ ADV ♣ 2 :

Il est très dangereux d'ouvrir de 1♥, la seule alternative possible à l'ouverture de 2♣.

♠ ARD97 ♥ A10 ♦ 73 ♣ ARV8 :

Là aussi, l'ouverture de 1♠ ne permettra pas de décrire la puissance de la main, avec le risque que le partenaire passe avec une simple Dame de Trèfle accompagnée de trois cartes à Pique, avec lesquels 4 Piques serait un excellent contrat.

♠ ARD87 ♥ ADV105 ♦ 3 ♣ A2 :

O	E
2♣	2♦
3SA	

Par cette redemande à 3SA, l'ouvreur décrit conventionnellement une main forte comportant les deux majeures cinquièmes.

♠ RD96 ♥ A7 ♦ ARDV32 ♣ 8 :

En revanche, cette main devra s'ouvrir de 1♦ puis être traitée par un bicolore cher ou à saut à 2♠.

♠ 2 ♥ ARD97 ♦ A5 ♣ AD1082 :

Malgré le risque que le partenaire passe, on privilégiera l'ouverture de 1♥, suivi d'un bicolore à saut à 3♣, à celle de 2♣, afin de faciliter la nomination des deux couleurs.

La réponse à l'ouverture de 2♣ et les redemandes de l'ouvreur

En fait, le S.E.F recommande de toujours répondre 2♦, un relais de force et de distribution ambiguës, qui laisse toute la place à l'ouvreur pour décrire sa main :

- 2♥(♠) : fort dans la couleur nommée, 20-23 points HL, six cartes, 8 à 8 ½ levées de jeu ou cinq cartes avec 22-23 HL (main 5-4 possible).
- 2SA : 22-23 points H, main régulière.
- 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ : couleur septième, 8 levées de jeu en majeure, 9 en mineure.
- 3SA : bicolore majeur au moins 5-5, belles couleurs, 18-21 points H.

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre ouverture et, le cas échéant, votre redemande ?

1

♠ 6
♥ RDV984
♦ RD7
♣ AR4

S	O	N	E
?			

2

♠ V8532
♥ AR4
♦ AD
♣ ARV

S	O	N	E
?			

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre ouverture et, le cas échéant, votre redemande ?

3

♠ A ♥ RD54 ♦ A52 ♣ ARV93	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E						
?									

4

♠ R10742 ♥ AV654 ♦ AR ♣ A	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E						
?									

5

♠ ADV9765 ♥ 4 ♦ R76 ♣ AD	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♦	-
S	O	N	E						
2♣ ?	-	2♦	-						

6

♠ 76 ♥ ARV54 ♦ AR5 ♣ AR4	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♦	-
S	O	N	E						
2♣ ?	-	2♦	-						

7

♠ ADV5 ♥ AV9 ♦ 3 ♣ ARD83	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♦	-
S	O	N	E						
2♣ ?	-	2♦	-						

8

♠ R5 ♥ AD4 ♦ AD 10762 ♣ AD	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♦	-
S	O	N	E						
2♣ ?	-	2♦	-						

SOLUTIONS

1 2♣ : une ouverture minimale mais parfaitement correcte avec cette belle couleur sixième et 8 à 8½ levées de jeu. Sur la réponse de 2♦, l'ouvreur redemandera à 2♥.

2 2♣ puis 2SA : oubliez cette couleur cinquième anémique que vous ne pouvez pas annoncer décemment à ce stade. Préférez la redemande à 2SA (22-23 H, main régulière). Il ne sera plus possible de découvrir un éventuel fit 5-3 à Pique, ce qui peut être un inconvénient (4 Piques qui gagne quand 3SA chute). Mais déclarer 2♠ avec une telle qualité de couleur pourrait exposer votre camp à de sérieuses déconvenues.

3 1♣ : en dépit des 21 points H, l'ouverture au palier de 1 à la couleur est la meilleure. Elle permettra une description simple et efficace (1♣ suivi de 2♥) de vos deux couleurs longues. Certes, l'ouvreur pourrait être un peu moins fort. C'est pourquoi, dans la suite de la séquence, il imposera la manche dès que son partenaire répondra à l'ouverture.

