

ENCHÈRES À DEUX

LE 2♦ FORCING DE MANCHE

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Complétant l'arsenal des ouvertures au palier de 2 (2♣ fort indéterminé, 2♥ et 2♠ faible, 2SA 20-21), le 2♦ forcing de manche permet de traiter toutes les mains dont la force est égale ou supérieure à 24 HL. Cette enchère artificielle est également utilisée dans le cadre des mains irrégulières où la manche est garantie à une levée près.

Pourquoi est-il nécessaire de disposer d'une ouverture forcing de manche ?

Comme l'ouverture au palier de 1 n'est pas forcing, il est indispensable de disposer d'une ouverture qui force le partenaire à parler mais également à ne pas mettre fin à la séquence d'enchères avant qu'une manche ait été atteinte et ce, quel que soit son jeu.

Avec quels types de mains ouvre-t-on de 2♦ forcing de manche ?

3 types de mains se prêtent à cette ouverture :

• Les mains régulières de plus de 24 points H.

Il s'agit là de la zone supérieure (sans limite haute) à l'ouverture de 2♣ fort indéterminé suivi de 2SA (22-23H).

	S	O	N	E
♠ RD106				
♥ AR2				
♦ RV7	2♦			
♣ ARV				

Suivi là aussi de 2SA.

• Les mains unicolores, bicolores ou tricolores d'au moins 24HL.

Un fit est peut-être nécessaire pour gagner une manche mais ces mains sont trop fortes pour être ouvertes au palier de 1, le risque d'un Passe général peu satisfaisant étant important. Il arrivera même que l'ouvreur possède 1 ou 2 point de moins.

	S	O	N	E
♠ R4				
♥ ARV108				
♦ AR542	2♦			
♣ A				

22H seulement mais une main beaucoup trop puissante pour être ouverte de 1♥. Il existe un risque que le partenaire passe et vous ne pourriez jamais décrire votre main en commençant au palier de 1. Avec aussi peu que ♠ D76 ♥ 32 ♦ V10876 ♣ 543 chez votre partenaire, vous avez un chelem très convenable (6♦) à jouer.

• Les mains irrégulières unicolores possédant deux levées de défense et avec lesquelles la manche est garantie à une levée près (au moins neuf levées en majeure, au moins 10 levées en mineure).

La manche n'est pas garantie à 100% mais la nature de la main (couleur longue, distribution exceptionnelle) impose le choix de cette ouverture.

	S	O	N	E
♠ ARDV876				
♥ AR4				
♦ D65	2♦			
♣ -				

Neuf levées seulement mais une forte chance de gagner la manche à Pique, même avec très peu en face.

	S	O	N	E
♠ 6				
♥ A2				
♦ ADV	2♦			
♣ ARD10654				

Un potentiel de 10 levées (l'As de Cœur, deux Carreaux et sept Trèfles).

Comment le répondant doit-il réagir à l'ouverture de 2♦ ?

En réponse, priorité est donnée à la présence d'un ou plusieurs As, ce qui peut s'avérer utile si l'ouvreur possède une main comportant une chicane.

Le S.E.F recommande de procéder de la manière suivante :

- 2♥ : 0 à 7 points H, pas d'As.
- 2♠ : un As majeur.
- 2SA : 8 points H et plus ou deux Rois.
- 3♣ : l'As de Trèfle.
- 3♦ : l'As de Carreau.
- 3SA : deux As.

Sur ces réponses, l'ouvreur poursuit de façon naturelle, fait une enchère à Sans-Atout ou annonce des couleurs au moins cinquièmes.

Attention : les sauts à la manche de la part de l'ouvreur sont des arrêts absolus. Ils montrent tout simplement qu'il manque deux As.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ AD3
 ♥ AR4
 ♦ ADV543
 ♣ 4

S	O	N	E
?			

2

♠ ARDV5
 ♥ 2
 ♦ ARDV4
 ♣ 43

S	O	N	E
?			

À VOUS DE JOUER !

3

♠ 7
♥ RV5
♦ A5
♣ ARDV1084

S	O	N	E
?			

4

♠ R5
♥ ARV10654
♦ AV
♣ R4

S	O	N	E
?			

5

♠ 87
♥ 943
♦ 10976
♣ 10876

S	O	N	E
2♦	-	?	

6

♠ A65
♥ 54
♦ A10
♣ RD5432

S	O	N	E
2♦	-	?	

