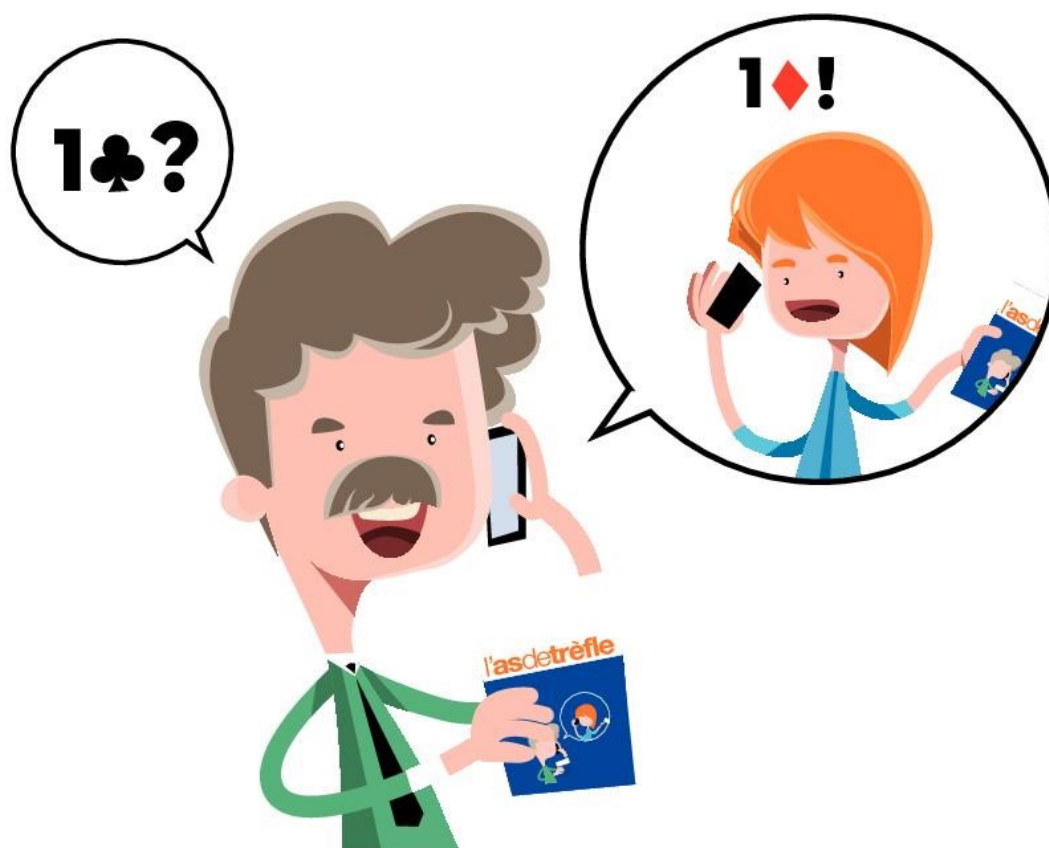




QUE JOUONS-NOUS PARTENAIRE ?

→ par Pierre Saporta

Pour beaucoup d'entre vous, le retour à la table de bridge ne se fera pas sans quelques difficultés, tout particulièrement dans le domaine des enchères. Jouez-vous bien le même système que votre partenaire ?

Voici deux séries de huit questions. Votre partenaire et vous, devez y répondre chacun de votre côté, avant de vous téléphoner pour vous mettre d'accord en cas de divergence de vue.

Pour mémoire, nous vous indiquons quel est le choix du SEF (Système d'Enseignement Français) dans les situations considérées.

Bon amusement et... bon travail !

▶ À VOUS DE JOUER ! ◀

JEU N°1				
♠	S	O	N	E
RD73				
♥D963				
♦D105	?			
♣A3				

De quoi ouvrez-vous ? 1♣ ? 1♦ ?

JEU N°3				
♠	S	O	N	E
92				
♥RD1063				
♦RV5			1♣	X
♣D103	?			

Quelle est votre enchère ? Surcontre ? 1♥ ?

JEU N°5				
S	O	N	E	
2♣	-	1♦ 2SA		1♠

La dernière enchère est-elle forcing ? Non forcing ?

JEU N°7				
♠	S	O	N	E
R1043				
♥DV964				
♦5			1♦	1SA
♣963	?			

Quelle est votre enchère ? Passe ? Contre ? 2♣ ? 2♥ ?

JEU N°2				
♠	S	O	N	E
RDV943				
♥52				
♦964			1♣	-
♣94	?			

Quelle est votre enchère ? 1♠ ? 2♠ ?

JEU N°4				
S	O	N	E	
2♦	-	1♣ 3♦		1♠

La dernière enchère est-elle forcing ? Non forcing ?

JEU N°6				
S	O	N	E	
X		1♦		1♥

La dernière enchère promet-elle 4♠ ? Dénie-t-elle 4♠ ?

JEU N°8				
♠	S	O	N	E
AD10643				
♥75				
♦AV5			1♦	2SA*
♣R5	?			

*Bicolore ♥/♣. Quelle est votre enchère ? Contre ? 3♣ ? 3♥ ? 3♠ ?

LES OPTIONS DU SEF

JEU N°1 ▶ 1♦ : c'est le seul cas où l'ouverture d'1♦ se fait avec seulement trois cartes.

JEU N°2 ▶ 1♠ : un saut à 2♠ montrerait un très bel unicolore d'au moins 18HL ne comportant, en principe, qu'une seule perdante en face d'un singleton.

JEU N°3 ▶ 1♥ : naturel et forcing. Commencer par surcontrer pourrait nous mettre en délicate posture si l'adversaire nous barrait à Pique, par exemple.

JEU N°4 ▶ Non forcing : après l'intervention d'Est, la réponse de 2♦ est forcing mais pas auto-forcing. De plus, elle promet cinq cartes. Le soutien de Nord montre une ouverture de première zone et peut-être seulement trois cartes à Carreau.

JEU N°5 ▶ Forcing : après ce départ, seul un soutien de Nord à 3♣ serait non forcing. 2SA montre une ouverture solide et un arrêt à Pique. Si Nord redemandait à 2♦, la situation serait également forcing.

JEU N°6 ▶ En dépit de l'arrêt à Cœur, la recherche du fit majeur est prioritaire. Le contre dénie quatre Piques et s'avère bien utile avec : ♠A104 ♥972 ♦R94 ♣D1083.

JEU N°7 ▶ 2♣ (convention Landyk). L'enchère promet un bicolore majeur au moins 5-4. Si le partenaire répond 2♦ (relais), vous annoncerez 2♥ pour décrire cinq Cœurs et au moins quatre Piques dans un jeu de moins de 9H.

JEU N°8 ▶ 3♥ : ce cue-bid cher montre une couleur à Pique au moins cinquième et un jeu fort. Une enchère de 3♠ serait naturelle et non forcing et le cue-bid économique (3♣) promettrait un fit à Carreau (couleur économique de notre camp) et serait forcing de manche.

▶ À VOUS DE JOUER ! ◀

JEU N°1				
♠ ADV63	S	O	N	E
♥ D3	?			
♦ 6				
♣ AR763				

De quoi ouvrez-vous ? 1♣ ? 1♠ ?

JEU N°3				
♠ A10642	S	O	N	E
♥ RV5			1♥	-
♦ D3	?			
♣ 873				

Quelle est votre enchère ? 1♠ ? 2SA ?

JEU N°5				
♠ 7	S	O	N	E
♥ RV4	-	-	1♠	-
♦ V63	?			
♣ RD 10863				

Quelle est votre enchère ? 1SA ? 2♣ ?

JEU N°7				
♠ R1093	S	O	N	E
♥ AD74			1♠	1SA
♦ 5	?			
♣ 9764				

Quelle est votre enchère ? Contre ? 2SA ? 3♠ ?

JEU N°2				
♠ RD73	S	O	N	E
♥ A542			1♠	-
♦ 832	?			
♣ V4				

Quelle est votre enchère ? 3♠ ? Autre ?

JEU N°4				
♠ R10642	S	O	N	E
♥ R93			1♠	-
♦ DV5	?			
♣ R5				

Quelle est votre enchère ? 2♦ ? 3SA ? 4♠ ?

JEU N°6				
♠ RD83	S	O	N	E
♥ 73			1♠	X
♦ AV53	?			
♣ D104				

Quelle est votre enchère ? Surcontre ? 2SA ? 3SA ? 4♠ ?

JEU N°8				
	S	O	N	E
	-	2♠	1♥	2♥*
	X		-	-

*Bicolore ♠/♣. Votre Contre est-il punitif ? D'appel ?

LES OPTIONS DU SEF

JEU N°1 ▶ 1♣ : Avec un bicolore noir 5-5, on ouvre d'1♣ à partir de 14H de belle facture.

JEU N°2 ▶ 3♠ : ce saut montre un jeu limite (11-12HLD) et quatre atouts.