4 1♠ : pourquoi pas 2♣ suivi de 3SA avec cette main forte et ce bicolore majeure 5-5 ? Parce que le S.E.F. dit que les deux couleurs longues doivent être belles, ce qui est loin d'être le cas ici. Il faudra donc opter pour une ouverture de 1♠ suivi d'un bicolore à saut à 3♥ (sur la réponse de 1SA par exemple).

5 3♠ : cette redemande montre une couleur septième et 8-8½ levées de jeu. On agit ainsi pour différencier les mains à base de points H qui pourraient très bien ne contenir qu'une majeure cinquième en majeure

de celles composées d'une couleur septième et à base de levées de jeu, ceci afin de faciliter le jugement du partenaire dans la perspective de la déclaration d'une manche ou d'un chelem.

6 2♣ puis 2♥ : bien que la main soit régulière et se situe dans la zone 22-23 H, il est préférable de choisir cette redemande naturelle plutôt qu'une enchère, certes descriptive, de 2SA. Avec cette couleur cinquième correcte et ces deux petites cartes à Pique, l'ouvreur ne devrait pas devenir le déclarant à 3SA.

7 Attention, piège ! l'ouverture de 2♣ est inadéquate avec cette main de 21 H et ce bicolore composé d'une mineure cinquième et d'une majeure quatrième. L'ouverture correcte était 1♣, suivi d'un bicolore à saut à 2♠ sur les réponses de 1♦ et de 1♥. Le risque d'un passe général existe toujours mais la nomination d'un bicolore de ce type après l'ouverture de 2♣ est un casse-tête. À proscrire, donc. Il ne faut pas ouvrir de 2♣ sans avoir réfléchi à la redemande.

8 2♣ puis 2SA : conformément aux règles définies par le S.E.F., la redemande au palier de 3 après l'ouverture de 2♣ garantit une couleur septième et une main reposant sur les levées de jeu plutôt que sur les points H. Que faire alors avec des mains fortes et une mineure seulement sixième dans une main sans singleton ? La solution est de traiter la main comme un jeu de Sans-Atout et d'enchérir à 2SA. Notez que la main vaut 23HL (la couleur sixième valant 2 points de plus).

JEU EN FACE DU MORT

SURMONTER UN BLOCAGE

> PAR DANIEL PALADINO

Qui n'a pas connu cet affreux moment de frustration : contempler une ou plusieurs cartes maîtresses dans une main sans rentrée ! Un brin d'anticipation suffit souvent pour éviter cet accident que l'on appelle le blocage.

Comme d'habitude, il faut apprendre à se repérer dans le temps et dans l'espace : « au bon endroit au bon moment ». Il faut aussi apprendre à chérir, protéger et parfois à créer les fameuses « rentrées ». Avoir vu quelques situations avant de pratiquer à la table ne peut pas faire de mal.

Exemple :

♠ A10
 ♥ 8543
 ♦ ARD
 ♣ RD64

♠ D9862
 ♥ A109
 ♦ 983
 ♣ 85

♠ R74
 ♥ DV6
 ♦ V765
 ♣ V102

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	-

Entame : 6 de Pique.

Le diagnostic :
 Les Carreaux sont bloqués et les Trèfles le seront si le flanc attend le troisième tour de la couleur pour jouer l'As.

Les armes :
 Au mort la rentrée de l'As de Pique ; en main l'un des petits honneurs Trèfle servira de rentrée. Ces cartes doivent être repérées avant de jouer.

Le bon minutage :

- 1 - Prenez l'entame du Roi de Pique (pour ménager la rentrée de l'As).
Surtout pas de laisser passer !
- 2 - Encaissez la tierce majeure à Carreau (déblocage).
- 3 - Jouez un petit Trèfle du mort ; vous profiterez de votre passage en main pour encaisser le Valet de Carreau avant de terminer si besoin l'affranchissement des Trèfles.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ AR5
 ♥ A75
 ♦ D107
 ♣ AD109

♠ V8
 ♥ DV4
 ♦ V92
 ♣ R5432

IMP. Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	1♣ 3SA	-

Entame : 10 de Cœur.
 Souvent tout se joue à l'entame.

2

♠ AR2
 ♥ A
 ♦ 97643
 ♣ 6543

♠ 8763
 ♥ R82
 ♦ AR2
 ♣ AV7

TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 2 de Trèfle.
 Est fournit la Dame.
 L'entame rassure, si besoin est, sur le partage des Trèfles ; attention, le coup n'est pas fini. À vous de jouer...

