

ENCHÈRES À DEUX LES ENCHÈRES DE CONTRÔLE

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

Pour gagner un chelem à l'atout, il faut que les adversaires ne puissent pas réaliser les deux premières levées d'une couleur. Pendant les enchères, il faut donc s'assurer qu'on possède soit l'As ou le Roi, soit le singleton ou la chicane dans toutes les couleurs autres que l'atout. On dit alors que l'on "contrôle" la couleur.

Plus précisément, l'As ou le Roi sont des **contrôles d'honneur**, la chicane ou le singleton sont des **contrôles de courte**. L'As et la chicane sont des **contrôles du premier tour**. Le Roi et le singleton sont des **contrôles du deuxième tour**.

Une enchère de contrôle est une annonce qui montre la possession de l'un de ces contrôles, sans pouvoir être confondue avec une enchère naturelle. Par exemple, dans la séquence suivante :

S	O	N	E
1♠ 4♣	-	3♠	-

L'atout Pique est agréé. L'enchère de 4♣ oblige à jouer au moins 4♠, ça n'est absolument pas une enchère d'essai. Elle montre donc :
- un désir de chelem
- un contrôle à Trèfle. Ce contrôle peut être indifféremment d'honneur ou de courte, de premier ou de second tour.

Quand y a-t-il enchère de contrôle ?

- **après un soutien**, lorsqu'il est clair que nous souhaitons jouer dans la couleur annoncée et que l'annonce d'une nouvelle couleur dépasse le palier de la manche ou oblige à la jouer. C'est le cas de l'exemple précédent.
- **lorsque la nomination d'une nouvelle couleur semble illogique** en tant qu'enchère naturelle.

S	O	N	E
1SA 4♦	-	3♥	-

Le répondant a montré un unicolore fort à Cœur. 4♦ ne peut pas signifier que l'on veut jouer à Carreau : cette enchère montre donc le fit à Cœur et un contrôle à Carreau. La situation est celle d'un **fit implicite**.

Le mécanisme des contrôles

L'utilisation des contrôles doit être systématique, lorsqu'un joueur estime qu'un chelem est possible et qu'il lui manque le contrôle dans une ou plusieurs couleurs.

♠ A82
♥ RV1073
♦ AD3
♣ 74

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♦ 3♥	- -

L'ouvreur a 17-19 HLD et quatre cartes à Cœur. Le chelem est donc très probable, sauf s'il y a deux perdantes immédiates à Trèfle. L'utilisation du Blackwood ne résoudrait pas ce problème. Nous choisirons donc de dire 3♠, annonce de contrôle, obligeant l'ouvreur - qui a bien délimité sa main - à nommer ses contrôles dans un **ordre économique**.

Si l'ouvreur dit 4♣, nous annoncerons 4SA Blackwood. S'il ne dit pas 4♣, il n'a pas de contrôle dans cette couleur, et nous nous arrêtons à 4♥. Comme nous venons

de le voir, **les contrôles sont annoncés indifféremment du premier ou du deuxième tour**, mais **toujours dans l'ordre économique**.

Le fait de "sauter" une couleur dénie donc tout contrôle dans cette couleur.

Le dialogue engagé se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs

- se rende compte qu'il manque un contrôle, il annonce alors la couleur commune à hauteur de la manche, ce qui constitue un arrêt.
- ait obtenu la certitude que tous les contrôles sont présents. Il peut alors poser le Blackwood ou conclure.

Une remarque : si un fit **mineur** est exprimé au palier de 3, les enchères suivantes au même palier ne sont pas des contrôles mais des forces dans l'optique de découvrir le contrat de 3SA. En revanche, après l'annonce forcing d'une mineure au palier de 4, ce sont bien des contrôles qui sont annoncés...

À VOUS DE JOUER !