JEU N°3 ▶ 2SA : ce saut montre un jeu limite (11-12HLD) et trois atouts. Si l'on choisit de répondre 1♠, on ne pourra pas décrire son fit et sa force ultérieurement.

JEU N°4 ▶ 3SA : cette réponse conventionnelle montre quatre ou cinq atouts dans un jeu régulier ou semi-régulier de 13-15 HLD.

JEU N°5 ▶ 2♣ : Drury. On fera suivre de 3♣ pour décrire une belle couleur sixième et 8-10H.

JEU N°6 ▶ 3SA : fit quatrième (ou cinquième) dans une main de 13-15 HLD (Super Truscott). Un saut à 2SA (Truscott) montrerait un fit quatrième avec seulement 11-12HLD.

JEU N°7 ▶ 2SA. Dans cette situation rare, le SEF conseille de jouer le Truscott, comme après un contre d'appel. Par contraste, un saut à 3♠ constituerait un barrage avec quatre atouts.

JEU N°8 ▶ Punitif : après une intervention adverse par un bicolore, un « passe » suivi d'un « contre » montre une envie de punir. Vous pourriez détenir ♠ RV952 ♥ 5 ♦ 964 ♣ AD94.

VOTRE SYSTÈME EN ACTION

→ par Pierre Saporta

Voici huit mains d'Ouest et huit mains d'Est. Faites les huit séquences complètes avec votre partenaire (ou, à défaut, tout seul) en tenant compte, le cas échéant, des interventions adverses. Nous vous proposons ensuite huit séquences fondées sur le SEF.

▶ À VOUS DE JOUER! ◀

MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°1	► Donneur : Est . Vulnérabilité : Personne .
♠ AV5 ♥ ARV1053 ♦ DV10 ♣ 6		♠ R73 ♥ D2 ♦ AR74 ♣ V842			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°2	► Donneur : Ouest . Vulnérabilité : Est-Ouest . Nord intervient par 2♣.
♠ AR653 ♥ R105 ♦ A74 ♣ 83		♠ 94 ♥ ADV63 ♦ 752 ♣ R64			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°3	► Donneur : Est . Vulnérabilité : Nord-Sud . Sud intervient par 1♥.
♠ AR3 ♥ 864 ♦ V103 ♣ R1074		♠ 864 ♥ R5 ♦ A94 ♣ AD953			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°4	► Donneur : Ouest . Vulnérabilité : Tous . Nord intervient par 1SA.
♠ RD5 ♥ 1092 ♦ A92 ♣ DV53		♠ V10943 ♥ AV83 ♦ 85 ♣ 64			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°5	► Donneur : Est . Vulnérabilité : Est-Ouest .
♠ A4 ♥ A8763 ♦ R52 ♣ R85		♠ RD853 ♥ 82 ♦ A ♣ ADV103			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°6	► Donneur : Ouest . Vulnérabilité : Personne .
♠ A63 ♥ ADV73 ♦ 6 ♣ AD63		♠ R95 ♥ R64 ♦ V42 ♣ RV104			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°7	► Donneur : Est . Vulnérabilité : Nord-Sud .
♠ RV85 ♥ AD4 ♦ 1085 ♣ R93		♠ AD106432 ♥ R5 ♦ 764 ♣ A			
MAIN D'OUEST		MAIN D'EST		JEU N°8	► Donneur : Ouest . Vulnérabilité : Tous . Nord intervient par 2♠ (bicolore ♥/♠)
♠ A9763 ♥ R52 ♦ A73 ♣ R10		♠ R ♥ 974 ♦ RD10962 ♣ D72			

LES SÉQUENCES À PARTIR DU SEF

JEU N°1

OUEST	♠AV5 ♥ARV1053 ♦DV10 ♣6
EST	♠R73 ♥D2 ♦AR74 ♣V842

Don. : E - Vuln. : Personne

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

Le saut direct à 2♥ rend ici très facile la découverte du chelem. Avec son gros honneur second, Est donne directement le point pour fixer l'atout. Quelques contrôles et un Blackwood plus tard, le bon contrat est atteint.

JEU N°2

OUEST	♠AR653 ♥R105 ♦A74 ♣83
EST	♠94 ♥ADV63 ♦752 ♣R64

Don. : O - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
-	1♠ 4♥	2♣	2♥

Après l'intervention de Nord, l'enchère de 2♥ ne promet plus 11H mais 10H (voire 8/9 avec six cartes). Elle est forcing mais elle n'est pas auto-forcing comme en l'absence d'intervention. Ouest, qui possède, dans le contexte, une main magnifique, ne doit pas se contenter d'un soutien à 3♥ (sur lequel Est passerait) mais appeler la manche.

JEU N°3

OUEST	♠AR3 ♥864 ♦V103 ♣R1074
EST	♠864 ♥R5 ♦A94 ♣AD953

Don. : E - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
1♥	X	-	1♣
-	2SA	-	1SA
			3SA

Quand Sud intervient à 1♥, Ouest a une enchère difficile. Un cue-bid à 2♥, forcing de manche, ne convient pas. Heureusement, le contre est là pour couvrir ce type de cas. Quand son partenaire redemande à 1SA, Ouest propose la manche du haut de ses 11 points et Est accepte la proposition pour honorer sa couleur cinquième et ses honneurs de tête.

JEU N°4

OUEST	♠RD5 ♥1092 ♦A92 ♣DV53
EST	♠V10943 ♥AV83 ♦85 ♣64

Don. : O - Vuln. : Tous

S	O	N	E
-	1♣ 2♦	1SA	2♣
		-	2♠

Quand Nord intervient par 1SA, il est tentant, avec la main d'Est, de se risquer à un 2♣ Landyk (bicolore majeur au moins 5-4) en dépit de la faiblesse de son jeu. Ouest relaye à 2♦ pour permettre à son partenaire d'annoncer sa couleur cinquième et le bon contrat est découvert.

JEU N°5

OUEST	♠A4 ♥A8763 ♦R52 ♣R85
EST	♠RD853 ♥82 ♦A ♣ADV103

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
-	1♥	-	1♣
-	2♦	-	1♠
-	4♣	-	3♠
-	4♥	-	4♦
-	4♥	-	4SA
-	5♣	-	5SA
-	6♦	-	7♣

Une séquence bien longue mais facile à comprendre. Est ouvre d'1♣ pour faciliter la description de son jeu. Quand son partenaire fait une quatrième forcing pour demander des précisions, Est saute à 3♠ pour camper un bicolore noir 5-5 de deuxième zone. L'enchère de 4♣ fixe le fit, 4♦ et 4♥ sont des contrôles. Est a maintenant les moyens de poser le Blackwood. Il apprend que son partenaire possède trois clés (5♣) et le Roi de Carreau (6♦). Il sait dès lors que le grand chelem à Trèfle constitue un bon pari.

JEU N°6

OUEST	♠A63 ♥ADV73 ♦6 ♣AD63
EST	♠R95 ♥R64 ♦V42 ♣RV104

Don. : O - Vuln. : Personne

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

Est répond d'abord 2SA pour décrire trois cartes à Cœur dans un jeu limite. Quand son partenaire annonce 3♣ (une enchère naturelle pour jouer la manche ou le chelem), Est fait l'enchère technique de 4♣ qui garantit quatre cartes correctes dans la couleur. Le but de cette enchère est de découvrir éventuellement un chelem dans un fit 4-4 plutôt que dans un fit 5-3. Le 4♦ de l'ouvreur affirme maintenant des ambitions de chelem et Est annonce alors très logiquement son contrôle Pique. 5♦, en réponse au Blackwood, annonce une clé (le Roi de Cœur dans le premier fit exprimé) et Ouest choisit logiquement de jouer en fit 4-4. À noter qu'il suffit de couper un Carreau pour parvenir à 12 levées alors que le contrat de 6♥ n'a aucune chance !

LES SÉQUENCES À PARTIR DU SEF

JEU N°7

OUEST

♠ RV85
♥ AD4
♦ 1085
♣ R93

EST

♠ AD106432
♥ R5
♦ 764
♣ A

Don. : E - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
-	3SA 4♥	-	1♠ 4♣ 4♠

La réponse de 3SA montre un fit de quatre cartes dans un jeu de manche (13-15HLD) et dénie une belle couleur annexe. Est a une main très intéressante qui lui permet d'espérer un chelem. Il annonce son premier contrôle (4♣) mais, quand son partenaire lui répond 4♥, il sait que le contrôle Carreau manque à l'appel et revient sagement à 4♠. On note qu'il serait maladroit de s'aventurer à 5♠ avec ces deux mains...