7

♠ 87
♥ 943
♦ 10976
♣ 10876

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2SA	-	?	

8

♠ ADV1097
♥ 2
♦ AD10843
♣ -

S	O	N	E
?			

SOLUTIONS

1 1♦. Vous êtes très loin de posséder dix levées à Carreau. Vous n'avez aucun argument pour forcer le partenaire à déclarer une manche. L'ouverture de 1♦ est la plus adaptée.

2 2♦. Évidemment ! Cinq levées de Pique et cinq levées de Carreau font dix levées. La manche doit être déclarée et vous ne pouvez pas vous permettre de voir votre partenaire passer sur l'ouverture de 1♠.

3 2♣. Pour les mains à base d'un unicolore mineur, dix levées (au minimum) sont requises pour ouvrir de 2♦. Ce n'est pas le cas ici. En revanche, la main se prête parfaitement à l'ouverture de 2♣ suivi d'une redemande à 3♣.

4 2♦. La main représente bien un potentiel de neuf levées en majeure. L'ouverture de 2♦ est donc adaptée, pas tant parce que vous craignez un Passe général (celui-ci est peu probable) mais surtout pour montrer la puissance de votre main et obtenir un renseignement intéressant (présence ou non d'As dans la main du répondant).

5 2♥. Les réponses à l'ouverture forcing de manche sont automatiques. 2♥ est l'enchère la plus négative (moins de deux Rois ou de 8 points H, pas d'As).

6 3SA. Cette réponse artificielle montre conventionnellement deux As, indépendamment du reste du jeu du répondant. Un chelem va probablement être déclaré.

7 3SA. La nature même de l'ouverture de 2♦ forcing de manche est d'être forcing de manche ! Vous n'avez pas le droit de passer. Déclarez 3SA. Avec une majeure quatrième, vous feriez un Stayman sans que cela ne garantisse quoi que ce soit en terme de points.

8 1♠. Bien sûr, une manche va probablement être déclarée, avec cette main à la distribution exceptionnelle. Mais ce serait une grave erreur d'ouvrir de 2♦. Les mains bicolores qui ne sont pas fortes en point H doivent absolument s'ouvrir au palier de 1, afin de ne pas donner au répondant une fausse idée de la main de l'ouvreur. Notez qu'une réponse de 2♠ (un As majeur) ne garantirait pas le chelem alors que celle de 2♥ ne l'exclurait pas avec en face ♠ R865 ♥ 10987 ♦ 2 ♣ V876.

JEU EN DÉFENSE

LES APPELS DE PRÉFÉRENCE

Après le pair-impair et les appels directs, vus dans les précédents numéros, il est temps de compléter notre triptyque en abordant les signaux dits de « préférence ».

Comment ça marche ?

L'appel de préférence ne « parle » jamais de la couleur qui est en train d'être jouée. En clair, une carte (anormalement) élevée montre un intérêt pour la couleur la plus chère. Symétriquement, une carte (anormalement) basse appelle l'attention sur la couleur la moins chère. Trop simple ?

Encore faut-il ne pas oublier les principes de base de la signalisation :
1- La signalisation est une aide, elle ne remplace pas le raisonnement.

Un signal est une indication, pas un ordre.

2- Il ne faut jamais qu'un signal puisse coûter une levée.

3- Une carte n'envoie le plus souvent aucun message particulier et surtout n'en envoie jamais deux en même temps.

Un conseil : il ne faut pas passer son temps à guetter et à émettre des signaux.

Comment savoir si c'est l'heure de l'appel de préférence ?

Demandez-vous quel est le renseignement le plus utile pour votre partenaire à ce moment du coup... L'appel de préférence ne s'utilise que si le pair-impair ou l'appel direct n'est de toute évidence pas de mise. C'est comme d'habitude grâce à la pratique que l'on comprendra tout... ou presque.

Exemple :

♠ R102
♥ V3
♦ 962
♣ AV1084

♠ A84
♥ 108
♦ D10743
♣ 963

♠ V953
♥ 97542
♦ AR
♣ 75

♠ D76
♥ ARD6
♦ V85
♣ RD2

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 4 de Carreau.