1

♠ D1083

♥ V1083

♦ RV5

♣ V5

S	O	N	E
3♠ ?	-	1♠ 4♣	-

2

♠ D873

♥ AD52

♦ R53

♣ V4

S	O	N	E
3SA ?	-	1♠ 4♣	-

3

♠ AV853

♥ RD5

♦ A104

♣ R2

S	O	N	E
1♠ 2SA ?	-	2♣ 3♠	-

4

♠ RD63

♥ A

♦ V103

♣ AD973

S	O	N	E
1♣ 3♠ 4♥ ?	-	1♠ 4♣ 4♠	-

5

♠ D973

♥ 5

♦ AV83

♣ V1082

S	O	N	E
3♠ 4♦ ?	-	1♠ 4♣ 4♠	-

6

♠ 105

♥ AD85

♦ RV3

♣ D973

S	O	N	E
1♣ 1SA 3SA ?	-	1♠ 3♣ 4♣	-

7

♠ RV1053

♥ A1074

♦ A5

♣ R4

S	O	N	E
1♠ 2♥ 4♣ ?	-	2♣ 3♠ 4♥	-

8

♠ AR953

♥ R1083

♦ R5

♣ V4

S	O	N	E
1♠ 2♥ 3♠ ?	-	2♣ 3♥ 4♣	-

SOLUTIONS

1 4♦. Votre enchère de 3♠ est absolument affreuse (2♠ aurait été sans doute suffisant !). Mais maintenant, une fois que votre partenaire a initié la procédure des contrôles, vous avez l'obligation de vous y soumettre. Dites 4♦, contrôle à Carreau.

2 4♦. Annoncez votre contrôle le plus économique, même si c'est un contrôle de second tour alors que vous en possédez un de premier tour dans une autre couleur.

3 4♣. 3♠ est une enchère de fit forcing qui vous propose d'annoncer un contrôle. Votre main maximale possède un contrôle d'honneur dans la couleur de votre partenaire, c'est le moment de le lui faire savoir.

4 Passe. Votre enchère précédente a fait apparaître un défaut de contrôle à Carreau. Si Nord se contente de 4♠ sur 4♥, c'est qu'il ne l'a pas lui non plus. Il est urgent de passer, peut-être avez-vous trois Carreaux à perdre d'emblée.

5 4SA. Notez bien la différence : ici, c'est Nord qui indique l'absence de contrôle à Cœur pour continuer. Vous possédez un singleton dans la couleur cruciale, ce qui est parfait car vous allez pouvoir couper les petits Cœurs perdants de l'ouvreur. Reparez, en posant le Blackwood pour être sûr qu'il ne manque pas deux clés.

6 4♦. L'enchère forcing de 4♣ fixe le fit en vue du chelem et vous impose d'annoncer votre contrôle le plus économique. Va pour 4♦ !

7 4SA. Nord a indiqué un jeu de chelem (3♠) avec le contrôle à Cœur et sans contrôle à Carreau. Vous comblez ce manque et pourrez continuer par 4SA, suivi éventuellement de 5SA si Nord répond 5♠.

8 4♦. Vous possédez bien le contrôle à Carreau, dans la dernière couleur. Vous avez alors deux options : poser le Blackwood et conclure, comme avec la main n°7, ou bien annoncer ce dernier contrôle. Une action qui signifie que vous n'avez pas les éléments de la conclusion, comme avec ce jeu plat de 14 points d'honneurs.

JEU EN DÉFENSE

BIEN COMMUNIQUER EN DÉFENSE

> PAR JEAN-PAUL BAliAN

Les problèmes de communications ne sont évidemment pas l'apanage du déclarant. Nombre de techniques à sa disposition (donner un coup à blanc, prendre de la bonne main, couvrir un honneur du partenaire, débloquer un honneur...) trouveront leur place dans l'escarcelle d'un bon défenseur.

Voyons ce qu'il en est à travers un premier exemple :

♠ V54
 ♥ A102
 ♦ D102
 ♣ AR83
 ♠ 93
 ♥ 9853
 ♦ R6
 ♣ 107652
 ♠ AR876
 ♥ V74
 ♦ 53
 ♣ D94
 ♠ D102
 ♥ RD6
 ♦ AV9874
 ♣ V

S	O	N	E
2♦	-	1♣	1♠
3SA		2♠	-

Entame : 9 de Pique.