JEU N°8

OUEST

♠ A9763
♥ R52
♦ A73
♣ R10

EST

♠ R
♥ 974
♦ RD10962
♣ D72

Don. : O - Vuln. : Tous

S	O	N	E
-	1♠ 3SA	2♠	3♦

Quand Nord intervient à 2♠ (bicolore Cœur/Trèfle), Est dispose, avec le SEF, de tout un arsenal pour annoncer son jeu. L'enchère de 3♦ (la dernière couleur), naturelle et non forcing, est ici idéale. Ouest a maintenant tout ce qu'il faut pour tenter la manche à Sans-atout.



VACANCES BLEUES
Des lieux & des liens **50 ans**

RÉSERVEZ TÔT!
jusqu'à
-37%*

HÔTELS | CLUBS | RÉSIDENCES | VOYAGES À L'ÉTRANGER
www.vacancesbleues.com

Des lieux d'exception
pour vos vacances
EN FRANCE
ET À L'ÉTRANGER

• **INDIVIDUELS :**
jusqu'à **-10%** avec le code **FFB**
sur vacancesbleues.com ou **04 91 00 96 30**

• **EN GROUPE :**
tarifs préférentiels à partir de 15 personnes.
Contactez votre conseiller Vacances Bleues :
groupe@vacancesbleues.fr
ou **04 91 00 96 34**

* Pour toute réservation avant le 31/05/2021 : pour un séjour entre le 04/09/2021 et le 01/12/2021. Ce pourcentage inclut votre réduction permanente. Offre valable uniquement pour les individuels.

JOUONS UN PEU



par Pierre Saporta

Voici un exercice pour muscler votre jeu de défense avant la reprise. Vous pouvez marquer un maximum de 100 points.

LA CARTE JUSTE

Sur les quatre donnes qui suivent, vous devez trouver la carte juste à rejouer, en Est.

À VOUS DE JOUER !

JEU N°1

25 POINTS / Don. : S - Vuln. : Tous

♠AV5
♥R1086
♦V65
♣D82

♠93
♥A2
♦AD93
♣V10943

S	O	N	E
1SA	-	3SA	-

Ouest entame de la Dame de Cœur pour le Roi, votre As et le 3.
Quelle carte rejoutez-vous ?

JEU N°2

25 POINTS / Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

♠76
♥1065
♦D5
♣ARD965

♠A1054
♥D94
♦8762
♣V4

S	O	N	E
1SA	-	3SA	-

Ouest entame du 9 de Pique pour votre As et le 3 du déclarant.
Que rejoutez-vous et surtout, pourquoi ?

JEU N°3

20 POINTS / Don. : N - Vuln. : Personne

♠R10
♥R64
♦ADV765
♣83

♠V972
♥D103
♦R8
♣V762

S	O	N	E
1♠ 3SA	-	1♦ 2♦	-

Ouest entame du 2 de Cœur pour le 4, la Dame et l'As. Le déclarant laisse courir le 10 de Carreau jusqu'à votre Roi.
Que rejoutez-vous ?

JEU N°4

30 POINTS / Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

♠R82
♥RV1064
♦RD
♣873

♠A7
♥875
♦98762
♣RD10

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

Ouest entame de la Dame de Pique qui fait la levée et rejoue le Valet de Pique. Le déclarant, pour votre malheur, passe un petit du mort. Que rejoutez-vous ?

SOLUTIONS

JEU N°1 ▶ Si vous avez bien compté, votre partenaire n'a rien en dehors du petit mariage Cœur. Vous êtes à la tête de trois levées (deux Cœurs et l'As de Carreau) et la position des Cœurs vous laisse penser qu'il y a urgence à en trouver deux autres. Votre chance se situe à Carreau. Si le déclarant possède le Roi troisième sans le 10, vous devez rejouer la Dame de Carreau. Si Sud couvre, Ouest, quand il reprendra la main à Cœur, jouera Carreau pour traverser le Valet du mort.
La main de Sud : ♠ RD64 ♥ 543 ♦ R87 ♣ AR5
La main d'Ouest : ♠ 10872 ♥ DV97 ♦ 1042 ♣ 76

Nota : Il existe une position unique des Carreaux où il faudrait jouer une petite carte et non la Dame : Roi-10 secs en Sud. Ce n'est évidemment pas la meilleure chance.

JEU N°2 ▶ Cette fois, votre partenaire possède entre 5 et 7 points H. Comme l'entame marque le déclarant avec Roi-Dame-Valet de Pique et comme le mort possède six Trèfles maîtres, vous devez être en mesure de rafler immédiatement quatre levées pour battre le contrat. Pour atteindre cet objectif avec les Carreaux, il faudrait que votre partenaire détienne As-Roi de Carreau cinquièmes, ce qui est impossible car il aurait entamé dans cette couleur. À Cœur, trouver As-Roi quatrièmes chez le partenaire est possible mais quand même très improbable. En revanche, Ouest pourrait parfaitement posséder As-Valet quatrièmes, configuration peu alléchante pour entamer. La bonne carte à rejouer est la Dame de Cœur... Si Sud montait du Roi, le 10 du mort monterait la garde et le contrat gagnerait aisément mais le déclarant pourrait raisonnablement penser que vous possédez Dame-Valet-9 quatrièmes, par exemple. En pareil cas, monter du Roi serait synonyme de chute et passer un petit de la main contrain-

draît la défense à lui livrer une levée si elle s'entête dans la couleur...
La main de Sud : ♠ RDV3 ♥ R72 ♦ AR103 ♣ 32
La main d'Ouest : ♠ 982 ♥ AV83 ♦ V94 ♣ 1087

JEU N°3 ▶ Votre partenaire a manifestement entamé sous le Valet de Cœur quatrième. Comme Sud devrait posséder au moins 12 points H, Ouest ne peut détenir au maximum que 7 points dans les noires. Si Ouest a l'As de Pique, le déclarant n'aura guère de mal à parvenir à neuf levées. La seule chance raisonnable de la défense se situe à Trèfle. Il faut espérer que votre partenaire soit en possession de As-Dame-10 quatrièmes et surtout ne pas oublier de rejouer le Valet de Trèfle en pivot !
La main de Sud : ♠ AD54 ♥ A87 ♦ 1093 ♣ R94
La main d'Ouest : ♠ 863 ♥ V952 ♦ 42 ♣ AD105

JEU N°4 ▶ Sud a un jeu régulier avec deux Cœurs et moins de quatre Piques. Il est donc distribué 3-2-3-5 (ou exceptionnellement 2-2-4-5) Si le déclarant est minimum, il possède 12 points H et votre partenaire peut donc détenir quatre points extérieurs aux Piques. Vous devez espérer qu'il s'agisse d'un As. L'As de Cœur en Ouest ne vous servirait à rien et l'As de Carreau non plus car Sud devrait alors posséder le Valet au moins troisième et réaliser cinq Cœurs, un Pique, deux Carreaux et l'As de Trèfle. La seule chance véritable est de trouver l'As de Trèfle chez votre vis-à-vis. La difficulté du coup est de rejouer le 10 de Trèfle et non le Roi qui bloquerait la couleur.
La main de Sud : ♠ 964 ♥ AD ♦ AV4 ♣ V9642
La main d'Ouest : ♠ DV1053 ♥ 932 ♦ 1053 ♣ A5
Si Sud ne couvre pas le 10 de Trèfle du Valet, votre partenaire devra être suffisamment avisé pour prendre de l'As et rejouer la couleur.

FESTIVAL INTERNATIONAL DE BRIDGE DU



JOUEZ EN LIGNE

DÉBUT DES SÉANCES À 16H30 (UTC + 02:00)

MIXTE PAR PAIRE
13-14 MAI

OPEN PAR PAIRE
15-16 MAI

Un festival plein de surprises: conseils avec coach Vincent,
tournoi des 4 nations (France, Italie, Pays-Bas, Suisse) commentés...

PLUS D'INFOS SUR WWW.FESTIVALSDUSOLEIL.COM

RETRANSMISSIONS SUR [twitch.tv/bridgejuan](https://www.twitch.tv/bridgejuan)

ENCHÈRES À QUATRE L'EXPRESSION DU FIT APRÈS UNE INTERVENTION DU JOUEUR NUMÉRO 2

> PAR WILFRIED
LIBBRECHT

Établir le fit dans la couleur d'ouverture est primordial sur une ouverture majeure. Si l'ouverture est faite en mineure, cet objectif est peut-être moins prioritaire mais peut, dans certains cas, demeurer très intéressant.

Des exemples de situations :

S	O	N	E
1♥	1♠	?	

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

S	O	N	E
1♠	2♦	?	

Quelle sont les informations importantes à transmettre en matière de soutien en cas de compétitives ?

Comme en l'absence d'intervention, le répondant essaiera de préciser son nombre d'atouts et la force de sa main. Ce sera d'autant plus important quand les adversaires continueront à parler puisque cette situation poussera parfois l'ouvreur ou le répondant à surenchérir à haut palier. On sait en particulier qu'à palier élevé, la connaissance d'un fit au moins neuvième sera un élément primordial pour surenchérir. Pour exprimer son soutien, le répondant aura à sa disposition des enchères naturelles et conventionnelles.