Est fait la première levée du Roi de Carreau et rejoue l'As. Est a inversé l'ordre « naturel » pour envoyer un message : il possédait au départ As-Roi secs. Ouest comprend

que son partenaire n'a que faire du compte des Carreaux. Il doit indiquer sa rentrée de main en utilisant la technique des appels de préférence. Une carte anormalement élevée est un appel à la couleur la plus chère. Ouest fournit le 10 de Carreau. Est joue donc Pique. Voyez les dégâts si Est jouait Cœur dans la « faible du mort ». **À retenir : seule une carte « anormale » envoie clairement un message.**

À VOUS DE JOUER !

1

♠ DV83
♥ RV103
♦ 7
♣ D643

♠ 92
♥ 98752
♦ A98
♣ 1052

♠ N
♥ E
♦ S
♣ O

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

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	4♠	-

Entame : Dame de Cœur.

Quelle carte fournissez-vous sur le Roi du mort ? Pourquoi ?

2

♠ V32
♥ RV2
♦ R87
♣ R872

♠ 9874
♥ 10
♦ 65432
♣ AD4

♠ N
♥ E
♦ S
♣ O

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

S	O	N	E
1♥	1♠	X	3♠
4♥			

Entame : As de Pique.

Quelle est la carte juste en Est ? Pourquoi ?

3

♠ V876
♥ R52
♦ RV9
♣ R86

♠ ARD10
♥ 10
♦ 7542
♣ V1097

♠ N
♥ E
♦ S
♣ O

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

S	O	N	E
1♥	-	2SA	-
4♥			

Entame : As puis Roi de Pique.

Votre partenaire fournit le 2 puis le 4. Le déclarant a fourni le 9 et le 5. Vous avez bien entamé. Et maintenant ?

4

♠ 987
♥ 64
♦ RV976
♣ AD3

♠ 654
♥ R987
♦ 2
♣ 107652

♠ N
♥ E
♦ S
♣ O

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

S	O	N	E
1♠	-	2SA*	-
4♠			

* 3 atouts, 11-12 HL.

Entame : 2 de Carreau

Est a pris l'entame de l'As et rejoué le 8. Le déclarant a fourni la Dame et le 10. Trop évident ?

À VOUS DE JOUER !

5

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

S	O	N	E
2♥	-	2♠	1♠
4♥			-

Entame : 8 de Pique.
Est fait la première levée de l'As et rejoue le 2. Sud a fourni le 4 et le Valet. C'est à vous...

♠ R63
 ♥ AV
 ♦ 1093
 ♣ AV962
 ♠ 8
 ♥ 7532
 ♦ A872
 ♣ D873

N
 O E
 S

6

IMP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2SA	-	4♠	-

Entame : 7 de Carreau.
Votre partenaire prend de l'As et rejoue le 6. Le déclarant a fourni le Roi et le Valet. Soyez lucide.

♠ RD9
 ♥ R3
 ♦ D85
 ♣ R9872
 ♠ 653
 ♥ V9654
 ♦ 7
 ♣ D654

N
 O E
 S

SOLUTIONS

1 Cette Dame de Cœur est à l'évidence un singleton. Votre partenaire ne veut pas savoir combien vous avez de Cœurs mais dans quelle couleur il pourrait vous passer la main le cas échéant. Quand il y a de la coupe dans l'air, c'est l'heure de l'appel de préférence. Fournissez donc le 9 de Cœur, un appel pour les Carreaux. La main d'Ouest : ♠ R74 ♥ D ♦ D106542 ♣ R98. La main de Sud : ♠ A1065 ♥ A64 ♦ RV3 ♣ AV7.

2 Vous avez déjà donné votre compte à Pique. Quand et comment ? À l'enchère. 3♠ garantit quatre cartes à Pique. Le déclarant est donc connu avec un singleton Pique. Lorsqu'il y a un singleton au mort, c'est l'heure de l'appel de préférence. C'est pareil quand le singleton est connu dans la main du déclarant. Est doit fournir le 4, un appel à Trèfle. La main d'Ouest : ♠ ARD106 ♥ 65 ♦ V109 ♣ V109. La main de Sud : ♠ 5 ♥ AD98743 ♦ AD ♣ 653.

3 Votre partenaire a commencé par donner son compte à Pique en fournissant le 2. Le 4 qu'il a joué ensuite a donc un sens préférentiel. Ce 4 vous a paru tout petit ? Le flanc Trèfle vous a semblé évident de toute façon ? Et bien non ! Il faut bien regarder le tapis et au besoin ralentir la cadence en ne retournant pas trop vite sa propre carte. Le 4 est le plus gros des Piques restant chez votre partenaire. C'est une carte anormale, c'est donc un appel Carreau (la couleur la plus chère). Faisons attention aux « petites » cartes. La main d'Est : ♠ 432 ♥ V9 ♦ AD86 ♣ 5432. La main de Sud : ♠ 95 ♥ AD87643 ♦ 103 ♣ AD.