La carte d'entame dévoile un doubleton ou un singleton en Ouest. S'il s'agit d'un singleton, Sud arrête deux fois les Piques et il est fort improbable de pouvoir défaire le contrat. Est doit donc espérer deux cartes à Pique chez son partenaire ainsi qu'une reprise à Carreau (l'As ou le Roi). **Il fournit le 6 de Pique à la première levée afin de préserver la communication dans la couleur.** Quand Ouest prendra la main avec le Roi de Carreau, il rejouera son 3 de Pique et Est réalisera tous ses Piques.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ 94
 ♥ V52
 ♦ AD10973
 ♣ R6

♠ AD8
 ♥ 984
 ♦ R5
 ♣ V10932

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Votre partenaire entame du 6 de Pique. Existe-t-il une bonne raison de ne pas mettre la plus forte en troisième ?

2

♠ 65
 ♥ ARV8
 ♦ 1053
 ♣ AD62

♠ R10432
 ♥ 10972
 ♦ 7
 ♣ 1083

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	

Vous entamez du 3 de Pique, pour l'As d'Est et le 7 de Sud. Votre partenaire rejoue le 8 et Sud fournit la Dame. Curieux, non ?

3

♠ AD8
 ♥ A2
 ♦ DV1043
 ♣ 765

♠ 10943
 ♥ RD7
 ♦ A82
 ♣ V109

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1SA	-	3SA	

Ouest entame du 6 de Cœur. Sud appelle un petit Cœur. Vous prenez de la Dame et Sud fournit le 4. Que rejouez-vous ?

4

♠ AD
 ♥ 5432
 ♦ RV1097
 ♣ R6

♠ 763
 ♥ R10987
 ♦ AD
 ♣ D82

S	O	N	E
		1♦	1♥
3SA			

Ouest entame de la Dame de Cœur. Enfin une bonne nouvelle !

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 1032
♥ R3
♦ ARD
♣ V10842

S	O	N	E
2SA	-	1♣	1♠

♠ RD975
♥ 75
♦ V52
♣ A76

Ouest entame du 8 de Pique.
Sud appelle le 10 du mort.
Que vous veut-on ?

6

♠ 9854
♥ 85
♦ AR
♣ RD1098

S	O	N	E
1♠	2♦	3♣	-
3♦	-	4♣	-

♠ AD7
♥ AD2
♦ D109864
♣ 6

N
O E
S

Vous entamez du 6 de Trèfle et le mort fait la levée avec le 8. Un Pique est joué pour le Valet de Sud et votre Dame. Où trouver une quatrième levée ?

SOLUTIONS

1 La règle des 11 vous apprend que Sud ne possède qu'une seule carte supérieure au 6. S'il s'agit du Roi, vous ne pouvez empêcher le déclarant de réaliser une levée avec cette carte. Si vous jouez l'As puis la Dame de Pique, Sud va laisser passer et s'emparera de la levée suivante. Quand vous serez en main avec le Roi de Carreau, vous ne pourrez plus rejouer Pique et Sud réalisera dix levées. Si vous fournissez la Dame de Pique à la première levée - ce qui ne change rien si le Roi est en Ouest -, Sud va sans doute prendre du Roi pour s'en remettre au bon placement du Roi de Carreau, avec le résultat que vous savez. Certes, Sud pourrait encore gagner en laissant passer la Dame de Pique, mais il s'exposerait à perdre les cinq premières levées dans la couleur si l'As était en Ouest, alors même que l'impasse Carreau pouvait réussir.

La main d'Ouest : ♠ V10763 ♥ R763 ♦ 42 ♣ 85.

La main de Sud : ♠ R52 ♥ AD10 ♦ V86 ♣ AD74.

2 On ne vous la fait pas ! Le 8 de votre partenaire, en pair-impair du résidu, est une grosse carte, et la Dame de Sud provient donc de DV7, auquel cas vous devez, sans la moindre reprise de main, laisser passer ce retour et espérer une reprise en Est pour qu'il rejoue son troisième Pique. Il y a pourtant un hic. Regardez-bien les petites cartes : toutes les cartes du 2 au 7 ont été vues dès la première levée, si bien que le 8 de votre partenaire est sa plus petite carte, provenant d'un résidu impair. Comme Sud a dénié quatre cartes dans cette couleur, Est en avait nécessairement quatre (AV98) et Sud seulement deux. Vous devez donc prendre la Dame de l'As et retourner la couleur (en jouant un petit) pour faire les cinq premières levées. Et ne pensez pas qu'Est aurait été plus habile de repartir du Valet : vous l'auriez crédité de AV8 et auriez réalisé la levée de votre Roi avant de rejouer le 10, bloquant irrémédiablement la couleur !