Quelle est la signification des enchères naturelles de soutien après une intervention ?

Les enchères de soutien direct gardent sensiblement la même signification qu'en absence d'intervention. Elles sont toujours limitées à un maximum de 9/10 points d'honneur :

- **le soutien au palier de 2** montre un soutien de 6 à 10HLD avec trois atouts quand il est effectué face à une ouverture majeure et plutôt cinq atouts après une ouverture mineure.
- **le soutien au palier de 3** montre classiquement une main propositionnelle de 11-12HLD avec quatre atouts face à une ouverture majeure et toujours cinq atouts sur une ouverture mineure.
- **le soutien au palier de 4** est un barrage qui montre surtout que vous détenez au moins une dizaine d'atouts dans votre ligne. Il faut donc a priori cinq cartes face à une ouverture majeure et six ou sept pour soutenir une mineure.

Que faire avec les mains dotées d'un fit en majeure plus fortes en points d'honneurs ?

Toutes les enchères conventionnelles qui suivent montrent des fits, excepté le Contre Spoutnik généralisé qui ne provient d'un fit qu'occasionnellement. Le répondant utilisera une réponse différente en fonction de son nombre d'atouts.

- le cue-bid (1♥ - 1♠ - 2♠) : il décrit au moins quatre atouts et au moins 11H. Il n'est utilisé que pour exprimer le fit. Vous ne pourrez donc pas passer par le cue-bid pour demander l'arrêt dans la couleur adverse pour jouer 3SA. Il faudrait commencer par contrer avant de faire un cue-bid pour rechercher un arrêt.
- Les enchères de rencontre (1♠ - 2♦ - 4♣) : elles peuvent se faire dans toute nouvelle couleur annoncée avec un saut au palier de 4 en mineure. Elles montrent un fit de quatre cartes et cinq belles cartes dans la couleur du saut. À noter qu'un saut au palier de 3 serait quant à lui un barrage naturel (1♥ - 1♠ - 3♦ par exemple)
- Le Splinter (1♥ - 2♣ - 4♣) : c'est le fait de nommer la couleur des adversaires avec un saut qui impose la manche. Ces Splinters montrent des mains de 8-10H (deux cartes utiles pour l'ouvreur) avec cinq atouts (rarement quatre) et une courte dans la couleur d'intervention.
- Le Contre Spoutnik généralisé (1♠ - 2♣ - X) : C'est donc la seule enchère qui peut exprimer un type de main avec un fit sans pour autant le garantir. Dans le cadre des mains fittées, vous contrerez avec au moins 11HLD et strictement trois atouts.

Quelles sont les différences quand l'ouverture est effectuée en mineure ?

Les sauts dans une nouvelle couleur ne sont jamais des enchères de rencontre. Ce sont des barrages atténués (par rapport à un barrage à l'ouverture) qui indiquent le même nombre de cartes que s'ils avaient été faits à l'ouverture. Le contre est toujours un Spoutnik et recherche en priorité un fit en majeure (sauf 1♣/♦ - 1♥ - Contre qui dénie quatre Piques). Le cue-bid est forçant de manche et recherche en priorité une tenue pour jouer à Sans-atout.

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère en Sud ?

1 Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
?		1♥	2♦

♠ RD4
 ♥ D1087
 ♦ 54
 ♣ AD96

2 Don. : N - Nord / Sud

S	O	N	E
?		1♠	2♥

♠ RV4
 ♥ 52
 ♦ AD86
 ♣ R752

3 Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
?		1♣	1♥

♠ RV108752
 ♥ 3
 ♦ 963
 ♣ V4

4 Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
?		1♦	1♥

♠ A65
 ♥ A53
 ♦ RV752
 ♣ A9

5 Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
?		1♠	2♥

♠ R8765
 ♥ 2
 ♦ D1096
 ♣ 1043

6 Don. : N - Nord / Sud

S	O	N	E
?		1♦	1♠

♠ 74
 ♥ A2
 ♦ RV86
 ♣ 109753

SOLUTIONS

1 3♦. Ce cue-bid garantit un fit d'au moins quatre cartes à Cœur et une force d'un minimum de 11H. Cette enchère est forçant de manche et place votre camp en attaque. C'est-à-dire qu'il n'est pas question de laisser les adversaires jouer un contrat non contrôlé.

2 Contre. Avec une main de 11HLD et plus et un fit de seulement trois cartes dans la majeure d'ouverture, vous ne pouvez pas utiliser le cue-bid ni une enchère de soutien direct. Vous devez donc avoir recours au Contre Spoutnik. Il ne garantit pas le fit. C'est au tour suivant quand vous annoncerez 4♣ que vous informerez Nord de la présence du fit de trois cartes.

3 3♠. Après une ouverture mineure, les sauts dans une nouvelle couleur sont des barrages plutôt faibles. C'est-à-dire qu'ils ne garantissent que la présence de deux honneurs (même petits) et jamais plus de 8H (à partir de 3/4 points s'ils sont dans la couleur du barrage).

4 2♥. Votre main est trop forte pour une enchère de 3SA ou un soutien direct. Vous devez donc commencer par un cue-bid. Ici, le cue-bid garantit le fit à Carreau. En effet, sans fit à Carreau et sans certitude quant au contrat final, vous pourriez utiliser le Contre qui ne garantit rien si ce n'est l'absence de quatre cartes à Pique.

5 4♠. Oui, vous n'avez pas grand-chose mais vous détenez cinq atouts et une bonne distribution. Vous devez donc sauter à 4♠. En revanche, vous n'avez pas les moyens de faire un Splinter à 4♥. Il vous manque une carte utile en plus (par exemple l'As de Trèfle).

6 2♦. Oui, l'ouverture pourrait se faire avec seulement trois cartes à Carreau et oui, il faut normalement cinq cartes pour soutenir une mineure. Mais avec cette main, vous ne voulez pas passer et vous ne pouvez pas contrer. Le Contre montrerait bien 8H et plus mais il garantit les Cœurs. Vous avez donc le choix entre un « Passe » pas très combatif et une enchère de 2♦ qui tombera rarement mal.

ENCHÈRES DÉVELOPPEMENTS APRÈS UN BICOLORE À SAUT

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

Définition et conditions du dialogue

Deux types de situations sont à considérer :

S	N
1♣	1♦
2♥	

S	N
1♥	1♠
3♦	

L'ouvreur exprime un « bicolore à saut » lorsque sa deuxième couleur est annoncée en sautant le palier le plus économique auquel elle aurait pu l'être. Selon la composition de ce bicolore, le saut peut occuper plus ou moins d'espace et rendre les développements plus ou moins aisés. Théoriquement, cette redemande promet au moins cinq cartes dans la première couleur nommée et au moins quatre dans la seconde. La zone de force couverte va de 20 à 23 points HL, ce qui imprime par essence un caractère forcing de manche à la séquence.

La deuxième enchère du répondant

► LA RÉPÉTITION DE LA COULEUR DE RÉPONSE

Après un saut au palier de 2, elle garantit six cartes. Après un saut au palier de 3, il faudra souvent faire avec les moyens du bord. Dans les deux cas l'enchère ne promet rien de particulier en termes de force. Elle n'est pas non plus limitée.

S	N	Nord (1)	Nord (2)
1♥	1♠	♠ DV10764	♠ RDV95
3♦	3♠	♥ 5	♥ 4
		♦ D84	♦ V1093
		♣ D105	♣ 1072

Dans l'exemple (2) 3SA suggérerait un arrêt à Trèfle. Quant au soutien à 4♦, il traduirait un espoir de chelem. Si Nord possède trois Piques ou l'As second la manche majeure est excellente.

► LES SOUTIENS

Les soutiens simples sont illimités. Dans la deuxième couleur de l'ouvreur, ils promettent quatre cartes et traduisent des velléités de chelem. Au palier de 3, ils promettent, dans la couleur d'ouverture, un honneur troisième ou quatre cartes. Il existe cependant une situation ambiguë correspondant à la main (2) ci-dessous.

S	N	Nord (1)	Nord (2)
1♥	1♠	♠ AR752	♠ V10862
3♦	3♥	♥ R1085	♥ D3
		♦ V8	♦ RV6
		♣ 65	♣ 952

(1) Maintenant que Nord connaît la force de Sud, le chelem est en bonne voie.

(2) Que dire ? Nord ne tient pas les Trèfles et ne peut répéter ces cinq mauvais Piques.

Sur 3♥ Sud décrira son résidu, permettant à Sud de décider de la meilleure manche.

► LES ENCHÈRES À SANS-ATOUT

Ces enchères garantissent l'arrêt dans la dernière couleur.

Après un saut au palier de 2, l'enchère de 3SA montre une main régulière de 10/11H tout en déniait un fit correct dans la couleur d'ouverture. Quant à l'enchère de 2SA, qui est illimitée, elle ne garantit pas une main régulière et ne dénie pas la possession d'une majeure cinquième. Notons qu'il n'existe pas de 2SA modérateur après un bicolore à saut.