3

♠ V76
 ♥ 974
 ♦ A8765
 ♣ 75

♠ ARD
 ♥ A102
 ♦ DV10
 ♣ A1083

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Entame : Roi de Cœur.
 Prenez votre temps et méfiez vous des automatismes.

4

♠ A43
 ♥ DV
 ♦ R6543
 ♣ 873

♠ 85
 ♥ A654
 ♦ AD98
 ♣ AR6

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 7 de Pique.
 Bien entendu, vos adversaires ont trouvé votre point faible. Planifiez votre jeu...

À VOUS DE JOUER !

5

IMP. Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	1♦ 3SA	1♥

♠ A86
♥ A10
♦ D9652
♣ ARD

♠ 754
♥ RD984
♦ A7
♣ 1063

Entame : 7 de Cœur.
En flanc aussi il faut éviter les blocages.
Comment comptez-vous défendre ?

6

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
- 1♥ 3SA	- 1♠	1♦ 2♦	-

♠ 1075
♥ RD
♦ ARV1092
♣ 95

♠ AV2
♥ 109532
♦ 3
♣ AR87

Entame : 6 de Pique.
Est fournit la Dame.
Les perspectives sont bonnes.
Voyez-vous un moyen d'assurer le coup ?

SOLUTIONS

1 Le plus difficile est, sans doute, de repérer le problème et d'éviter la précipitation. Ici les Trèfles seront bloqués si le Valet est troisième en flanc. Vous avez droit à une levée de Cœur de la main de Sud grâce au petit mariage. Encore faut-il la faire au bon moment : prenez l'entame de l'As de Cœur et encaissez vos Trèfles maîtres, rejouez Cœur ensuite pour rentrer dans votre main.

Si vous jouiez ce contrat de l'autre main, sur entame Cœur, il faudrait penser à fournir un petit du mort et à faire la première levée de l'As.

La main d'Ouest : ♠ 9763 ♥ R10986 ♦ R64 ♣ 8.

La main d'Est : ♠ D1042 ♥ 32 ♦ A853 ♣ V76.

2 Le Roi de Cœur est bloqué ; pour rentrer en main et en profiter, il faudra jouer Carreau. Mais si vous tirez le Roi de Cœur avant d'affranchir les Carreaux, vos adversaires se feront une joie d'encaisser leurs Trèfles et leurs Cœurs !

Comment affranchir les Carreaux et conserver la rentrée ?

C'est simple (quand on y pense), il faut donner un coup à blanc à Carreau après avoir encaissé l'As de Cœur.

La main d'Ouest : ♠ D954 ♥ V96 ♦ V8 ♣ R1082.

La main d'Est : ♠ V10 ♥ D107543 ♦ D105 ♣ D9.

3 Les Carreaux sont bloqués ; c'est un fait.

Il faut que l'As de Carreau fasse la levée au 3^e tour et surtout pas avant.

Vous devez laisser faire le Roi de Carreau s'il apparaît en Ouest au premier ou au deuxième tour.

Une autre petite chose : ne laissez pas passer le deuxième coup de Cœur ; Ouest trouverait le switch Trèfle et vous seriez victime de ce contretemps. Il faut compter sur un partage amical des Cœurs... ou sur le Roi de Carreau mal placé !

La main d'Ouest : ♠ 943 ♥ RDV8 ♦ R3 ♣ V942.

La main d'Est : ♠ 10852 ♥ 653 ♦ 942 ♣ RD6.

4 Fort heureusement vous avez 9 levées de tête pourvu que les Carreaux ne soient pas 4-0. Il faut pourtant faire attention ; ce gros 8 de Carreau dans votre main pourrait bloquer la couleur (en cas de partage 3-1). Comment faire ?

Laissez passer les deux premiers Piques et défaussez cette encombrante grosse carte sur l'As de Pique.

La main d'Ouest : ♠ DV976 ♥ R7 ♦ V107 ♣ V54.

La main d'Est : ♠ R102 ♥ 109832 ♦ 2 ♣ D1092.

5 D'après la séquence et l'entame, le déclarant est marqué avec le Valet 4^e à Cœur.

Il a donc droit à deux levées dans cette couleur.

Pour éviter le blocage, vous devez laisser faire le 10 de Cœur.