La main d'Est : ♠ AV98 ♥ 54 ♦ R642 ♣ V74.

La main de Sud : ♠ D7 ♥ D63 ♦ ADV98 ♣ R95.

3 Faut-il débloquer le Roi de Cœur, au risque de livrer une levée à Sud s'il possède le Valet troisième ? Ou rejouer le 7, en espérant pouvoir ensuite encaisser le Roi, puis rendre la main à Ouest dans une autre couleur ? La règle des 11 vous dit que Sud n'a qu'une seule carte supérieure au 6. Et ce n'est pas le Valet, car Ouest, avec 10986x, aurait entamé du 10 et non du 6. Vous savez même exactement que cette carte supérieure est le 10, car avec V1096x ou V1086x, Ouest aurait aussi entamé de sa tête de séquence. Il est donc clair ici de rejouer le Roi pour pouvoir communiquer avec Ouest quand vous reprendrez la main à Carreau.

La main d'Ouest : ♠ V52 ♥ V9863 ♦ 765 ♣ D4.

La main de Sud : ♠ R76 ♥ 1054 ♦ R9 ♣ AR832.

4 Il est fort peu probable que le déclarant ait neuf levées sans passer par les Carreaux, couleur que vous arrêtez deux fois. Dès lors, vous avez la quasi certitude de battre le contrat en fournissant votre Roi de Cœur sur la Dame. Si Sud laisse passer, vous rejouez la couleur et réaliserez en tout deux Carreaux et trois Cœurs. Que se passerait-il si vous ne couvriez pas la Dame du Roi ? Sud laisserait passer avec AV6 et Ouest ne pourrait rejouer la couleur : le déclarant aurait alors pris un temps d'avance dans l'affranchissement de ses Carreaux par rapport à celui de vos Cœurs. Vérifiez !

La main d'Ouest : ♠ 109852 ♥ D ♦ 863 ♣ V754.

La main de Sud : ♠ RV4 ♥ AV6 ♦ 542 ♣ A1093.

5 Le déclarant possède AVx (ou AVxx) à Pique, d'après les enchères et la carte d'entame. La meilleure chance de battre consiste à espérer que le déclarant ait besoin des Trèfles du mort, couleur dans laquelle votre partenaire devra posséder une reprise (le Roi ou la Dame), ainsi que deux cartes à Pique. Vous devez pour ce faire fournir froidement un petit Pique sous le 10 : si vous couvrez de la Dame, Sud va laisser passer et les communications seront rompues en flanc. En laissant passer, vous obligez Sud à réaliser cette levée. Ensuite, Ouest n'aura plus qu'à plonger de son Roi de Trèfle lorsque Sud jouera la couleur, pour poser son second Pique sur la table. Sud aura beau laisser passer, il devra s'incliner lorsque vous produirez l'As de Trèfle pour réaliser trois Piques et deux Trèfles en tout.

La main d'Ouest : ♠ 86 ♥ D108642 ♦ 1098 ♣ R3.

La main de Sud : ♠ AV4 ♥ AV9 ♦ 7643 ♣ D95.

6 Il est évident qu'après avoir ôté les atouts, le déclarant se défaussera sur les Trèfles du mort, réalisant au moins dix levées. Comme le déclarant a nécessairement le Roi de Cœur pour avoir ouvert, on ne peut réaliser plus d'une levée dans la couleur. Aussi la seule chance de battre le contrat consiste-t-elle à donner la main à Est pour recevoir une coupe à Trèfle. Avec quelle carte cela est-il possible ? Le Valet de Cœur. Comment ? En jouant la Dame. Le déclarant doit prendre du Roi (sinon vous avez quatre levées) et, quand vous serez en main avec l'As Pique, vous jouerez le 2 de Cœur : le partenaire sera d'abord étonné d'être maître avec le Valet, mais il vous gratifiera ensuite d'une coupe à Trèfle. Sublime !