S	N	Nord (1)	Nord (2)
1♦	1♥	♠ 93	♠ D73
2♠	2SA	♥ RV85	♥ AV1054
		♦ 1084	♦ 6
		♣ DV107	♣ AV82

Si Sud possède trois cartes à Cœur il aura l'occasion de l'annoncer au tour suivant. Pour l'instant, la garde à Trèfle est garantie en situation forcing.

Encore une fois, après un saut au palier de 3, on a beaucoup moins de latitude. L'enchère de 3SA se fait à partir de 5/6 H et le saut à 4SA est quantitatif (11/12H).

► LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

Comme d'habitude, elle s'utilise quand aucune des enchères précédentes ne peut être employée.

Attention ! Au palier de 3, elle ne garantit aucune force supplémentaire :

S	N	Nord
1♦	1♥	♠ D73
2♠	3♣	♥ RD74
		♦ 853
		♣ 964

Le fit à Carreau est insuffisant pour 3♦.

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?

1 ♠ D 106 ♥ D 10754 ♦ R92 ♣ V6	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <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♦ 2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♦ 2♠	-	2 ♠ 105 ♥ AR76 ♦ 8642 ♣ 753	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <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♣ 2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♣ 2♠	-
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♦ 2♠	-																
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♣ 2♠	-																
3 ♠ D ♥ AD 10972 ♦ R 10 ♣ V852	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ 3♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♦ 2♠ 4♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ 3♥ ?	-	1♦ 2♠ 4♣	-	4 ♠ 105 ♥ A863 ♦ AD7 ♣ V942	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ 3♣ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 2♠ 3SA</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ 3♣ ?	-	1♣ 2♠ 3SA	-
S	O	N	E																
1♥ 3♥ ?	-	1♦ 2♠ 4♣	-																
S	O	N	E																
1♥ 3♣ ?	-	1♣ 2♠ 3SA	-																
5 ♠ R 5 ♥ R 10972 ♦ 953 ♣ R 106	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <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>1♠ 3♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	1♠ 3♥	-	6 ♠ V8763 ♥ 5 ♦ A864 ♣ V95	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <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♥ 3♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♥ 3♦	-
S	O	N	E																
1SA ?	-	1♠ 3♥	-																
S	O	N	E																
1♠ ?	-	1♥ 3♦	-																
7 ♠ 6 ♥ AD 1085 ♦ ARV4 ♣ AD7	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ 3♦ ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 3♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ 3♦ ?	-	1♠ 3♥	-	8 ♠ RD7 ♥ 5 ♦ RDV86 ♣ ARV3	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ 3♣ ?</td> <td>-</td> <td>1♥ 4SA</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ 3♣ ?	-	1♥ 4SA	-
S	O	N	E																
1♥ 3♦ ?	-	1♠ 3♥	-																
S	O	N	E																
1♦ 3♣ ?	-	1♥ 4SA	-																

SOLUTIONS

1 3♦. Le fit à Carreau est prioritaire mais n'empêchera pas l'ouvreur de mentionner trois cartes à Cœur le cas échéant. Après ce saut au palier de 2, la répétition des Cœurs par Sud aurait promis six cartes.

2 3♦. Un soutien à 3♣ promettrait au moins un gros honneur troisième et l'arrêt dans la dernière couleur fait défaut pour dire 2SA. Après un saut au palier de 2, la quatrième couleur reste une enchère relativement économique, qui permet à l'ouvreur de terminer la description de son jeu. Il annoncera 3SA avec l'arrêt Carreau ou 3♥ avec un résidu de trois cartes.

3 4SA. Cette fois il s'agit bien d'un appel aux As. En effet, l'enchère de 4♣ est un soutien-contrôle indiquant à la fois le fit à Cœur et le contrôle de la couleur nommée. Rassuré sur les Trèfles, Sud n'a plus qu'à vérifier qu'il ne manque pas deux clés. Notons qu'avec une main 5-4-4-0 comportant une chicane à Cœur l'ouvreur aurait annoncé 3SA.

4 4♣(♦). Nord a décrit cinq Trèfles, quatre Piques ainsi qu'un arrêt à Carreau qui ne peut être que le Roi. Le chelem à Trèfle est donc en excellente voie à condition d'imposer à Nord la couleur d'atout. L'enchère de 4♣, dans le cadre de cette séquence forcing de manche, remplit cet office.

5 4♣. Le saut à 3♥ de l'ouvreur réévalue énormément la main de

Sud. Le Roi de Pique, dans l'ouverture, le fit neuvième et le contrôle des Trèfles autorisent de solides espoirs de chelem. L'enchère de 4♣ agréée les Cœurs tout en indiquant le contrôle de la couleur nommée. Nord, qui connaît la force exacte de son partenaire, décidera de la suite.

6 3SA. À la guerre comme à la guerre. Procédons par élimination : répéter les Piques avec cinq mauvaises cartes est dangereux car l'ouvreur soutiendra au palier de 4 avec 2 cartes. Soutenir les Carreaux au palier de 4 constituerait une invitation au chelem. En dépit de ce petit Valet de Trèfle troisième, il faut modestement se contenter d'une manche aléatoire à Sans-Atout. Advienne que pourra.

7 3SA. Cette enchère de 3♥ ne garantit pas le fit et peut correspondre à une préférence avec seulement deux cartes. Dans l'immédiat l'ouvreur mentionne son arrêt à Trèfle. Si Nord a réellement un fit à Cœur et un espoir de chelem, il continuera le dialogue, bien entendu.

8 Passe. Avec un fit à Trèfle ou à Carreau Nord n'aurait eu aucune difficulté à exprimer son soutien au palier de 3 ou de 4. L'enchère de 4SA a donc une valeur quantitative (11/12 H) et demande à l'ouvreur de juger sa main en vue d'un chelem à Sans-Atout. Minimum avec seulement 20 HL, Sud refuse logiquement la proposition.

JEU DE LA CARTE

RACCOURCIR LE DÉCLARANT

> PAR JEAN-PAUL
BALIAN

Faire couper le déclarant avec sa main longue est souvent une bonne stratégie quand un défenseur est nanti d'une certaine longueur à l'atout, avec pour objectif de promouvoir un atout de longueur. Parfois, cependant, ce sera l'obliger à couper de la main courte qui s'avérera productif.

♠ 1085
 ♥ DV4
 ♦ RV9
 ♣ 7532
 ♠ 6432
 ♥ A8
 ♦ 76
 ♣ ARD 108
 ♠ 7
 ♥ 106532
 ♦ 108543
 ♣ V9
 ♠ ARDV9
 ♥ R97
 ♦ AD2
 ♣ 64

S	O	N	E
1♠	2♣	2♠	-
4♠			

Entame : As de Trèfle pour le Valet en Est.

Ouest rejoue le Roi (tous fournissent) et, ne voyant rien de mieux à faire, continue la couleur. Sud coupe et tire As et Roi de Pique : lorsqu'Est défausse, il doit arrêter de jouer atout et passer aux Cœurs. Mais Ouest va prendre de l'As pour asséner un quatrième tour de Trèfle : Sud est raccourci (il possède désormais un atout de moins qu'Ouest) et ne peut plus s'en sortir. Il ne pourra que limiter la casse en coupant et en jouant ses gagnantes à Cœur et à Carreau, concédant au final un atout, un Cœur et deux Trèfles.

VOUS ÊTES PRÊT ? À VOUS DE JOUER !

1

♠ RV65
 ♥ DV10
 ♦ 98
 ♣ RV92
 ♠ A432
 ♥ 2
 ♦ ARDV10
 ♣ 654

S	O	N	E
1SA	X*	2♣	-
2SA	-	4♦	-
4♠			

* Mineure - majeure.

Vous entamez de l'As de Carreau et récoltez le 4 en Est et le 5 en Sud. Lorsque vous rejouez le Roi, Est produit le 2 et Sud le 7. Et maintenant ?

2

♠ A432
 ♥ 98
 ♦ 76
 ♣ RV965

♠ N
 ♥ E
 ♦ S
 ♣ S

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠			

Quelle est votre entame ?

3

♠ A7
 ♥ D93
 ♦ DV108
 ♣ ARDV

♠ 6543
 ♥ AR62
 ♦ R73
 ♣ 98

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
3♣	-	2SA	-
4♥	-	3♥	-

Ouest entame du 10 de Pique pour l'As du mort (le Valet en Sud). Le déclarant avance un petit Cœur pour votre 2 et son Valet. Il rejoue Cœur pour le 9 du mort, tandis qu'Ouest défausse le 9 de Carreau. Vous avez la chute en main !

4

♠ 764
 ♥ 104
 ♦ RDV104
 ♣ AD2

♠ 5
 ♥ 98652
 ♦ A75
 ♣ V1086

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♠	-	4♠	-

Ouest entame du Roi de Cœur pour l'As de Sud qui joue le Roi de Pique, faisant la levée.