4 Votre partenaire, ce génie, a reconnu votre singleton Carreau. Il a rejoué sa plus grosse carte disponible pour vous signaler sa rentrée à Cœur. Ne jouez pas trop vite. Vous devez encaisser le Roi de Cœur avant de rejouer Cœur. Si vous vous contentiez de rejouer un petit Cœur, votre partenaire rejouerait Carreau. Ce serait le flanc mortel si vous aviez au départ la Dame de Pique 3^e (promotion d'atout) sans le Roi de Cœur. Le flanc se joue toujours à deux... La main d'Est : ♠ 32 ♥ AV52 ♦ A8543 ♣ V8. La main de Sud : ♠ ARDV10 ♥ D103 ♦ D10 ♣ R94.

5 Lorsque vous entamez d'un singleton, vous devez toujours partir du principe que votre partenaire l'a compris. Son minuscule 2 de Pique est donc « préférentiel ». Vous avez rejoué Trèfle et Est a coupé ? Arrêtez de rêver ! Est ne peut pas être singleton Cœur et chicane Trèfle. Le 2 de Pique de votre partenaire n'est pas un appel Trèfle mais un refus Carreau. Il a voulu vous signaler qu'il n'avait ni l'As ni le Roi de Carreau. Il faut rejouer atout, privant le déclarant de la rentrée au mort dont il a besoin pour l'affranchissement par la coupe du 5^e Trèfle. La signalisation c'est bien, mais rien ne remplace le raisonnement. La main d'Est : ♠ A109752 ♥ - ♦ DV65 ♣ R105. La main de Sud : ♠ DV4 ♥ RD109864 ♦ R4 ♣ 4.

6 Est a « deviné » que vous étiez singleton. Sa carte est donc « préférentielle ». Il serait meilleur pour vos couleurs que vous trouviez son As immédiatement. Lisons donc ce 6 de Carreau : ça ne peut pas être le plus petit car le déclarant aurait alors eu RV432 à Carreau. Est ne peut donc avoir l'As de Trèfle. Ce n'est pas non plus le plus gros, Sud aurait alors eu RV109 et aurait redemandé du 2 ♦ sur 2♣. Est ne peut donc avoir l'As de Cœur. Jouez donc atout, il y a urgence. Nord Sud n'avaient qu'à jouer 3SA mais ceci est une autre histoire... La main d'Est : ♠ A4 ♥ 1087 ♦ A109632 ♣ V10. La main de Sud : ♠ V10872 ♥ AD2 ♦ RV4 ♣ A3.

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LA REDEMANDE DU CONTREUR D'APPEL

S	O	N	E
X ?	-	1♠	1♦

> PAR PHILIPPE CRONIER

L'analyse de la situation

Le silence d'Ouest a obligé votre partenaire à parler. Son annonce d'une couleur au palier minimal indique un jeu de **0 à 7 points d'honneurs**. En conséquence, aucune manche n'est envisageable si le contreur ne détient pas au minimum 18 points. D'où le principe le plus important de la redemande du contreur :

Le contreur ne repart librement que s'il détient une main d'une valeur au moins égale à 18 points.

Rentrons dans le détail des enchères possibles du contreur :

1. Les soutiens

S	O	N	E
X 2♠	-	1♠	1♦

Le simple soutien au palier de 2 indique déjà entre 18 et 20 points HLD et au moins quatre atouts. Pour soutenir avec un saut (au palier de 3 ou 4), il faut cinq atouts, car la réponse d'1♥ ou d'1♠ au contre peut

parfois provenir d'une couleur seulement troisième. Il faudra en outre 21 à 23 points DH pour un soutien au palier de 3, à partir de 24 DH pour un soutien à la manche.

2. L'annonce d'une nouvelle couleur

S	O	N	E
X 1♠	-	1♥	1♦

La mention d'une nouvelle couleur garantit au moins cinq cartes et signifie que le contre provient d'une main **trop forte pour une simple intervention**, donc d'au moins 19 points HL. Si vous annoncez

cette nouvelle couleur avec un saut, vous indiquez cette fois au moins six cartes et 21 à 23 HL, l'équivalent d'un 2 fort.

