

ENCHÈRES À DEUX

LA RÉPONSE DE 1SA À L'OUVERTURE

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Cette réponse est l'une des plus fréquentes, si ce n'est la plus utilisée. Sa définition ne sera pas exactement la même suivant que l'ouverture est mineure ou majeure. Nous allons donc étudier les deux cas successivement.

Que dit le S.E.F sur la réponse de 1SA à l'ouverture de 1 en mineure ?

Il dit que « Cette enchère est limitée et non forcing. Elle dénie la présence d'une majeure quatrième. La réponse de 1SA garantit de 6 à 10 points HL sur l'ouverture de 1♦ et de 8 à 10 points HL sur l'ouverture de 1♣. »

Pour quelles raisons cette réponse est-elle définie ainsi ?

Elle est limitée car comprise dans la fourchette 6-10HL (voir plus loin) et non forcing parce que le partenaire peut très bien passer. C'est la forme et la force de la main de l'ouvreur qui fera qu'il reparte ou non.

Comme il est impératif de nommer une majeure quatrième sur une ouverture en mineure, la réponse de 1SA exclut de facto que l'on en possède une.

La différence dans le minimum de points en réponse vient du fait que sur l'ouverture de 1♣, un déclarant qui ne détiendrait pas 8 points HL pourrait toujours enchérir 1♦, même éventuellement dans trois cartes (par exemple avec ♠ 1076 ♥ A73 ♦ D74 ♣ 9864).

Cette réponse garantit-elle que la main est d'une forme régulière ?

Après l'ouverture de 1♣, la main sera forcément régulière.

En effet, sur celle-ci, le répondant a la possibilité de nommer n'importe quelle couleur, notamment 1♦.

Donc, il n'y aurait aucune explication à ce que le répondant détienne un singleton, voire même un doubleton.

Maintenant, imaginons que le répondant détienne ♠ V64 ♥ 1076 ♦ 2 ♣ RD10753. Sur l'ouverture de 1♦, il ne peut ni répondre 1♥, ni répondre 1♠, faute d'une couleur quatrième, ni déclarer 2♣, faute d'un nombre suffisant de points. Il ne peut donc que dire 1SA, en dépit de la présence d'un singleton.

La réponse de 1SA sur l'ouverture de 1 en majeure

Cette fois, le S.E.F dit « Elle indique au moins 6 points HL, au maximum 10 points H et une main avec laquelle un soutien est impossible ainsi qu'un changement de couleur. »

Pourquoi cette fourchette de points ?

Le minimum de 6 points HL est statistiquement celui qui permet encore de réaliser une manche, l'ouvreur pouvant parfaitement détenir 20 ou 21 points H. Le maximum de 10 points H s'explique par le fait qu'avec 11 points H, le répondant est censé faire une enchère encourageante.

Pourquoi un soutien de la majeure d'ouverture serait-il impossible ?

Tout simplement parce que la main ne détient pas plus de deux cartes dans cette couleur ! On ne peut donc pas soutenir le partenaire puisqu'il faudrait au moins trois cartes pour le faire.

Pourquoi un changement de couleur serait-il impossible ?

Parce que si l'on détient bien une couleur qui le permettrait, on ne possède pas assez de points pour produire une enchère au palier de 2 (qui garantit au moins 11H ou 12 HL)

Que peut-on déduire de tout cela quant à la forme de la main ?

On comprend alors que la réponse de 1SA est une réponse par défaut, une enchère qu'on est contraint de produire quand on ne peut rien dire d'autre. C'est le fameux « Sans-Atout poubelle » ! À partir de là, on voit bien que la main peut parfaitement être très irrégulière. C'est la plupart du temps le nombre de points insuffisant (pour faire une enchère naturelle au palier de 2) qui imposera la réponse de 1SA.

À VOUS DE JOUER !

1	♠ D32 ♥ 974 ♦ AD5 ♣ V875	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1♦</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	?		1♦	-	2	♠ R54 ♥ D83 ♦ RV975 ♣ 43	<table border="1"> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1♣</td> <td>-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	?		1♣	-
S	O	N	E																		
?		1♦	-																		
S	O	N	E																		
?		1♣	-																		

À VOUS DE JOUER !