Il poursuit de la Dame qui fait à nouveau la levée, tandis que votre défausse Cœur semble le contrarier. Il joue alors le 6 de Carreau pour le 9 d'Ouest et le Roi du mort. Le sort du contrat est entre vos mains...

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 53
♥ R4
♦ RD1095
♣ AR82

N E
O S

♠ AV10
♥ AD6
♦ 874
♣ 10943

	S	O	N	E
1♠	-	-	1♦	-
3♠	-	-	2♣	-
			4♠	

Ouest entame du Valet de Cœur pour le Roi du mort et votre As. Quel est votre plan de défense ?

6

♠ 5
♥ A64
♦ DV
♣ RDV9763

N E
O S

♠ 107
♥ 952
♦ 108652
♣ A82

	S	O	N	E
1♠	-	-	2♣	-
2♥	-	-	3♦	-
3♥	-	-	4♥	-

Ouest entame du 3 de Cœur pour le 4, votre 5 et le 7 du déclarant. Celui-ci joue le 4 de Trèfle pour le 10 d'Ouest et le Roi du mort. À vous !

SOLUTIONS

1 Est possède un nombre pair de Carreaux et c'est nécessairement quatre (6432) car Sud, déjà marqué avec huit cartes majeures, ne peut détenir quatre Carreaux. Contemplant par ailleurs 25H entre le mort et votre main, vous savez que votre partenaire devra se contenter de faire de la figuration avec son jeu nul. En fait, vous avez la chute en main. Commencez par jouer un troisième tour de Carreau, dans coupe et défausse, **ce qui ne peut donner de levée au déclarant qui n'a pas de perdante en dehors de l'As de Pique**. Admettons que le déclarant coupe au mort. Lorsqu'il va jouer le Roi d'atout, puis le Valet, vous refuserez de prendre de l'As et le déclarant sera cuit : s'il rejoue atout, vous prendrez de l'As pour jouer à nouveau Carreau et raccourcir sa main devenue longue (il chutera alors de deux levées), et s'il arrête de jouer atout pour encaisser ses levées gagnantes, vous réaliserez votre petit atout en coupe. La main de Sud : ♠ D 1098 ♥ AR43 ♦ 75 ♣ AD10.

2 Nanti de quatre atouts commandés par l'As et d'une belle couleur cinquième annexe, votre meilleure chance de faire chuter le contrat consiste à espérer un complément chez le partenaire dans votre couleur longue dans l'idée de raccourcir le déclarant. Un plan qui nécessite "moins de cartes" chez lui que la réalisation d'un jeu de coupe. Vous devez donc entamer Trèfle. Ici tout se passe comme espéré. Voici la main de Nord : ♠ 1085 ♥ RD4 ♦ RV92 ♣ 1073. Est prend le 5 de Trèfle de l'As et rejoue le 8 pour la Dame et votre Roi. Vous rejouez le Valet coupé par le déclarant. Il ne vous reste plus qu'à laisser passer les deux premiers tours d'atout et le déclarant ne pourra plus s'en sortir. Une fois de plus, il vous fallait **prendre de votre As d'atout le dernier atout de la main courte**, une règle en matière de raccourcissement de la main longue. La main de Sud : ♠ RDV96 ♥ AV7 ♦ AD3 ♣ D4.

3 Vous prenez bien sûr du Roi de Cœur : outre vos deux levées d'atout, vous devez trouver deux levées ailleurs. Les Piques (Sud semble posséder RDV ou RV) et les Trèfles n'offrant aucune perspective, il faut vous tourner vers les Carreaux : Ouest vient de défausser le 9 de Carreau pour vous signaler qu'il possède l'As. Une carte de toute façon nécessaire pour avoir une chance. Pas de problème si Sud a deux cartes à Carreau. Mais vous pouvez aussi le faire chuter s'il est singleton à condition de le faire couper deux fois. Rejouer un petit Carreau ne fait pas l'affaire : après l'As, Ouest jouera Carreau pour votre Roi que Sud coupera. En main à l'As de Cœur, vous ne pourrez l'obliger à couper puisque les Carreaux du mort auront été affranchis. **Jouez le Roi de Carreau, puis un petit**

Sud doit couper. Lorsqu'il rejoue atout, vous prenez de l'As et parachevez votre œuvre en jouant à nouveau Carreau, ce qui l'oblige à couper de son dernier atout : votre 6 de Cœur est maître ! Et si Sud préfère encaisser ses gagnantes après le premier raccourcissement, vous réaliserez votre petit atout en coupe.

La main de Sud : ♠ RDV ♥ V10854 ♦ 2 ♣ 7652.

4 Le 9 de Carreau, la plus forte carte visible, est un doubleton (si le 9 était sec, Ouest l'aurait entamé). Si vous prenez de l'As, vous ne pourrez pas raccourcir le déclarant en jouant Cœur, puisqu'il reste un atout au mort pour contrôler la couleur. Il faut donc **laisser passer le premier tour de Carreau** et le déclarant ne peut plus s'en sortir : s'il continue Carreau, vous prenez et donnez la coupe à votre partenaire. S'il rejoue atout, Ouest va prendre et rejouer Carreau pour recevoir sa coupe. Remarquez que si Sud avait continué Pique avant de jouer Carreau, **il vous aurait fallu conserver trois cartes à Cœur** : Ouest aurait pris et raccourci le déclarant en jouant deux tours de Cœur et vous auriez encore eu un Cœur à jouer, une fois en main à l'As de Carreau.

La main d'Ouest : ♠ A932 ♥ RDV7 ♦ 92 ♣ 973.

5 Dès que le déclarant possède trois cartes à Cœur, il est facile de le faire chuter **en jouant trois tours de Cœur pour faire couper le mort** ! Vous réaliserez ainsi deux levées d'atout, le déclarant ne pouvant plus jouer deux fois vers Roi-Dame de sa main. Raccourcir la main courte peut donc parfois s'avérer productif, en valorisant un de vos atouts.

La main de Sud : ♠ RD9864 ♥ 752 ♦ AV2 ♣ 7.

6 Ouest n'aurait pas manqué d'entamer de son singleton Trèfle. Créditez-le donc d'un doubleton et prenez de l'As pour faire le point : Ouest n'a pas As-Roi de Carreau (il aurait entamé la couleur), les atouts du déclarant sont maîtres tout autant que les Trèfles du mort. La seule chance consiste à priver le déclarant de cette couleur, en espérant par ailleurs qu'il ait des vilains Piques. Comment ? Sud n'ayant plus de Trèfle, sa seule remontée est à l'atout. **Vous devez donc l'empêcher de purger les atouts en finissant au mort en raccourcissant celui-ci**. Jouez le 10 de Pique et espérez un scénario favorable. Lorsque vous faites la levée, rejouez la couleur. Sud doit couper au mort et ne pourra réaliser qu'une seule levée de Trèfle et une autre coupe au mort. Raccourcir la main courte peut aussi avoir pour objectif **d'empêcher la réalisation d'une couleur affranchie**.

La main de Sud : ♠ R8432 ♥ RDV107 ♦ R9 ♣ 4.

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 ♠ V963 ♥ 973 ♦ RV10863 ♣ -	<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♣	-	2 ♠ 102 ♥ ADV94 ♦ V74 ♣ R103	<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>1♠</td><td>2♦</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♣	-	?		1♠	2♦	3 ♠ 4 ♥ D109742 ♦ D873 ♣ 74	<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>2♠</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1SA	2♠																
S	O	N	E																																														
?		1♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♣	-																																														
?		1♠	2♦																																														
S	O	N	E																																														
?	1♣	1SA	2♠																																														
4 ♠ AR1063 ♥ D1084 ♦ 4 ♣ A82	<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♣	-	5 ♠ AD9832 ♥ 4 ♦ RD5 ♣ AD7	<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>1SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♦	-	?		1SA	-	6 ♠ 1083 ♥ R1064 ♦ A983 ♣ V7	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>-</td><td>1♣</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	-	1♣	1♠	?		3♥	-								
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♣	-																																														
?		2♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♦	-																																														
?		1SA	-																																														
S	O	N	E																																														
X	-	1♣	1♠																																														
?		3♥	-																																														
7 ♠ RD986 ♥ AV9 ♦ AD83 ♣ 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>2♣</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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♦	-	2♥	-	?				8 ♠ R93 ♥ AR84 ♦ 94 ♣ A932	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>-</td><td>2♦</td><td>1♦</td></tr> <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	X	-	2♦	1♦	2♥	-	2♠	-	?				9 ♠ 4 ♥ 82 ♦ V86 ♣ AD108763	<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>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♣	-	3♠	-	?			
S	O	N	E																																														
1♠	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♥	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
X	-	2♦	1♦																																														
2♥	-	2♠	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
3♣	-	3♠	-																																														
?																																																	

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	X	-	2♣
-	2♥	-	2SA
-	3SA		

A ♠ V9863
♥ D6
♦ AR5
♣ R84

B ♠ RV1094
♥ 5
♦ AD63
♣ DV5

C ♠ A10753
♥ R4
♦ A10854
♣ 3

D ♠ V7653
♥ V6
♦ A10
♣ RDV9

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ AR5
♥ DV94
♦ V10
♣ 10976

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	3SA*	-
4♥			

* 4 atouts, 13-15HLD sans courte.