Il n'y a plus qu'à espérer que votre partenaire reprendra la main avant que votre As de Carreau n'ait « sauté ».

La main d'Ouest : ♠ V10932 ♥ 73 ♦ R8 ♣ 8542.

La main de Sud : ♠ RD ♥ V652 ♦ V1043 ♣ V97.

6 La règle des 11 (à revoir) vous enseigne qu'Est n'a qu'une carte supérieure au 6.

Faites la première levée de l'As de Pique ; ça c'est facile.

Jouez ensuite As Roi et Valet de Carreau en défaussant le Valet de Pique ; ça c'est déjà moins facile.

Vos adversaires n'ont pas de parade efficace.

La main d'Ouest : ♠ R9863 ♥ AV8 ♦ 87 ♣ D106.

La main d'Est : ♠ D4 ♥ 764 ♦ D654 ♣ V432.

LES ENTAMES

LE CONTRE LIGHTNER

> PAR PHILIPPE CRONIER

Il est assez rare que vous soyez en position de contrer un chelem adverse. Parfois, vous avez la chute en main à cause d'une mauvaise répartition des atouts ou parce qu'il y a eu erreur dans le Blackwood. Mais, le plus souvent, contrer un chelem adverse est très dangereux si cela donne une chance au déclarant de gagner son contrat. Fort de ces constatations, Théodore Lightner, joueur américain, eut l'idée de réserver les contres des chelems à un usage particulier : indiquer au partenaire une entame « anormale » qui a toute chance de faire chuter le chelem.

Observez plutôt. Voici votre main en Est :

♠ A63 ♥ V8732 ♦ - ♣ 108764

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♠	-	3♠	-
4♣	-	4SA	-
5♥	-	6♠	?

C'est à vous de parler. Si vous passez, Sud jouera 6♠. Votre partenaire en Ouest entamera une carte quelconque à Cœur ou à Trèfle, des entames « normales » dans la séquence et, selon toute probabilité, le déclarant réussira son contrat.

Les quatre jeux en témoignent :

♠ R102	♠ A63
♥ 6	♥ V8732
♦ AR10852	♦ -
♣ RD2	♣ 108764
♠ 7	♠ DV9854
♥ RD104	♥ A95
♦ V9743	♦ D6
♣ V93	♣ A5

Pourtant, si Ouest avait la bonne idée d'entamer à Carreau, vous feriez chuter puisque vous pourriez couper l'entame et encaisser votre As d'atout. C'est là que le Contre Lightner vient à votre aide. Si vous contrez un chelem (ou à la rigueur un contrat au palier de 5) quand votre partenaire est à l'entame, votre contre lui demande de sélectionner une entame anormale. C'est très souvent dans la couleur du mort que vous réclamez l'entame, parce que vous y possédez une coupe franche, ou pour toute autre raison. Sans indication particulière, l'entameur devra trouver votre coupe et privilégiera sa couleur longue... Vérifions...

À VOUS DE JOUER !

1

♠ RDV
♥ 983
♦ 8432
♣ 632

Vous êtes en Est.
Contrez-vous le contrat ?

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	-	4SA	-
6♠	-	-	?

2

♠ 1032
♥ -
♦ A962
♣ 987543

Vous êtes en Est.
Contrez-vous le contrat ?

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♥	-	3♠	-
4♣	-	4♥	-
4SA	-	5♥	-
6♠	-	-	?

3

♠ 1052
♥ 104
♦ 98753
♣ V62

Vous êtes en Ouest,
quelle est votre entame ?

S	O	N	E
2♥	-	1♠	-
4SA	-	2♠	-
6SA	-	5♦	-
-	-	-	X

4

♠ 104
♥ 7
♦ DV1083
♣ 87542

Vous êtes en Ouest,
quelle est votre entame ?

S	O	N	E
1♥	-	4♥	-
4SA	-	5♦	-
6♥	-	-	X

SOLUTIONS

1 Non : surtout pas ! Vous avez la chute en main et le résultat est excellent pour vous. Si vous contrez, vos adversaires vont peut-être se réfugier à 6SA, un contrat où la chute est tout sauf certaine !

2 Oui : votre chicane n'est pas dans la couleur annoncée par le mort mais votre partenaire, qui a cinq ou six cartes à Cœur, n'aura aucun mal à comprendre votre message. Notez que le contre Lightner joue ici pleinement son rôle car il n'est pas fréquent d'entamer dans la seconde couleur du déclarant.