La main d'Est : ♠ 2 ♥ V9743 ♦ V75 ♣ 7543.

La main de Sud : ♠ RV1063 ♥ R106 ♦ 32 ♣ AV2.

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LE SURCONTRE DU RÉPONDANT APRÈS UNE OUVERTURE MAJEURE

> PAR WILFRIED
LIBBRECHT

La première vocation du Surcontre était de dire « Ah tu ne penses pas que je vais gagner mon contrat ? Eh bien, moi si ! ». Les juniors aiment d'ailleurs toujours surcontrer pour s'amuser. Mais, depuis longtemps, on a donné aux Surcontres des sens conventionnels plus ou moins précis. Dans cet article, nous allons nous intéresser au Surcontre du répondant après une ouverture majeure.

Quelle information pouvez-vous tirer de l'emploi du Surcontre par votre partenaire ?

La seule information certaine est la présence d'au moins 10 points d'honneurs. C'est une enchère auto-forcing que le répondant choisit pour de nombreuses raisons.

Quelles sont ces différentes raisons ?

Le répondant utilise ce qu'on pourrait appeler une enchère d'attente avant de :

- exprimer le fit (avec un soutien au moins limite de trois cartes seulement)
- nommer les Sans-Atout (2SA est conventionnel quand il est nommé juste après le Contre)
- annoncer un unicolore forcing (car les changements de couleurs au palier de 2 sans saut sont non-forcing quand ils sont effectués juste après le Contre)
- punir les adversaires (c'est d'ailleurs le premier sens du Surcontre).

Comme il ne sait pas pourquoi le répondant a surcontré, comment doit réagir l'ouvreur ?

Puisque l'ouvreur ne peut pas savoir pour quelle raison le répondant a surcontré, il doit en général passer pour laisser l'opportunité au répondant

de décrire sa main. Si au tour suivant, le répondant

- contre la couleur nommée par un des adversaires, c'est un Contre punitif. Il montre une bonne opposition dans deux des couleurs promises par le Contreur mais surtout dans la couleur nommée.
- annonce une couleur, il montre au moins quatre cartes au palier de 1 et au moins cinq cartes au palier de 2.
- annonce 2 ou 3SA, c'est une enchère naturelle qui montre une main plutôt régulière et des arrêts dans les couleurs promises par le contreur. Nommer les Sans-Atout au tour précédent était impossible car 2SA et 3SA auraient été des Truscott (enchères conventionnelles montrant quatre atouts).

Nous venons de voir que l'ouvreur doit passer pour laisser le répondant se décrire. Mais est-ce toujours le cas ?

L'ouvreur passe le plus souvent, même s'il possède un jeu irrégulier. S'il reparle tout de suite sans donner au répondant l'occasion de dire pourquoi il a surcontré, il possède un jeu très distribué (donc inadapté à une pénalité) et peu de points d'honneurs.

- il décrit son bicolore (souvent un 5/5 d'une force inférieure à 12H)
- il répète sa majeure pour montrer un unicolore (six cartes et une force inférieure à 12H).

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

1	2	3	4																																				
♠ R54 ♥ AD 104 ♦ 75 ♣ D864 Vuln. : Personne <table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♠</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♠	X	♠ AR ♥ 65 ♦ RD 10863 ♣ 742 Vuln. : Nord / Sud <table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♥</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♥	X	♠ AD 106 ♥ 3 ♦ RV94 ♣ A 1087 Vuln. : Est / Ouest <table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♥</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♥	X	♠ 75 ♥ AV94 ♦ R83 ♣ RD92 Vuln. : Tous <table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>XX</td><td>-</td><td>1♠</td><td>X</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>-</td><td>2♣</td></tr> </table>	S	O	N	E	XX	-	1♠	X	?		-	2♣
S	O	N	E																																				
?		1♠	X																																				
S	O	N	E																																				
?		1♥	X																																				
S	O	N	E																																				
?		1♥	X																																				
S	O	N	E																																				
XX	-	1♠	X																																				
?		-	2♣																																				

SOLUTIONS

1 XX : Sans le contre, vous auriez annoncé 2SA fitté. Mais ici, 2SA serait un Truscott promettant quatre atouts. Vous poursuivrez en soutenant à Pique pour proposer la manche (11-12HLD comme le 2SA fitté).