Entame : Roi de Carreau
Comment négocier ce contrat en match par quatre sur l'entame du Roi de Carreau ?

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ D1054
♥ 109763
♦ V5
♣ 104

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
3♥	-	4♥	

Entame : Roi de Trèfle
Sud coupe le second tour de Trèfle, encaisse l'As de Cœur (votre partenaire défaussant un Trèfle) puis joue l'As de Pique et Pique vers le 10, Ouest ayant suivi du 7 puis du 3.
Comment vous sortir de ce guépier ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠V963

♥973

♦RV10863

♣-

S

O

N

E

1♦

1♣

-

2

♠102

♥ADV94

♦V74

♣R103

S

O

N

E

1♥

-

1♣

-

X

1♠

2♦

3

♠4

♥D109742

♦D873

♣74

S

O

N

E

3♦

1♣

1SA

2♠

4

♠AR1063

♥D1084

♦4

♣A82

S

O

N

E

1♠

-

1♣

-

2♥

2♣

-

5

♠AD9832

♥4

♦RD5

♣AD7

S

O

N

E

1♠

-

1♦

-

3♠

1SA

-

6

♠1083

♥R1064

♦A983

♣V7

S

O

N

E

X

-

1♣

1♠

-

3♥

-

7

♠RD986

♥AV9

♦AD83

♣2

S

O

N

E

1♠

-

2♣

-

2♦

-

2♥

-

3SA

8

♠R93

♥AR84

♦94

♣A932

S

O

N

E

X

-

2♦

1♦

2♥

-

2♠

-

3♦

9

♠4

♥82

♦V86

♣AD108763

S

O

N

E

3♣

-

3♠

-

3SA

1 1♦. Pas de priorité à la majeure avec une telle disparité de couleur. Ceux qui répondraient 1♠ à tort seraient très ennuyés après une redemande de l'ouvreur à 2♣.

2 Contre. Le Contre d'une intervention « à retardement » est d'appel, destiné en particulier à retrouver un fit de type 5-3 dans la majeure de réponse.

3 3♦. Dans cette situation, oubliez l'ouverture et pratiquez le Rubensohl. L'enchère de 3♦ est un Texas pour les Cœurs, destiné ici à lutter pour la partielle.

4 2♥. N'employez pas la troisième couleur forcing à 2♦ qui dénierait quatre cartes à Cœur mais l'enchère de 2♥ qui est naturelle et forcing.

5 3♠. Ce saut montre une couleur sixième et une ambition de chelem. Vous noterez ici que la couleur est de qualité insuffisante pour permettre

un saut naturel et fort sur l'ouverture.

6 Passe. L'enchère de 3♥ est un soutien direct et non forcing, puisque votre Contre Sputnik simple annonçait quatre cartes dans la couleur. Minimum, refusez la proposition de manche.

7 3SA. 2SA serait une enchère forcing mais le saut à 3SA est plus précis : il indique en effet un jeu de 15-17H avec un bon arrêt à Cœur.

8 3♦. Votre partenaire vous a indiqué quatre cartes à Pique en séquence forcing. Sans fit ni arrêt dans la couleur adverse, utilisez le cue-bid en espérant qu'il sera en mesure d'annoncer les Sans-Atout. 3♣, autre choix possible, montrerait une meilleure couleur ou cinq cartes.

9 3SA. Votre partenaire a du jeu et une longueur à Pique de cinq ou six cartes. Sans fit, ne dépassez pas 3SA : votre barrage vous exonère de toute exigence concernant les arrêts à Carreau et à Cœur.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	X	-	2♣
-	2♥	-	2SA
-	3SA		

A ♠V9863
♥D6
♦AR5
♣R84

B ♠RV1094
♥5
♦AD63
♣DV5

C ♠A10753
♥R4
♦A10854
♣3

D ♠V7653
♥V6
♦A10
♣RDV9

10 A : As de Carreau. L'entame de l'As de Carreau peut battre immédiatement le contrat si c'est la couleur de votre partenaire.

B : Valet de Pique. L'entame alternative sous As-Dame quatrièmes est statistiquement très mauvaise. Privilégiez l'entame dans votre belle couleur cinquième.

C : 5 de Carreau. L'entame dans votre seconde couleur cinquième peut vous faire bénéficier d'un effet de surprise, l'adversaire ayant naturellement focalisé son attention sur les Piques pour déclarer 3 Sans-Atout.

D : Roi de Trèfle. L'annonce des Trèfles par le déclarant ne doit pas vous dissuader d'entamer de cette très robuste couleur quatrième.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ AR5
 ♥ DV94
 ♦ V10
 ♣ 10976

♠ 1064
 ♥ R62
 ♦ RD953
 ♣ A4

♠ DV83
 ♥ 3
 ♦ 7642
 ♣ 8532

♠ 972
 ♥ A10875
 ♦ A8
 ♣ RDV

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	3SA	-
4♥			

Entame :
Roi de Carreau

12

♠ D1054
 ♥ 109763
 ♦ V5
 ♣ 104

♠ 8763
 ♥ -
 ♦ A862
 ♣ RD952

♠ RV9
 ♥ 4
 ♦ D1073
 ♣ A8763

♠ A2
 ♥ ARDV852
 ♦ R94
 ♣ V

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
3♥	-	4♥	

Entame :
Roi de Trèfle

11 Deux levées de Pique, quatre levées de Cœur au moins, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle après avoir fait tomber l'As, soit dix bonnes levées... Comptez les levées potentielles adverses : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et une à Trèfle font quatre levées. Prenez garde à ne pas perdre la **course de vitesse**. C'est ce qui vous arrivera si vous remontez au mort à Pique pour tenter l'impasse au Roi de Cœur et que celle-ci échoue : l'adversaire encaissera son Carreau, rejouera Pique et attendra de reprendre la main avec l'As de Trèfle. Pour gagner ce contrat, **renoncez à l'impasse au Roi de Cœur** : jouez tout bonnement l'As de Cœur et Cœur. Vos deux tours de contrôle à Pique seront toujours au rendez-vous et vous aurez alors le temps de faire tomber l'As de Trèfle.

12 La résolution de ce problème passe par une **reconstitution minutieuse** du jeu du déclarant. La distribution de Sud vous est parfaitement connue grâce à la parité fournie à Pique par Ouest : il avait initialement l'As de Pique second, sept Cœurs maîtres, un seul Trèfle et donc trois cartes à Carreau. A-t-il l'As de Carreau ? Sans doute pas puisqu'avec neuf levées de jeu, il aurait ouvert de 2♦ forcing de manche... et que vous n'auriez en plus aucune chance de battre le contrat ! Il a donc vraisemblablement le **Roi de Carreau** troisième et vous ne devez surtout pas jouer de la couleur : il lui suffirait de deviner qu'il doit fournir un petit de sa main. **Sortez plutôt de votre main par le Roi de Pique** : il sera coupé mais le déclarant perdra toujours deux levées de Carreau.

leBridgeur



BEST-SELLER

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

TOME 1

LES ENCHÈRES À DEUX

Michel Bessis - Philippe Cronier
Jean-Christophe Quantin



**Le SEF enfin commenté
et expliqué !**

264 pages. 32 euros.

COMMANDEZ SUR

www.bridge-eshop.com

+33 (1) 42 96 25 50

Du lundi au vendredi
de 9h à 18h.

Jouer Bridge

Le magazine de bridge
le plus apprécié de ceux
qui veulent progresser



PROGRESSER

JOUER

FAIRE LES TESTS

**Découvrez-le sur jouerbridge.com/numero
Abonnez-vous sur infinimath.com/librairie**

Chaque abonné reçoit 6 numéros simples et 2 numéros doubles par an.

Dans un numéro simple de *Jouer Bridge*, on trouve, outre quelques pages d'actualité, un agenda du bridge et des jeux logiques, les contenus suivants :

- **Un dossier technique** de 2 à 3 articles (Marc Kerlero et Daniel Paladino)
- **Des rubriques régulières** : **Psychologie** (Guy Dupont), **La bonne main** (Daniel Paladino), **Au bout du compte** (Pierre Saporta), **Enchères à deux** (Marc Kerlero), **Mais au fait** (Nicolas Chauvelot), **Jugement** (Manuel Prunier), **Remue-méninges** (Jean-Pierre Lafourcade) et le célèbre **Pentathlon de *Jouer Bridge***. Tout est aussi consultable sur Internet par les abonnés.