3 2 de Pique : à Sans-Atout, le contre d'un chelem est aussi un contre « Lightner » (entame anormale). Bien sûr, ce n'est pas une chicane qui le justifie. Le partenaire nous demande d'entamer à Pique, la couleur du mort, parce qu'il possède Roi-Dame de Pique et un As, et qu'il veut affranchir un Pique avant que son As ait sauté. Ou encore parce qu'il détient As-Roi de Pique !

4 2 de Trèfle : Est est sans doute nanti d'une chicane à Trèfle ou à Carreau. L'entame à Trèfle s'impose. En effet, si le partenaire a une chicane à Carreau, vous ferez très souvent une levée avec Dame-Valet-10. Mais si sa chicane est à Trèfle, il est urgent de lui donner la coupe !

LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE
DESMOULINS

Vérifiez votre technique... Comme à la table, voici des problèmes d'enchères, d'entames, un coup à jouer en face du mort et un contrat à faire chuter. Pas de thème, pas d'indications... Vous pouvez quand même vous en sortir ! Tournez la page pour les réponses et amusez-vous bien !

ENCHÈRES

1 ♠ R4 ♥ AD72 ♦ A96 ♣ AD105	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ ?</td> <td>1♥ -</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	1♥ -	-	-	2 ♠ AR ♥ V2 ♦ 752 ♣ ADV1073	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♥ -</td> <td>1♦ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♥ -	1♦ -	3 ♠ A105 ♥ RD4 ♦ 83 ♣ AD973	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA ?</td> <td>-</td> <td>2♣ -</td> <td>X</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	2♣ -	X
S	O	N	E																										
1♣ ?	1♥ -	-	-																										
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	2♥ -	1♦ -																										
S	O	N	E																										
1SA ?	-	2♣ -	X																										
4 ♠ A5 ♥ RD72 ♦ 10853 ♣ D74	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- ?</td> <td>-</td> <td>X</td> <td>1♦ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	- ?	-	X	1♦ -	5 ♠ ADV106 ♥ 4 ♦ 2 ♣ RDV963	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td>1♥ -</td> <td>-</td> <td>3♥ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♥ -	-	3♥ -	6 ♠ D103 ♥ AR10743 ♦ A94 ♣ 2	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>1SA -</td> <td>1♦ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1SA -	1♦ -
S	O	N	E																										
- ?	-	X	1♦ -																										
S	O	N	E																										
?	1♥ -	-	3♥ -																										
S	O	N	E																										
1♥ ?	-	1SA -	1♦ -																										
7 ♠ AV753 ♥ RV ♦ RV4 ♣ 753	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ 2♠ ?</td> <td>- -</td> <td>2♣ 3♠ -</td> <td>- -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ 2♠ ?	- -	2♣ 3♠ -	- -	8 ♠ 732 ♥ RD5 ♦ A6 ♣ RD963	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>1♦ 2♦ -</td> <td>- -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	1♦ 2♦ -	- -	9 ♠ 73 ♥ ARD5 ♦ RDV6 ♣ AR9	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>2♦ -</td> <td>2♠ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	2♦ -	2♠ -
S	O	N	E																										
1♠ 2♠ ?	- -	2♣ 3♠ -	- -																										
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	1♦ 2♦ -	- -																										
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	2♦ -	2♠ -																										

ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1♠ 3♣	- -	2♣ 4♠	- -

A ♠ A72
♥ 2
♦ DV10732
♣ 963

B ♠ 762
♥ 953
♦ A64
♣ A743

C ♠ V7
♥ R743
♦ D1062
♣ D73

D ♠ V1094
♥ RD106
♦ D963
♣ 4

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ A10
♥ 952
♦ AD1063
♣ 763

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 2 de Pique.
Vous passez le 10 de Pique mais Est prend du Roi et rejoue le 3...