3 ♠ 76 ♥ V75 ♦ 5 ♣ AV87543	<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>1♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♦	-	4 ♠ 764 ♥ 54 ♦ AV75 ♣ R984	<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>1♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♥	-
S	O	N	E																
?		1♦	-																
S	O	N	E																
?		1♥	-																
5 ♠ 432 ♥ R43 ♦ R976 ♣ DV7	<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>1♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♠	-	6 ♠ 8763 ♥ 5 ♦ AD105 ♣ V1075	<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>1♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♥	-
S	O	N	E																
?		1♠	-																
S	O	N	E																
?		1♥	-																
7 ♠ 4 ♥ V10764 ♦ 42 ♣ R10876	<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>1♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♠	-	8 ♠ 7 ♥ - ♦ RV8754 ♣ D106532	<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>1♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♥	-
S	O	N	E																
?		1♠	-																
S	O	N	E																
?		1♥	-																

SOLUTIONS

1 1SA : Evidemment ! la main correspond parfaitement aux deux critères de base : pas de majeure quatrième et une force comprise entre 6 et 10 points HL.

2 1♦ : faites attention à ne pas négliger les Carreaux et à les nommer au palier de 1 dès que vous possédez cinq cartes. Ainsi, la réponse de 1SA sur l'ouverture de 1♣ garantira toujours au moins trois cartes à Trèfle (main 3-3-4-3) et la plupart du temps quatre cartes.

3 1SA : vous possédez bien sept cartes à Trèfle mais êtes loin du compte pour ce qui est des points d'honneurs indispensables pour un changement de couleur au palier de 2 (11 points H).

4 1SA : aucun autre choix possible ni souhaitable. Ici, la main est régulière. Nous verrons que ce sera très loin d'être toujours le cas.

5 2♠ : prenez garde à ne jamais occulter un soutien au palier de 2 dans la majeure d'ouverture. Celui-ci est prioritaire, quelle que soit la forme de la main par ailleurs. Ne mettez pas votre camp sur de mauvais rails en répondant 1SA.

6 1♠ : de la même façon que vous ne devez pas cacher un soutien, vous ne devez pas non plus taire la présence de quatre cartes à Pique en réponse à l'ouverture de 1♥. Et si la main comporte à la fois quatre ou cinq cartes à Pique et un soutien à Cœur, me direz-vous ? Le soutien à 2♥ doit l'emporter.

7 1SA : bien sûr, on peut toujours envisager de passer avec une main aussi faible. Mais la perspective de découvrir une autre couleur doit inciter à répondre 1SA. Si le partenaire détient quatre cartes à Cœur ou à Trèfle, il va les nommer et un bien meilleur contrat que 1♠ sera découvert. On peut même réaliser une manche assez facilement.

8 1SA : le cas est extrême mais le répondant ne peut rien dire d'autre, notamment pas un changement de couleur au palier de 2. Le mieux qu'il doit espérer, c'est que le partenaire reparle et qu'un fit en mineure soit découvert. Répondre 1SA avec une chicane et un singleton est peu naturel mais c'est l'enchère qui place au mieux le camp de l'ouvreur dès que l'ouvreur ne passe pas (à part un antipathique 3♥, bien sûr).

JEU EN FACE DU MORT COMPTER LES POINTS DU DÉCLARANT

Dès que le mort étale son jeu, chacun des défenseurs doit additionner ses points à ceux qu'il voit sur la table. Ce n'est pas difficile. Mais la vraie question, c'est : « *Comment se partagent les points restants ?* »

Il faut s'appuyer sur : les enchères faites et non faites, l'analyse de la levée de l'entame, l'analyse de la façon de jouer du déclarant, les hypothèses de nécessité. Tout cela pour localiser les honneurs manquants. Bien entendu, ce travail va de pair avec la reconstitution des distributions. Entraînons-nous avec cette donne :

♠ DV1096 ♥ 107 ♦ 10972 ♣ 43	♠ N ♥ O ♦ E ♣ S	♠ R2 ♥ DV652 ♦ 653 ♣ AV10
--	------------------------------------	--

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : Dame de Pique.

Est fournit le Roi de Pique sur la Dame. Le déclarant laisse passer ; Est fait le point. Il compte 21 points H entre sa main et celle du mort. Sud a ouvert de 1SA (15-17H) ce qui laisse un maximum de quatre points chez Ouest. Ce dernier en a déjà dévoilé trois (Dame et Valet de Pique). Conclusion : le déclarant a tous les gros honneurs manquants. Du coup le flanc Pique est sans avenir puisqu'Ouest n'a pas de reprise. Est doit prendre l'affaire à son compte et jouer un petit Cœur en espérant le 10 chez son partenaire.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ 952 ♥ ARD4 ♦ R73 ♣ V94	♠ N ♥ O ♦ E ♣ S	♠ 10 ♥ ♦ ♣
---	------------------------------------	-------------------------------

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	

Entame : 6 de Pique.