Car la version numérique est exceptionnelle.

Tous les tests peuvent être faits en ligne.

Et vous pouvez enchérir à distance avec votre partenaire les donnes de la rubrique **Enchères à 2** même s'il n'est pas abonné à *Jouer Bridge*.

En choisissant l'abonnement XXL (abonnement papier + numérique intégral), vous aurez de plus un accès permanent à 10 années d'archives et de tests.

Abonnement de base : 60 € par an, XXL : 75 €

Pour vous abonner par courrier : *Jouer Bridge* -
2 rue La Prée - 27170 COMBON. Tel : 02 32 22 13 93

**L'abonnement numérique
INTÉGRAL BRIDGE**

sur
jouerbridge.com **100**
nos de *Jouer Bridge*

2300
donnes
de tests
d'enchères

1000
donnes
de tests
de jeu de
la carte

100
dossiers techniques

2
logiciels
PLAYBRIDGE

Enchérir en ligne
avec son partenaire
630 donnes

**10 ans d'archives
numériques**

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

La fermeture des clubs de Bridge pendant cette pandémie a rendu la pratique du jeu en présentiel impossible. Mais cette période a aussi vu naître des alternatives au jeu en physique : la possibilité d'un parcours d'initiation et de formation en ligne, la pratique du jeu à distance sur les plateformes dédiées à cet effet. Pour jouer, pas besoin d'être un expert en informatique et quel plaisir de se retrouver autour d'un tapis vert !

LE BALAYAGE DES COULEURS QUATRIÈMES

Une des priorités du processus des enchères est la découverte d'un fit en majeure. Lorsque le partenaire ouvre de 1♣ ou de 1♦, un fit majeur est possible dès que le répondant possède au moins quatre cartes à Cœur ou à Pique. En effet, l'ouvreur aura souvent quatre cartes dans l'une au moins de ces deux couleurs.

Sur ouverture mineure (1♣/1♦), le répondant possède :

3 cartes ou moins dans chaque majeure	Pas de fit majeur possible	Réponse à Sans-Atout (ou en mineure).
4 cartes ou plus dans une seule majeure	Fit majeur possible	Nomination de cette majeure au palier de 1.
Au moins 4 cartes dans chaque majeure	Fit majeur possible dans 2 couleurs	Priorité à la nomination de la couleur la plus longue au palier de 1. À égalité de longueur : avec 4/4 : 1♥, avec 5/5 : 1♠

L'ouverture en mineure est de force et de distribution ambiguë et couvre une zone allant de 12 à 21/22 H. La réponse de 1♥ ou de 1♠ garantit donc au moins quatre cartes dans cette couleur, et une force minimale de 5/6 H. Puisqu'elle est illimitée en force (ou plus précisément : limitée à 28 points), cette enchère est forcing et demande à l'ouvreur de préciser sa distribution et sa force. Lorsque l'ouvreur possède exactement quatre cartes dans la majeure répondue, un fit est trouvé et il exprime son soutien au palier approprié*. Sur la réponse de 1♥, un ouvreur - sans fit à Cœur - qui possède quatre cartes à Pique, conserve la possibilité de nommer cette couleur de façon économique au palier de 1. Ce procédé est connu sous le nom de "balayage des couleurs quatrièmes au palier de 1". *Cf As de Trèfle n°36 : Les soutiens de l'ouvreur.

S	O	N	E
1♦ 1♠	-	1♥	-

De cette façon, le répondant peut exprimer le fit à Pique s'il possède quatre cartes dans cette couleur. Il dispose de trois paliers pour le faire, selon sa force.

- Au palier de 2 avec 6-10 HLD
- Au palier de 3 avec 11-12 HLD
- Au palier de 4 avec 13-15 HLD

L'ouvreur passe ou conclut à la manche, ou fait une proposition (de manche ou de chelem).

ENCHÈRES

1 Sud :
♠ V753
♥ R76
♦ D9
♣ AR64

S	O	N	E
1♣ ?	-	1♥	-

2 Nord :
♠ RV65
♥ 8732
♦ A42
♣ D3

S	O	N	E
1♦ 1♠	-	1♥ ?	-

3 Sud :
♠ ARV9
♥ 643
♦ 4
♣ ARD52

S	O	N	E
1♣ 1♠ ?	-	1♥ 2♠	-

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4 ♠ A1093
♥ AD752
♦ 2
♣ V85

	S	O	N	E
1♦	-	-	1♥	-
1♠	-	-	4♠	-

Entame : Roi de Trèfle.
Il continue de la Dame puis du 3 de Trèfle pour l'As d'Est qui contre-attaque de la Dame de Carreau.
Vous devez faire le reste des levées !

♠ RDV6
♥ R3
♦ A873
♣ 962

JEU DE LA CARTE - Flanc

5 ♠ AR42
♥ RV106
♦ 987
♣ 32

	S	O	N	E
1♣	-	-	1♥	-
1♠	-	-	3♠	-

Entame : 5 de Cœur.
Le déclarant joue le 10 du mort, vous fournissez la Dame et voyez le 2 de Cœur apparaître en Sud. Et maintenant ?

♠ 5
♥ AD9743
♦ 654
♣ AR4

SOLUTIONS

1 1♠. Continuons la recherche d'un fit majeur, le partenaire n'a pas dénié la possession de quatre cartes à Pique.

2 3♠. Avec les deux couleurs majeures quatrièmes, vous avez commencé par nommer la couleur la moins chère. Lorsque le partenaire annonce ses quatre cartes à Pique, vous exprimez votre fit en tenant compte de vos points d'honneurs, de longueur et de distribution. Avec 11 HLD, vous proposez la manche à l'ouvreur, que ce dernier accepte dès que son ouverture n'est pas minimum.

3 4♠. Le soutien de votre partenaire promet quatre cartes à Pique et une force de 6 à 10 HLD. Votre main compte 17 points d'honneurs, 1 point de longueur et 2 points de distribution pour le singleton Carreau : imposez la manche grâce à vos 20 HLD.

4 Nord a commencé par nommer sa majeure la plus longue, puis vous a soutenu directement à la manche sur votre redemande à 1♠, grâce à ses 14 HLD.

En entamant Trèfle, l'adversaire s'est adjugé les trois premières levées. Pour gagner votre contrat, les dix suivantes doivent vous appartenir.

Vous faites l'inventaire de ces levées :

- 4 à l'atout, où vous possédez sept cartes maîtresses,
- 3 levées avec l'As, le Roi et la Dame de Cœur,
- 1 levée avec l'As de Carreau.

Vous êtes à la tête de huit levées. Pour arriver à dix levées, votre meilleur plan est de couper deux Carreaux de votre main au mort.

Puisque vous souhaitez couper deux Carreaux, vous ne pouvez pas ôter tous les atouts adverses tout de suite.

Mettez votre plan à exécution dès la cinquième levée : prenez le retour Carreau de l'As et coupez un Carreau du 9 d'atout. Revenez dans votre main en jouant le 3 d'atout pour votre Valet, puis coupez un deuxième Carreau du 10 de Pique. Encaissez maintenant votre As d'atout. Même si un

des adversaires ne fournit pas à ce deuxième tour d'atout, vous surmontez cette distribution inamicale en rentrant dans votre main au Roi de Cœur, puis en jouant vos deux derniers atouts, le Roi et la Dame. Le 3 de Cœur vous donne ensuite accès aux deux dernières levées à Cœur.

Déterminez vos besoins de coupe et conservez assez d'atouts pour pouvoir exécuter ces coupes. Vérifiez aussi les moyens de communication pour mener à bien votre plan de jeu.

Main d'Ouest : ♠ 7 ♥ 10984 ♦ R954 ♣ RD73

Main d'Est : ♠ 8542 ♥ V6 ♦ DV105 ♣ A104

5 Quand Nord a répondu 1♥ à l'ouverture de son partenaire, vous n'avez plus moyen de vous manifester, malgré vos 15 HL.

Pour avoir refusé la proposition de manche, Sud possède une ouverture minimale. La force de votre jeu indique que votre partenaire est faible et que son entame dans une couleur adverse provient d'un désir de coupe. S'il possède un singleton à Cœur, vous tirerez deux levées d'honneur de la couleur, ainsi que deux Trèfles. La levée de chute pourrait venir d'un troisième tour de Cœur car vous connaissez quatre atouts en Ouest, si vous tenez compte de la séquence d'enchères.

Encaissez tranquillement l'As et le Roi de Trèfle, puis jouez l'As de Cœur, suivi d'un petit Cœur : même si le déclarant décide de couper d'un gros Pique, vous affranchirez peut-être un atout de votre adversaire.

Trouver le bon flanc dépend notamment de deux facteurs importants : interpréter l'entame et se remémorer les enchères.

Main d'Ouest : ♠ 10987 ♥ 5 ♦ V1032 ♣ D1065

Main de Sud : ♠ DV63 ♥ 82 ♦ ARD ♣ V987