N
O E
S

♠ D94
♥ RD64
♦ R72
♣ AR5

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ 874
♥ ARDV
♦ D52
♣ A64

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠	-	4♠	

5
♥ 98653
♦ R7
♣ RD1097

N
O E
S

Entame : Roi de Trèfle.
Le déclarant prend de l'As, Est suivant du 8 et Sud du 3.
Le déclarant joue Pique pour son Roi, qui fait la levée, et rejoue la Dame : que devez-vous défausser ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠R4 ♥AD72 ♦A96 ♣AD105	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>1♣</td><td>1♥</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>1SA</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	1♣	1♥	-	-	1SA				2 ♠AR ♥V2 ♦752 ♣ADV1073	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>2♣</td><td>-</td><td>2♥</td><td>1♦</td></tr><tr><td>3♦</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	2♣	-	2♥	1♦	3♦				3 ♠A105 ♥RD4 ♦83 ♣AD973	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>X</td></tr><tr><td>XX</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	X	XX											
S	O	N	E																																														
1♣	1♥	-	-																																														
1SA																																																	
S	O	N	E																																														
2♣	-	2♥	1♦																																														
3♦																																																	
S	O	N	E																																														
1SA	-	2♣	X																																														
XX																																																	
4 ♠A5 ♥RD72 ♦10853 ♣D74	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>1♦</td></tr><tr><td>1♥</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	-	-	X	1♦	1♥				5 ♠ADV106 ♥4 ♦2 ♣RDV963	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>4♥</td><td>1♥</td><td>-</td><td>3♥</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	4♥	1♥	-	3♥					6 ♠D103 ♥AR10743 ♦A94 ♣2	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1SA</td><td>1♦</td></tr><tr><td>3♥</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	1♥	-	1SA	1♦	3♥											
S	O	N	E																																														
-	-	X	1♦																																														
1♥																																																	
S	O	N	E																																														
4♥	1♥	-	3♥																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	1SA	1♦																																														
3♥																																																	
7 ♠AV753 ♥RV ♦RV4 ♣753	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>1♠</td><td>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr><tr><td>2♠</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr><tr><td>4♠</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♠	-	3♠	-	4♠				8 ♠732 ♥RD5 ♦A6 ♣RD963	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>2♣</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr><tr><td>2♥</td><td></td><td>2♦</td><td>-</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	2♣	-	1♦	-	2♥		2♦	-					9 ♠73 ♥ARD5 ♦RDV6 ♣AR9	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>2♣</td><td>-</td><td>2♦</td><td>2♠</td></tr><tr><td>-</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	S	O	N	E	2♣	-	2♦	2♠	-			
S	O	N	E																																														
1♠	-	2♣	-																																														
2♠	-	3♠	-																																														
4♠																																																	
S	O	N	E																																														
2♣	-	1♦	-																																														
2♥		2♦	-																																														
S	O	N	E																																														
2♣	-	2♦	2♠																																														
-																																																	

1 1SA. L'enchère montre un jeu régulier de 18-19H en réveil, avec l'arrêt dans la couleur adverse.

2 3♦. Cue-bid destiné prioritairement à retrouver l'arrêt Carreau pour jouer 3 Sans-Atout. 3♣ serait une enchère bien trop pessimiste.

3 Surcontre. Pour jouer 2 Trèfles surcontré ! Le Contre montre des Trèfles et Est est manifestement mal tombé : profitez-en...

4 1♥. Face à un Contre de réveil qui peut se faire dès 7-8H et une distribution adaptée, répondre une couleur à saut promet la valeur d'une bonne ouverture.

5 4♥. Le cue-bid montre dans cette séquence un bicolore au moins 5-5 composé de l'autre majeure et d'une mineure indéterminée.

6 3♥. Une redemande à 2♥ serait insuffisante face à une réponse de 1SA sur l'intervention car elle constituerait un arrêt. Cette réponse promettant de 8 à 12HL, il est logique de se montrer plus encourageant.

7 4♠. 3♠ est une enchère de chelem mais cette mauvaise main doit faire renoncer l'ouvreur à décliner son premier contrôle.

8 2♥. Enchère naturelle montrant soit quatre cartes à Cœur, soit une force d'honneur dans la couleur. Avec l'arrêt à Pique, le partenaire pourra nommer les Sans-Atout.

9 Passe. Le Contre serait ici punitif, 2SA promettrait l'arrêt à Pique et une couleur serait naturelle. Passer montre un jeu régulier de 22-23 HL sans arrêt dans la couleur adverse.