Est fournit le 10 et Sud fait la première levée du Roi. Le déclarant joue Carreau pour le Roi et Carreau vers son Valet. Est a fourni le 9 puis le 2. Vous êtes en main à la Dame de Carreau.

2

♠ V4 ♥ AV73 ♦ D742 ♣ RDV	♠ N ♥ O ♦ E ♣ S	♠ R ♥ ♦ ♣
---	------------------------------------	------------------------------

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

S	O	N	E
-	-	1♦	-
1♥	-	2♥	
4♥			

Votre 10 de Pique est couvert par le Valet du mort. Est fournit le Roi et Sud l'As. Le déclarant purge les atouts en deux tours, croquant la Dame d'Est. Il joue alors Trèfle. C'est à vous...

3

♠ D84 ♥ A642 ♦ D8 ♣ RD87	♠ N ♥ O ♦ E ♣ S	♠ RV2 ♥ V5 ♦ 1095432 ♣ A9
---	------------------------------------	--

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

S	O	N	E
2♥	-	4♥	

Ouest entame du 2 de Trèfle pour le 7, votre As et le 10. Comment voyez-vous l'avenir ?

4

♠ D652 ♥ DV ♦ D3 ♣ RD1075	♠ N ♥ O ♦ E ♣ S	♠ A ♥ 965 ♦ AR10872 ♣ 962
--	------------------------------------	--

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

S	O	N	E
1SA	-	2♣	2♦
2♠	-	4♠	

Entame : 9 de Carreau.

Où se cache la levée de chute ?

À VOUS DE JOUER !

5

♠ A765
 ♥ DV
 ♦ RDV106
 ♣ 62

♠ DV84
 ♥ AR5
 ♦ 53
 ♣ RV103

♠ 9
 ♥
 ♦
 ♣

♠ R
 ♥
 ♦
 ♣

N
 O E
 S

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

S	O	N	E
2SA		1♦	-
		3SA	

Entame : 4 de Pique.
 Le déclarant prend le 9 de votre partenaire du Roi et joue Cœur.
 Prenez votre temps.

6

♠ V976
 ♥ 7532
 ♦ AR
 ♣ D106

♠ AD
 ♥ 64
 ♦ DV632
 ♣ R943

♠ V
 ♥
 ♦
 ♣

♠ D
 ♥
 ♦
 ♣

N
 O E
 S

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

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-

Entame : Valet de Cœur.
 Le déclarant prend de la Dame, monte au mort à Carreau (Ouest fournit le 8) et joue Pique pour votre Dame et son Roi. Il rejoue Pique et vous êtes en main à l'As. Chaque levée compte, appliquez vous...

SOLUTIONS

1 La première levée a montré que le déclarant avait As-Roi-Dame de Pique. On lui connaît aussi As et Valet de Carreau ce qui fait 14H en tout. Sa redemande à 1SA décrivant un jeu de la zone 12-14, il ne peut avoir ni l'As ni la Dame de Trèfle. Ouest, en main à la Dame de Carreau, doit jouer Roi de Trèfle et Trèfle.

La main d'Est : ♠ 10 4 ♥ V986 ♦ 92 ♣ AD 1032.

La main de Sud : ♠ ARD ♥ 53 ♦ AV865 ♣ 875.

2 Avez-vous compté les points du déclarant ?

La première levée le marque avec As et Dame de Pique.

Il a aussi dévoilé le Roi de Cœur.

Rappelons-nous que Sud a passé d'entrée et il est alors facile de compter qu'il ne peut pas avoir le Roi de Carreau. Il ne reste plus qu'à jouer la carte juste : le Valet de Carreau.

Sud aurait pu nous compliquer (un peu) la tâche en jouant Trèfle avant atout...

La main d'Est : ♠ R3 ♥ D6 ♦ R86 ♣ 1095432.

La main de Sud : ♠ AD52 ♥ R10985 ♦ 1053 ♣ 8.

3 Pour compter les points du déclarant, il faut s'appuyer sur la séquence bien sûr mais aussi sur la façon de jouer des uns et des autres.

Ouest ne peut avoir As et Roi de Carreau (il aurait entamé Carreau).