3. Les enchères à Sans-Atout

La redemande à 1SA montre 18 à 19 points : avec moins, vous seriez intervenu à 1SA ou vous passeriez sur la réponse. Sauter à 2SA, en conséquence, montrera 20 ou 21 points, l'équivalent cette fois de l'ouverture de 2SA.

4. Le cue-bid

Toutes les mains fortes du contreur (d'au moins 18 points) qui ne peuvent pas s'exprimer par l'une des enchères précédentes donnent lieu à un cue-bid :

♠ AV9
♥ ARD3
♦ 873
♣ AD2

S	O	N	E
X 2♦	-	1♠	1♦

Sud n'a pas assez de Piques pour soutenir Nord et ne détient aucun arrêt Carreau, ce qui lui interdit d'annoncer les Sans-Atout : reste le cue-bid à 2♦. Sur ce cue-bid,

forcing bien sûr, le partenaire répète sa couleur s'il a une main très faible (de 0 à 3-4 points). Toute autre enchère montre une main positive.

À VOUS DE JOUER !

1	♠ R72 ♥ AV93 ♦ R4 ♣ A1052	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>X ?</td><td>-</td><td>1♠</td><td>1♦ -</td></tr></table>	S	O	N	E	X ?	-	1♠	1♦ -	2	♠ AR10963 ♥ AD6 ♦ AD5 ♣ 6	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>X ?</td><td>-</td><td>1♥</td><td>1♦ -</td></tr></table>	S	O	N	E	X ?	-	1♥	1♦ -
S	O	N	E																		
X ?	-	1♠	1♦ -																		
S	O	N	E																		
X ?	-	1♥	1♦ -																		
3	♠ R10652 ♥ 5 ♦ 1084 ♣ D1093	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1♠ ?</td><td>1♦ -</td><td>X 2♠</td><td>- -</td></tr></table>	S	O	N	E	1♠ ?	1♦ -	X 2♠	- -	4	♠ D983 ♥ 52 ♦ D84 ♣ V1083	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1♠ ?</td><td>1♣ -</td><td>X 2♣</td><td>- -</td></tr></table>	S	O	N	E	1♠ ?	1♣ -	X 2♣	- -
S	O	N	E																		
1♠ ?	1♦ -	X 2♠	- -																		
S	O	N	E																		
1♠ ?	1♣ -	X 2♣	- -																		

SOLUTIONS

1 Passe. Vous n'avez que 15 points d'honneurs, une manche est impossible et le contrat d'1♠, à sept atouts peut-être, tout à fait satisfaisant. Si vous dites 1SA, Nord comprendra que vous avez 18 ou 19 points.

2 2♠. À l'ouverture, vous auriez choisi un 2 fort indéterminé. Pour indiquer votre force, sautez maintenant à 2♠. Cette enchère très encourageante reste cependant non forcing.

3 4♠. Votre partenaire vous a promis quatre cartes à Pique et un minimum de 18 ou 19 points DH. Votre main s'évalue à 9 points, grâce au cinquième atout et au singleton : vous avez de quoi bondir à 4♠, un contrat à peu près sur table en face de : ♠ AV74 ♥ RD62 ♦ R3 ♣ A86.

4 2SA. En réponse au cue-bid de votre partenaire 2SA indique à la fois l'arrêt dans la couleur d'ouverture et une main au maximum (5-7H) de la réponse d'1♠...