SOLUTIONS DES ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
3♣	-	4♠	-

A ♠ A72
♥ 2
♦ DV10732
♣ 963

B ♠ 762
♥ 953
♦ A64
♣ A743

C ♠ V7
♥ R743
♦ D1062
♣ D73

D ♠ V1094
♥ R D106
♦ D963
♣ 4

10 **A : 2 de Cœur.** L'entame d'un singleton est généralement prioritaire sur l'entame en tête de séquence, particulièrement avec une main faible et le contrôle de l'atout.

B : As de Trèfle. La séquence laisse penser que votre partenaire est singleton ou chicane Trèfle : votre reprise certaine à Carreau vous donne un sérieux espoir de chute rapide.

C : 6 de Carreau. L'entame sous une Dame quatrième, particulièrement si elle est accompagnée du 10, est statistiquement bonne. L'entame sous un Roi est bien plus dangereuse.

D : Roi de Cœur. L'exception qui confirme la règle : n'entamez pas d'un singleton si vous devez couper une levée naturelle à l'atout.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ A10
♥ 952
♦ AD1063
♣ 763

♠ V852
♥ AV107
♦ 4
♣ V942

♠ R763
♥ 83
♦ V985
♣ D108

♠ D94
♥ RD64
♦ R72
♣ AR5

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Don. : S - Vuln. : Tous

Entame : 2 de Pique.
Vous passez le 10 de Pique mais Est prend du Roi et rejoue le 3...

12

♠ 874
♥ ARDV
♦ D52
♣ A64

♠ 5
♥ 98653
♦ R7
♣ RD1097

♠ A62
♥ 104
♦ AV63
♣ V852

♠ RDV1093
♥ 72
♦ 10984
♣ 3

S	O	N	E
2♠	-	4♠	

Don. : S - Vuln. : Personne

Entame : Roi de Trèfle. Le déclarant prend de l'As, Est suivant du 8 et Sud du 3. Le déclarant joue Pique pour son Roi, qui fait la levée, et rejoue la Dame : que devez-vous défausser ?

11 L'entame du 2 de Pique en quatrième meilleure montre que la couleur est répartie 4-4 en défense : les adversaires n'y réaliseront donc jamais plus de deux levées. Sud est à la tête de quatre levées noires, aussi doit-il réaliser cinq levées rouges : une levée de Cœur sera facilement affranchie grâce à la séquence Roi – Dame, ce qui porte l'objectif à quatre levées de Carreau. Celui-ci est toujours réalisable (sauf si le Valet de Carreau est cinquième en Est), pour peu que Sud commence par jouer avec précaution Carreau vers le Roi et Carreau vers le mort. Lorsqu'Ouest défausse, il lui suffit d'appeler un petit afin de maintenir ses communications ouvertes. Si, en revanche, il commence par jouer négligemment l'As ou la Dame de Carreau, il sera dans l'incapacité d'établir une quatrième levée dans la couleur faute de communication.

12 Cette donne est extraite du premier tome des Cahiers de l'Université du Bridge. Je laisse donc pour l'occasion la plume à Philippe CRONIER. « La chute doit être encaissée d'urgence puisque les quatre Cœurs maîtres du mort assurent dix levées au déclarant. Ouest, comme son partenaire, sait bien qu'il faut réaliser, en plus de l'As de Pique, trois levées dans les mineures. La possession de l'As de Carreau en Est relève donc de l'hypothèse de nécessité et le seul problème à régler est celui de savoir de combien de levées on dispose dans chacune des deux couleurs, selon la distribution du déclarant. Pour cela, Ouest doit renseigner son partenaire sur le nombre de Trèfles qu'il lui reste à ce stade du coup : la bonne défausse est le 10 de Trèfle (pair-impair du résidu D1097). Est peut alors lire qu'il n'y a pas d'espoir à Trèfle et contre-attaquer d'un petit Carreau pour encaisser trois levées dans la couleur. »

le Bridgeur

ÉQUIPEZ-VOUS !

- ▶ Une table "club"
- ▶ Un tapis 4 As
- ▶ Quatre boîtes à enchères "Bridge Partner"
- ▶ Quatre jeux "classiques Le Bridgeur"



~~245,30 €~~
195 €
livraison gratuite*

www.lebridgeur.com
 +33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

BOUTIQUE LE BRIDGEUR
27 rue du Quatre-Septembre - 75002 Paris.
Du lundi au samedi de 10h à 19h.

*Pour la France métropolitaine.