Le déclarant qui a donc un gros honneur Carreau ne peut avoir aussi l'As de Pique (il a ouvert en barrage).

Est doit jouer le 2 de Pique.

La main d'Ouest : ♠ A753 ♥ D ♦ RV6 ♣ 65432.

La main de Sud : ♠ 1096 ♥ R109873 ♦ A7 ♣ V10.

4 23H entre le mort et vous ; voilà qui situe tous les gros honneurs manquants en Sud.

La levée de chute ne peut donc venir que d'une seconde levée d'atout.

Prenez l'entame du Roi puis rejoutez l'As de Carreau et Carreau.

Ouest coupera du 7 d'atout, surcoupé de la Dame.

Quand vous serez en main à l'As de Pique, un nouveau tour de Carreau laissera le déclarant sans défense.

La main d'Ouest : ♠ 10873 ♥ 108743 ♦ 94 ♣ V4.

La main de Sud : ♠ RV94 ♥ AR2 ♦ V65 ♣ A83.

5 Le déclarant ne joue pas immédiatement Carreau et s'expose même à voir sauter son unique reprise au mort (l'As de Pique).

Que doit-on en conclure ?

C'est simple : ses Carreaux sont déjà maîtres car il a l'As sous les yeux.

Voilà donc déjà 7H qui lui sont connus.

Son enchère en a indiqué 11 ; il a donc l'As de Trèfle mais pas la Dame. Ouest doit jouer le 3 de Trèfle.

Et si Sud avait choisi de faire la première levée de l'As du mort ?

Ouest se serait demandé pourquoi le déclarant ne laissait pas passer l'entame et en aurait déduit qu'il possédait sans doute le Roi de Pique.

La main d'Est : ♠ 109 ♥ 87632 ♦ 987 ♣ D54.

La main de Sud : ♠ R32 ♥ 1094 ♦ A42 ♣ A987.

6 La première levée a dévoilé As Roi Dame de Cœur chez le déclarant. Il a aussi montré le Roi de Pique. Et alors ?

Sud n'a pas cinq cartes à Trèfle sinon Ouest aurait entamé de son singleton. Sud a donc un jeu régulier (4-3-2-4 vu le compte donné à Carreau par Ouest). Il n'a donc pas l'As de Trèfle sinon il aurait ouvert 1SA. Est doit jouer le 3 de Trèfle et Ouest bénéficiera d'une coupe pour juste fait.

La main d'Ouest : ♠ 432 ♥ V1098 ♦ 10854 ♣ A2.

La main de Sud : ♠ R1085 ♥ ARD ♦ 97 ♣ V875.

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LES PRINCIPES DU RÉVEIL APRÈS UNE OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

> PAR PHILIPPE
CRONIER

S	O	N	E
?	1♦	-	-

L'analyse de la situation

Vous êtes dernier à parler. Si vous passez, l'ouvreur jouera son modeste contrat. Que savez-vous des mains des autres joueurs ?

- Le partenaire de l'ouvreur a un jeu faible, moins de 5 points.
- Qu'est-ce qui a pu empêcher votre partenaire de se manifester ? Ou bien il n'a pas de jeu. Ou bien il n'a pas la distribution adéquate pour intervenir. Ce sera le cas en particulier **quand il sera long dans la couleur d'ouverture.**

Comment savoir dans quel cas vous vous trouvez ? C'est très logique : en étant attentif à votre propre longueur dans la couleur d'ouverture !

En d'autres termes,

- si vous êtes court dans la couleur de l'ouvreur, réveillez facilement, votre partenaire aura souvent du jeu ;
- si vous êtes long dans la couleur de l'ouvreur, soyez prudent, votre partenaire n'a pas pu se manifester alors que sa distribution pouvait l'y inciter.

Une fois prise la décision de réveiller, un principe simple guide votre choix d'enchère :

À l'exception du contre, les enchères de réveil au palier de 1 dévient une bonne ouverture.

Passons en revue les différents réveils possibles :

Les réveils à Sans-Atout

Les réveils à 1SA ou à 2SA sont naturels. Ils indiquent une main régulière.

- 1SA montre de (9)10 à 12(13) points H. L'arrêt dans la couleur de l'ouvreur est souhaitable.
- 2SA montre de 17 à 19 points H, l'arrêt dans la couleur adverse est obligatoire.