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 ♠ 4 ♥ RV6 ♦ AD942 ♣ RV106	<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♠	?				2 ♠ RD83 ♥ 5 ♦ 964 ♣ AD863	<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>1SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E		1♥	1SA	-	?				3 ♠ A9753 ♥ RV9 ♦ AD ♣ R95	<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>4♦*</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	4♦*	-	?															
S	O	N	E																																																		
1♦	-	1♥	1♠																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
	1♥	1SA	-																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
1♠	-	4♦*	-																																																		
?																																																					
4 ♠ RD9632 ♥ 74 ♦ A7 ♣ AV8	<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>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>4♣</td><td>-</td><td>4♦</td><td>X</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♣	-	3♠	-	4♣	-	4♦	X	?				5 ♠ AR8 ♥ RV1084 ♦ AD5 ♣ 74	<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>2♣</td><td>X</td><td>3♣</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	2♣	X	3♣	?				6 ♠ 9 ♥ 5 ♦ R9754 ♣ D108643	<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>4♠</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E			1♥	4♠	-	-	X	-	?			
S	O	N	E																																																		
1♠	-	2♣	-																																																		
2♣	-	3♠	-																																																		
4♣	-	4♦	X																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
1♥	2♣	X	3♣																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
		1♥	4♠																																																		
-	-	X	-																																																		
?																																																					
7 ♠ 963 ♥ RD106 ♦ AV94 ♣ 83	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2SA**</td><td>3♣</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>X</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2SA**	3♣	1♠	-	?		X	-	8 ♠ 4 ♥ RV95 ♦ AD10853 ♣ 82	<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>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♠	?				9 ♠ ARV93 ♥ 5 ♦ 9 ♣ RDV975	<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></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?																			
S	O	N	E																																																		
2SA**	3♣	1♠	-																																																		
?		X	-																																																		
S	O	N	E																																																		
	1♣	1♥	1♠																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
?																																																					

* Splitter : 13-15HLD, courte à Carreau, au moins quatre atouts. ** Trois atouts, 11-12HLD.

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	2♣	-	2SA
-	3SA		

A ♠ RD863
♥ RV5
♦ A742
♣ 3

B ♠ RV862
♥ D7
♦ AD1043
♣ 4

C ♠ AD1098
♥ V964
♦ D82
♣ A

D ♠ D10753
♥ AR52
♦ R7
♣ 94

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ 1073
♥ 108542
♦ V5
♣ A74

S	O	N	E
2SA	-	3♦	-
4♥			

Entame : Roi de Carreau.
La rectification à saut du Texas majeur montre, après une ouverture de 2SA, une main maximum, fittée par quatre atouts et pourvue de tous les contrôles. Comment négocier ce contrat ?

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ A6532
♥ RV9
♦ 1064
♣ 73

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
2SA	-	3SA	-

Entame : 7 de Carreau.
Sud prend le 9 de Carreau de la Dame, joue le 3 de Cœur pour le 5 d'Ouest et le Valet du mort avant d'appeler un petit Trèfle. En tournoi par paires, l'objectif n'est pas forcément de battre le contrat mais de réaliser le plus de levées possibles. Comment s'y prendre ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠ 4

♥ RV6

♦ AD942

♣ RV106

S

O

N

E

1♦

-

1♥

1♠

X

2

♠ RD83

♥ 5

♦ 964

♣ AD863

S

O

N

E

1♥

1SA

-

2♦

3

♠ A9753

♥ RV9

♦ AD

♣ R95

S

O

N

E

1♠

-

4♦*

-

4♠

4

♠ RD9632

♥ 74

♦ A7

♣ AV8

S

O

N

E

1♠

-

2♣

-

2♠

-

3♠

-

4♣

-

4♦

X

XX

5

♠ AR8

♥ RV1084

♦ AD5

♣ 74

S

O

N

E

1♥

2♣

X

3♣

X

6

♠ 9

♥ 5

♦ R9754

♣ D108643

S

O

N

E

-

-

1♥

4♠

4SA

X

-

7

♠ 963

♥ RD106

♦ AV94

♣ 83

S

O

N

E

3♣

1♠

-

2SA**

X

-

-

8

♠ 4

♥ RV95

♦ AD10853

♣ 82

S

O

N

E

1♣

1♥

1♠

4♦

9

♠ ARV93

♥ 5

♦ 9

♣ RDV975

S

O

N

E

1♣

* Splinter : 13-15HLD, courte à Carreau, au moins quatre atouts. ** Trois atouts, 11-12HLD.

- Contre. Trois cartes à Cœur dans une main agréable ou un jeu fort sans enchère naturelle.
- 2♦. Après une ouverture majeure, le Texas « impossible » est un Stayman, garantissant quatre cartes dans l'autre majeure.
- 4♠. La main est certes forte en points mais ne « colle » pas face à une courte à Carreau et 8-10 H (soit 13-15 HLD).
- Surcontre. Contrôle du premier tour à Carreau.
- Contre. Un jeu de deuxième zone au moins sans enchère naturelle.
- 4SA. Le Contre de Nord demande de passer avec un jeu régulier et d'enchérir avec un jeu bien distribué. 4SA est un appel aux mineures.
- Passe. Ce Contre est punitif, Sud n'a rien à ajouter.
- 4♦. Enchère de rencontre avec une dizaine de points, au moins quatre atouts et dix cartes rouges.
- 1♣. Avec un jeu irrégulier, la couleur la plus longue d'abord : c'est la première des règles !