DINGUE DINDE & DIGNE DINDON

LES LIMITES DU DROIT À L'IMAGINATION

> PAR CHRISTIAN BURGUET

« Vous n'avez pas le droit de ... » ou « vous devez annoncer ça ! »

Combien de fois a-t-on entendu ces phrases au cours de notre vie de bridgeur ? Mais qu'en est-il vraiment ? Je vous propose ce petit test, et de répondre avant de lire la suite.

Lecoq donneur en Ouest, dévalue cette main et passe.

Dinde, qui a toujours peur de jouer à SA, décide de dévaluer aussi ses 15H et ouvre de 1♣.

Dujar en Est marque une hésitation très longue, mettant même sa main sur les enchères, avant de se décider à passer. Il dira ensuite que c'est parce qu'il hésitait à faire une intervention psychique, la manche étant évidente en NS. Dindon en Sud, croyant les points en Est devant ses fourchettes, annonce 3SA malgré 11 pts seulement.

Au jeu de la carte, Dindon voit rapidement quelques points en Ouest, or Est a longuement hésité, donc, très sûr de lui, il fait rapidement l'impasse Trèfle contre Dujar, et chute, pour un contrat réussi à toutes les tables, après l'ouverture en Ouest.

Les quatre
jeux :

Dinde

♠ D1094
♥ RV6
♦ A93
♣ AV7

Lecoq

♠ R732
♥ A3
♦ DV2
♣ D652

Dujar

♠ 65
♥ D1085
♦ 10875
♣ 843

N
O E
S

Dindon

♠ AV8
♥ 9742
♦ R64
♣ R109

RÉPONSES :

Le bridge est un jeu qui laisse une grande liberté dans les annonces, pourtant certains joueurs voudraient imposer leurs propres règles et restreindre ces droits. En résumé : Nous sommes libres de nos annonces, même imaginatives, à condition qu'il n'y ait aucune entente particulière non alertée entre partenaires, ou mal expliquée à l'adversaire à sa demande. Ainsi aujourd'hui :

- Lecoq en Ouest a parfaitement le droit de dévaluer cette main, c'est « SON » choix et seul son partenaire pourrait lui reprocher ;
- Dinde a aussi le droit de dévaluer cette main. Même si, en tant que joueur, je trouve sa prudence bien excessive, en tant qu'arbitre je n'ai rien à dire ;
- L'annonce de Dindon est optimiste. Là aussi c'est son problème, d'autant qu'il croit ses points bien situés.

Oui, Dindon a une part de responsabilité, il aurait pu différer l'impasse Trèfle et tenter une remise en main, cependant on ne peut exiger des joueurs de club qu'ils soient tous des champions. Quant à l'éventuel psychique de Dujar, il serait, à mon avis, stupide, (bien plus à perdre qu'à gagner), il serait aussi, toujours à mon avis, assez inamical en club, en tout cas contre une paire faible, mais il n'est pas interdit ! (sauf dans les clubs qui ont mis en place des règlements locaux). Dujar a le droit de faire une annonce farfelue, à condition que son partenaire soit trompé autant que l'adversaire (Loi 73E) ! Pourtant, il y a bien une irrégularité, grave, mais pas dans les annonces : cette longue hésitation en Est, trompeuse et sans aucun doute injustifiée. Cette tromperie est prévue par le code, lois 73D2 et 73F.

Extrait loi 73F : « ... Si l'arbitre détermine qu'un joueur non fautif a tiré une mauvaise inférence d'une remarque, d'un comportement, d'une variation de tempo, ou l'équivalent, d'un de ses adversaires qui n'avait sur le plan du bridge aucune raison valable..., il attribue une marque ajustée. »

En revanche, répétons-le en conclusion, chacun est libre de ses annonces et n'a pas à se justifier en cas d'erreur ou de décision personnelle, même hors champ, tant que les conventions particulières sont correctement alertées et qu'il n'y a aucune entente occulte entre les partenaires (loi 40).

QUESTIONS :

Y-a-t-il des irrégularités et combien ?

Ou bien Dindon est-il seul responsable ?

Déclarant 3SA avec seulement 11 pts et se précipitant sur une impasse qui n'avait rien d'urgent : une remise en main était tout à fait envisageable.

Accessoirement : Si Est avait fait une intervention psychique, devait-il être sanctionné, et comment ?