Les réveils par une couleur

Au palier de 1, ce réveil, limité à 12 ou 13 point H, promet en principe cinq cartes dans la couleur. Parfois, cependant, nous serons contraints d'annoncer une couleur seulement quatrième. Au palier de 2, on peut admettre d'être un peu plus fort si la distribution ne convient vraiment pas pour un contre d'appel :

♠ A83

♥ 5

♦ ADV95

♣ R754

S	O	N	E
2♦	1♠	-	-

Le réveil par Contre

Le Contre est sans doute le réveil le plus fréquent. Il s'utilise dans les conditions habituelles de distributions (courte dans l'ouverture, soutien pour la ou les majeures non annoncées) à partir de 8-9 points H. Et c'est la seule enchère disponible pour toutes les mains fortes (à partir de 14-15 points H).

À VOUS DE JOUER !

1

♠ R3

♥ DV85

♦ A104

♣ 9863

S

O

N

E

?

1♥

-

-

2

♠ R873

♥ A105

♦ 3

♣ V7542

S

O

N

E

?

1♦

-

-

3

♠ 82

♥ RD107

♦ 32

♣ A8653

S

O

N

E

?

1♦

-

-

4

♠ R5

♥ D853

♦ 1054

♣ AR62

S

O

N

E

?

1♦

-

-

SOLUTIONS

1 Passe. Vous avez bien 10 points et l'arrêt à Cœur mais vos quatre cartes dans l'ouverture vous laissent penser que votre partenaire n'a pas beaucoup de jeu. Vulnérable, prenez votre chance de faire chuter Ouest sans vous mettre trop en danger...

2 Contre. Cette fois, votre singleton est le signe que votre partenaire a sans doute passé avec du jeu. Vous avez sept cartes entre les deux majeures et 8 points, votre Contre de réveil, bien que minimal, est tout à fait justifié.

3 1♥. Pas question de passer en dernier avec un doubleton dans l'ouverture et 9 points très corrects ! Pour autant, vous ne pouvez pas contrer, car votre relative faiblesse vous interdirait de reparler si Nord répondait 1♠. Vos quatre Cœurs sont beaux, n'ayez pas peur de les annoncer !

4 1SA. Laisser jouer 1♦ non vulnérable avec 12 points dans cette position n'est pas très audacieux ! Que dire ? Contre est très dangereux avec deux cartes à Pique seulement, le réveil à 1♥ dans quatre mauvaises cartes est à éviter. Reste 1SA, qui montre le caractère régulier de votre jeu et votre force.

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 ♠RV5 ♥AD4 ♦RD8 ♣A852	<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> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	1♠	-	-	?				2 ♠RV83 ♥72 ♦A95 ♣V964	<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>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♥	-	?		2♣	-	3 ♠2 ♥V63 ♦RV84 ♣AD1073	<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>1SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>3♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♠	-	1SA	-	?		3♣	-				
S	O	N	E																																										
1♣	1♠	-	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♠	-	1♥	-																																										
?		2♣	-																																										
S	O	N	E																																										
2♠	-	1SA	-																																										
?		3♣	-																																										
4 ♠2 ♥5 ♦AV972 ♣RD9742	<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>1♠</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♦	-	1♠					5 ♠V1063 ♥AV3 ♦R1053 ♣R5	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3♣</td> <td>4♣</td> <td>1♠</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♣	4♣	1♠	2♣	?		-	-	6 ♠AD72 ♥D5 ♦863 ♣RD83	<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>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♥	-	1♠	-	2♦	X	?			
S	O	N	E																																										
?	1♦	-	1♠																																										
S	O	N	E																																										
3♣	4♣	1♠	2♣																																										
?		-	-																																										
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♥	-																																										
1♠	-	2♦	X																																										
?																																													
7 ♠R83 ♥AV ♦753 ♣ADV95	<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>-</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>-</td> <td>3♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3♠	-	?				8 ♠AR ♥A10752 ♦AD ♣ADV2	<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>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	-	2♥	-	?				9 ♠A7 ♥RD92 ♦RV7 ♣AV72	<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>1♥</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♥	1♠	?			
S	O	N	E																																										
1SA	-	2♣	-																																										
2♦	-	3♠	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
2♦	-	2♥	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♥	1♠																																										
?																																													

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	1♠
1SA	-	3SA	

A ♠2
♥872
♦9752
♣RDV105

B ♠R82
♥1064
♦V74
♣9865

C ♠-
♥V9753
♦D8743
♣D109

D ♠4
♥V974
♦D952
♣R1063

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠V6
♥RDV3
♦102
♣A10872

Don. : S - Vuln. : Personne			
S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2♠	-	3♣	-
3♠	-	4♥	-
4SA	-	5♦	-
6♠			

Entame : Dame de Carreau.
L'enchère de 4♥ est un contrôle avec un fit implicite à Pique : il ne vous en fallait pas plus à pour demander ce petit chelem après un Blackwood cinq clefs. Ouest entame de la Dame de Carreau et c'est à vous de jouer...