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	2♣	-	2SA
-	3SA		

A ♠ RD863
♥ RV5
♦ A742
♣ 3

B ♠ RV862
♥ D7
♦ AD1043
♣ 4

C ♠ AD1098
♥ V964
♦ D82
♣ A

D ♠ D10753
♥ AR52
♦ R7
♣ 94

- 10** **A : 6 de Pique.** Votre meilleure chance de battre est d'établir les Piques, ce qui ne sera possible qu'avec un appui chez le partenaire.
B : 4 de Carreau. L'entame dans cette couleur non nommée peut permettre d'encaisser les cinq premières levées.
C : As de Pique. L'entame de l'As permet de conserver la main et de rejouer la Dame (si le Valet est second au mort) ou le 10 (si le Roi est second)... et de pouvoir affranchir la couleur si le partenaire avait un honneur sec !
D : As de Cœur. Cette entame permet de voir le mort en conservant la main et de choisir la suite appropriée.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ 1073
♥ 108542
♦ V5
♣ A74

♠ AD65
♥ 93
♦ RD109
♣ D63

♠ 9842
♥ 76
♦ 873
♣ V1095

♠ RV
♥ ARDV
♦ A642
♣ R82

Match X 4.
Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2SA	-	3♦	-
4♥			

Entame : Roi de Carreau.

11 Sud dispose dès l'entame de cinq levées de Cœur, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle, soit huit levées certaines. La tentation est grande, après avoir pris de l'As de Carreau et retiré les atouts en deux tours, de remonter au mort par l'As de Trèfle pour faire une impasse à Pique. Mais, ce faisant, le déclarant donnerait un temps d'avance à la défense pour établir deux levées de Pique, une levée de Carreau et une levée de Trèfle. Le bon jeu consiste à jouer Pique de la main du déclarant après le retrait des atouts, en acceptant la concession de deux levées dans la couleur. L'adversaire va prendre, encaisser sa levée de Carreau et rejouer Trèfle : le déclarant prendra en main et rejouera Pique afin d'établir le 10. La poursuite Trèfle sera prise au mort, ce qui permettra à Sud d'encaisser le 10 de Pique (pour la neuvième levée) en défaussant le dernier Trèfle de sa main avant de couper un Trèfle (pour la dixième).

12

♠ A6532
♥ RV9
♦ 1064
♣ 73

♠ V1087
♥ 1065
♦ 8753
♣ 82

♠ R94
♥ 872
♦ V92
♣ AR64

♠ D
♥ AD43
♦ ARD
♣ DV1095

TPP. Don. : S - Vuln. : Pers.

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
2SA	-	3SA	-

Entame : 7 de Carreau.

12 L'entame du 7 de Carreau montre une couleur sans honneur. En effet, s'il s'agissait d'une quatrième meilleure, Ouest détiendrait As - Roi - 8 - 7, ce qui est incompatible avec les enchères. Et de plus, avec cette teneur, Ouest aurait entamé de l'As. Sud possède donc As - Roi - Dame de Carreau et, comme il a montré par ses enchères, cinq cartes à Trèfle et quatre cartes à Cœur (ou parfois six cartes à Trèfle et trois cartes à Cœur), il est singleton Pique. Est doit donc prendre du Roi de Trèfle et rejouer le Roi de Pique, pour couvrir le cas de la Dame sèche en Sud. La meilleure chose que puisse alors faire le déclarant est de laisser passer deux fois à Pique avant de rejouer Trèfle : étant dépourvu de Pique, Est ne pourra encaisser la chute mais récoltera une excellente note grâce à cette minutieuse reconstitution de la main du déclarant.

le Bridgeur

BOÎTE À ENCHÈRES

La *Bridge partner* n°1 des boîtes à enchères
Elle se pose ou se visse sur vos tables
et se replie aisément pour se ranger.

* Pour toute commande passée avant
le 15 juin 2017, France métropolitaine.

CODE PROMOTION : AT2017

 **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.



**40,90 euros
les quatre.**



DINGUE DINDE & DIGNE DINDON

LES RÈGLES ET LE RÈGLEMENT

> PAR CHRISTIAN BURGUET

Si l'on peut faire un reproche à l'enseignement du bridge, c'est de confondre « la méthode » avec « le règlement ». Les enseignants 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 celles qu'on leur a apprises.