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠A5
♥D72
♦R76
♣RV1063

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest			
S	O	N	E
3SA		1♣	-

Entame : Valet de Pique.
L'entame file jusqu'à la Dame de Pique du déclarant. Celui-ci laisse alors filer le 9 de Trèfle jusqu'à votre Dame : prenez les rênes !

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1	♠ RV5 ♥ AD4 ♦ RD8 ♣ A852	S	O	N	E
		1♣	1♠	-	-
		1SA			

2	♠ RV83 ♥ 72 ♦ A95 ♣ V964	S	O	N	E
		1♠	-	1♥	-
		2♥		2♣	-

3	♠ 2 ♥ V63 ♦ RV84 ♣ AD1073	S	O	N	E
		2♠	-	1SA	-
		3♥		3♣	-

4	♠ 2 ♥ 5 ♦ AV972 ♣ RD9742	S	O	N	E
		2♣	1♦	-	1♠

5	♠ V1063 ♥ AV3 ♦ R1053 ♣ R5	S	O	N	E
		3♣	4♣	1♠	2♣
		X		-	-

6	♠ AD72 ♥ D5 ♦ 863 ♣ RD83	S	O	N	E
		1♣	-	1♥	-
		1♠	-	2♦	X

7	♠ R83 ♥ AV ♦ 753 ♣ ADV95	S	O	N	E
		1SA	-	2♣	-
		2♦	-	3♠	-
		3SA			

8	♠ AR ♥ A10752 ♦ AD ♣ ADV2	S	O	N	E
		2♦	-	2♥	-
		2SA			

9	♠ A7 ♥ RD92 ♦ RV7 ♣ AV72	S	O	N	E
		1♣	-	1♥	1♠
		X			

1 1SA. L'enchère montre 18-19H réguliers avec l'arrêt dans la couleur adverse lorsque le répondant a passé.

2 2♥. Passe serait pessimiste face à un partenaire pouvant avoir jusqu'à 19HL et 3♣ serait trop encourageant, quoique non forçant.

3 3♥. Annoncer 3♦ à ce stade promettrait un bicolore mineur 5-5. La bonne enchère est 3♥, qui promet un singleton ou une chicane à Pique.

4 2♣. 2SA montrerait non un bicolore mineur, mais un gros bicolore Cœur - Trèfle défensif.

5 Contre. Le cue-bid à 3♣ montre un jeu de manche avec quatre atouts. Avec ce Roi de Trèfle plus utile en défense qu'en attaque, proposez à votre partenaire de jouer 4 Trèfles contrés et laissez-le décider.

6 Passe. Par chance, l'adversaire a contré la quatrième couleur forçant de votre partenaire : passez donc pour montrer une main sans bonne enchère naturelle.

7 3SA. Votre partenaire vient de décrire cinq Cœurs et quatre Piques dans un jeu de manche. Les trois petits Carreaux ne doivent pas vous dissuader d'enchérir 3SA.

8 2SA. 3♥ montrerait six cartes dans la couleur ou cinq bien plus solides. 2SA est la meilleure image de votre jeu à ce stade.

9 Contre. Avec un jeu fitté régulier de 18-19H, il convient de contrer puis de sauter à la manche sur une réponse faible du partenaire.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	1♠
1SA	-	3SA	

A	♠ 2 ♥ 872 ♦ 9752 ♣ R DV105
---	-------------------------------------

B	♠ R82 ♥ 1064 ♦ V74 ♣ 9865
---	------------------------------------

C	♠ - ♥ V9753 ♦ D8743 ♣ D109
---	-------------------------------------

D	♠ 4 ♥ V974 ♦ D952 ♣ R1063
---	------------------------------------

10 **A : Roi de Trèfle.** Le simple fait de pouvoir encaisser les cinq premières levées à une condition simple (l'As de Trèfle chez votre partenaire) doit vous faire choisir cette entame.