Les quatre jeux :

Dujar
♠ 82
♥ V73
♦ RD10432
♣ V4

Dindon
 ♠ 7653
 ♥ RD65
 ♦ V96
 ♣ D 10

Dinde
 ♠ RV4
 ♥ A1084
 ♦ A5
 ♣ 8762

Lecoq
 ♠ AD109
 ♥ 92
 ♦ 87
 ♣ AR953

Don. : **S** - Vuln. : **Personne**

S	O	N	E
Lecoq	Dindon	Dujar	Dinde
1♣	-	1♦	X
1♥	1♠	2♦	-
-	2♠	-	-
X			

EXPLICATIONS :

Bien que l'annonce de 1 ♦ ne dénie pas les Cœurs (sinon Dujar **DOIT** alterer), Lecoq est en droit de craindre que l'adversaire ne les trouve, sauf... très rapidement une idée originale lui traverse l'esprit, et il pose le carton 1 ♥ ! Le risque lui paraît limité car, en cas de soutien il peut revenir à Sans-Atout... Pour Dindon, pas de doute, il y a un fit à Pique dans son camp. Après l'entame du Valet de Trèfle, le pauvre Dindon va chuter de... 5 ! (1100) : Lecoq encaisse le Roi et l'As de Trèfle puis il joue le 3 de Trèfle coupé et surcoupé du 8. Dindon prend ensuite le Roi de Carreau de l'As, rentre en main à Cœur et joue Pique pour le Valet et la Dame. Le retour Carreau est pris de la Dame et Dujar poursuit du 10 de Carreau coupé du 4 et surcoupé du 9. Lecoq purge les atouts restants, encaisse deux Trèfles maîtres et concède princièrément un Cœur à la fin, la deuxième levée de l'adversaire ! Bien qu'on ne soit pas à l'époque de Thanksgiving, on entend les glougloulements furieux de Dindon contre Lecoq jusqu'à l'extérieur du club ! Les voisins ont même peur qu'il lui vole dans les plumes ! Bien évidemment l'arbitre est appelé.

À votre avis, quelle sera sa décision ?

L'annonce de « 1 ♥ » en Sud, est clairement psychique. Pourtant, même si celle-ci ne correspond pas à « notre enseignement », elle n'a rien de répréhensible vis-à-vis du règlement, à condition bien sûr qu'aucune entente illicite ne protège cette fantaisie. Sud annonce à ses risques et périls. Ainsi, si par exemple Nord possédait quatre Cœurs, six Carreaux et une douzaine de points, le camp Nord-Sud serait forcément perdant :

- soit Nord appelle 4♥ (aussitôt contrés)

- soit il accepte ensuite 3SA et cette décision serait tout à fait suspecte : Nord sait sans doute que son partenaire est coutumier des fantaisies, mais l'adversaire, lui, ne le sait pas. Et ça, c'est parfaitement irrégulier !

Loi 40C : « Un joueur peut déroger aux agréments de son camp mais à condition que son partenaire n'ait pas plus de raison que les adversaires d'être conscient de la dérogation... »

Certains feront remarquer qu'en club, ce n'est pas très convivial. C'est « leur » point de vue, et même si, à titre personnel, je ne ferais effectivement pas ce psychique contre une équipe faible, rien dans le règlement ne l'interdit. En tant qu'arbitre, je ne peux que donner tort aux Est-Ouest pour leurs hurlements intempestifs. De plus, j'ai pris à dessein le cas d'une annonce volontairement fantaisiste, mais les contestations, parfois agressives, portent souvent sur des annonces tout à fait correctes. Qui ne s'est jamais fait reprocher par exemple, un réveil tout à fait légitime dans 4 cartes ? Les mauvaises annonces, qu'elles soient involontaires ou volontaires (donc y compris les psychiques), devraient conduire statistiquement à de mauvais résultats, et si ce n'est pas le cas, c'est bien souvent parce que nos propres annonces, ou notre propre jeu de la carte, sont très médiocres. Quand j'étais 4^e série, j'ai subi un psychique d'ouverture (2♣ Albarran !) par une équipe de 1^{re} série majeure. Loin de me plaindre, j'ai réfléchi ensuite à la donne et cela m'a fait faire beaucoup de progrès !

Essayer de tirer les leçons pour s'améliorer est quand même nettement plus constructif que de hurler, non ?