B : 2 de Pique. Il convient d'attaquer en pair-impair dans la couleur du partenaire et non de la plus forte carte.

C : 10 de Trèfle. Entamer de cette tête de séquence interne est le meilleur choix, même dans une couleur courte.

D : 4 de Pique. Vous n'avez aucune raison d'entamer d'une autre couleur que celle nommée par votre partenaire.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ V6
 ♥ RDV3
 ♦ 102
 ♣ A10872

♠ 832
 ♥ A1096
 ♦ DV94
 ♣ RV

♠ 54
 ♥ 82
 ♦ 87653
 ♣ 9653

♠ ARD1097
 ♥ 754
 ♦ AR
 ♣ D4

Don. : S - Vuln. : Personne

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

Entame : Dame de Carreau.

12

♠ A5
 ♥ D72
 ♦ R76
 ♣ RV1063

♠ V1097
 ♥ V953
 ♦ 84
 ♣ A72

♠ 8643
 ♥ 1086
 ♦ ADV2
 ♣ D4

♠ RD2
 ♥ AR4
 ♦ 10953
 ♣ 985

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
3SA			1♣	-

Entame : Valet de Pique.

11 Sauf un très improbable Roi de Trèfle sec, votre seule planche de salut est de réaliser trois levées de Cœur en plus de six levées de Pique et trois levées mineures. Si la couleur est répartie 3-3, ce coup ne posera pas de difficulté. Mais si vous voulez triompher d'un As de Cœur long en Ouest, vous allez devoir jouer trois fois Cœur de votre main vers Roi - Dame - Valet. Si vous commencez par donner trois tours d'atout avant de jouer Cœur vers le Roi, vous pourrez rentrer en main à Carreau pour rejouer Cœur. La Dame va faire la levée mais comment rejoindrez-vous votre main ? Anticipez ce problème en tirant un seul tour d'atout avant d'attaquer les Cœurs vers le Roi. Communiquez alors vers votre main à l'atout puis profitez-en pour retirer les atouts adverses avant de rejouer vers la Dame de Cœur. Vous n'avez plus qu'à rentrer une troisième fois en main à Carreau et jouez vers le Valet de Cœur.

12 Commençons par faire un bilan des forces en présence. Vous comptez 13H au mort, pouvez en attribuer entre 12 et 15 à Sud et en avez 9 vous-même : votre partenaire possède donc entre 3 et 6H. Le maniement des Trèfles est très révélateur : si le déclarant avait possédé l'As de Trèfle, il l'aurait sans aucun doute joué en coup de sonde. Ouest étant connu avec l'As de Trèfle et le Valet de Pique, il ne peut détenir, tout au plus, qu'un autre Valet. Les Piques ne pourront donc être affranchis suffisamment rapidement et il faut vous tourner vers la couleur la plus prometteuse de votre camp, les Carreaux. Connaissant une reprise de main en Ouest, rejouez le 2 de Carreau. Lorsque le déclarant rejouera Trèfle pour affranchir la couleur, Ouest bondira sur son As et rejouera Carreau : vous pourrez alors y encaisser trois levées en capturant le Roi du mort.

le Bridgeur

ÉQUIPEZ-VOUS !

ÉTUIS DUPLI PLUS

verts, rouges, bleus, orange, violets et jaunes (vendus par 8) 29,90 €

TABLE

"Club" miel tapis vert 179 €

BOÎTES À ENCHÈRES

(vendues par 4) Bridge Partner Classique ou Pocket 40,90 €

TAPIS 4 AS

velours synthétique vert (avec ou sans repère NSEO) 23 €/26,50 €

CARTES

Le Bridgeur classiques, bordeaux ou bleu. Le jeu 3,10 €

LIVRAISON CHEZ VOUS EN 72H



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.



DINGUE DINDE & DIGNE DINDON

LES RÈGLES ET LE RÈGLEMENT

2^e partie : LE JEU DE LA CARTE

> PAR CHRISTIAN BURGUET

Dans une récente parution (N°30), Christian Burguet évoquait le problème qui peut exister dans l'enseignement du bridge lorsque est confondue la méthode avec le règlement. Les enseignants, disait-il, répètent si souvent « il est interdit de » ou « vous devez dire » que beaucoup de joueurs dénoncent des irrégularités quand les enchères des adversaires ne sont pas conformes à ceux qu'on leur a appris. Il donne dans ce numéro un autre exemple de confusion.

Match par 4 - Dujar en Ouest ouvre de 3 Trèfles et Lecoq conclut à 3SA.

Dujar		Lecoq
♠ 7	♠ ADV84	
♥ 1085	♥ AV	
♦ 65	♦ AR432	
♣ AR86543	♣ 9	

Dinde en Sud entame du 6 de Cœur, pour la Dame et l'As. Personnellement, j'aurais sans doute joué simplement : arrêtant une deuxième fois les Cœurs, j'aurais donné tout de suite un petit Carreau en espérant la couleur 3-2 (et avec quelques chances supplémentaires si ça n'était pas le cas). Mais Lecoq, lui, réfléchit plus avant !

Les Trèfles 3-2, c'est plus fréquent que les Carreaux 3-3.

Problème : les remontées au mort.

Comme l'entame prouve, selon la règle des 11, que Nord n'a plus de carte au-dessus du 6 de Cœur, il existe une remontée potentielle : le 10 de Cœur ! Sauf si Sud comprend et refuse de prendre le Valet de Cœur... Eureka : il faut se débarrasser de cette carte ! Toutefois, avant de se lancer dans ce plan recherché, il vérifie :

« Le 6 de Cœur, s'agit-il bien d'une 4^e meilleure ? »

- Oui, en principe », répond Dindon, en Nord, qui sait pourtant qu'ici ce n'est pas le cas.

Lecoq joue donc As-Roi de Trèfle en défaussant le Valet de Cœur ! Puis, au vu des Trèfles 3-2, il donne un troisième tour de la couleur. Son plan est le suivant : soit l'adversaire affran-

chit ses Cœurs, mais alors le 10 du mort permettra d'encaisser les Trèfles maîtres, soit il renonce à l'affranchissement de sa meilleure couleur et il devra jouer Carreau ou Pique... Comme espéré, Sud, en main au Valet de Trèfle, rejoue le 4 de Cœur, pour le 10 et... le Roi ! Suivi de tous les Cœurs. 3 de chute ! Lecoq « coqueline » si fort que l'arbitre se précipite à la table avant même d'être appelé : « Dindon a triché, il m'a confirmé que le 6 de Cœur, entame débile, était une quatrième meilleure, alors qu'il sait très bien que ce n'est pas vrai ! »

Voici les 4 jeux :

Dindon		Lecoq
♠ 109	♠ ADV84	
♥ RD9732	♥ AV	
♦ D98	♦ AR432	
♣ D7	♣ 9	

N
O E
S

Dinde
♠ R6532
♥ 64
♦ V107
♣ V102

Dinde, en Sud, jugeant ses Piques trop médiocres et ses rentrées inexistantes, a essayé de trouver son mari à Cœur.

Quelle sera la décision de l'arbitre ?

S'il remplit correctement son rôle, l'arbitre doit sanctionner. Qui et pourquoi ? Quand Lecoq a demandé « s'il s'agissait » d'une 4^e meilleure, sa question était tout d'abord erronée. L'adversaire doit préciser clairement « ses conventions », mais n'est nullement tenu de montrer son jeu au déclarant !

À la question correcte : « entamez-vous en 4^e meilleure ? », la réponse doit être simplement « oui ». Le « en principe » que nous ajoutons souvent n'est en aucune façon nécessaire, même si Nord a parfaitement compris qu'exceptionnellement ce n'était pas le cas. La convention d'entame, c'est « 4^e meilleure », et c'est cette convention qui doit être confirmée. Et si, de temps en temps, Dinde ou Dindon dérogent, ça n'a rien d'anormal et même si personnellement j'aurais entamé Pique, je comprends parfaitement le choix de Dinde. Lecoq tire toute les conclusions qu'il veut du jeu adverse, mais il n'y a aucune faute en Nord-Sud. Donc l'arbitre devrait sanctionner fortement... Lecoq ! Celui-ci s'est en effet livré à une des pires accusations du bridge, celle de tricherie, et s'est permis de surcroît de juger avec mépris l'entame « débile » de l'adversaire. En club, la plupart des arbitres, en pareille circonstance, s'efforceraient de calmer le jeu sans sanctionner, même si c'est peut-être une erreur. En compétition, Lecoq doit être sanctionné. Nous n'avons pas à juger les annonces et le jeu des adversaires (sauf bien sûr s'ils attendent nos conseils) et si nous estimons qu'il y a une irrégularité, l'arbitre est là pour analyser la situation.