2 XX : Attention ! 2♦ serait non forcing (et donc faible). Vous devez donc commencer par surcontrer avant d'annoncer votre couleur.

3 XX : Avec une bonne opposition dans au moins deux couleurs promises par le contreur, vous devez essayer de punir les adversaires en

surcontrant d'abord, puis en contrant s'ils échouent dans l'une de vos couleurs. Après un Surcontre, les Contres de l'ouvreur ou du répondant sont tous punitifs. Avec des couleurs moins étoffées et une vulnérabilité inversée, il serait plus adroit de répondre 1♠.

4 X : L'adversaire est très mal tombé en contrant puis en annonçant 2♣. Vous avez les Trèfles et les Cœurs placés derrière lui, contre-le ! C'est un contre 100% punitif qui, avec des adversaires vulnérables, devrait vous rapporter nettement plus que la manche de votre propre camp.

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 ♠RV8 ♥RD94 ♦R5 ♣AD93	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	-	1♥ -	-	2 ♠RV83 ♥V1073 ♦A74 ♣62	<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>X</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♦	X	-	3 ♠A6 ♥RV10963 ♦94 ♣872	<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>2SA*</td> </tr> </tbody> </table> * Bicolore mineur 5-5.	S	O	N	E	?		1♠	2SA*
S	O	N	E																										
1♣ ?	-	1♥ -	-																										
S	O	N	E																										
?	1♦	X	-																										
S	O	N	E																										
?		1♠	2SA*																										
4 ♠2 ♥84 ♦ADV9753 ♣1072	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♦ ?	-	3♠ -	-	5 ♠V83 ♥6 ♦AD94 ♣RV962	<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 3♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♠ ?	-	1SA 3♣	-	6 ♠D5 ♥V9853 ♦AR5 ♣R102	<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>2♠</td> <td>4♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	1♠	2♠	4♠
S	O	N	E																										
3♦ ?	-	3♠ -	-																										
S	O	N	E																										
2♠ ?	-	1SA 3♣	-																										
S	O	N	E																										
1♥ ?	1♠	2♠	4♠																										
7 ♠RV102 ♥A7 ♦ADV107 ♣R10	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ ?	-	1♠ -	-	8 ♠972 ♥AD1074 ♦6 ♣V863	<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>2♦</td> <td>X</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		2♦	X	9 ♠983 ♥A5 ♦V964 ♣R862	<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♥ 2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	1♥ 2♣	-
S	O	N	E																										
1♦ ?	-	1♠ -	-																										
S	O	N	E																										
?		2♦	X																										
S	O	N	E																										
1SA ?	-	1♥ 2♣	-																										

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥ 2♣	- -	1♠ 4♥	- -

A ♠V9852
♥842
♦DV104
♣4

B ♠A74
♥752
♦865
♣RV93

C ♠5
♥985
♦AR73
♣107542

D ♠V93
♥RV94
♦DV984
♣3

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠R4
♥R72
♦RD43
♣DV64

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠ 3♠	2♥ -	- 3♥ 4♠	- -

Entame : 2 de Trèfle

Est prend le Valet du Roi puis joue Cœur pour l'As de son partenaire, qui rejoue la Dame. Vous couvrez du Roi et Est coupe sans surprise avant de sortir de sa main du 7 de Carreau. C'est à vous !

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠RV92
♥R9863
♦A5
♣D9

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♦ 1♠	- -	1♥ 4♠	- -

Entame : 2 de Cœur

Le déclarant, après avoir établi son plan de jeu, joue un petit Cœur du mort. Vous prenez de l'As et Sud fournit le 10. Comment analysez-vous la situation ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠RV8 ♥RD94 ♦R5 ♣AD93	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1♣ 3SA</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr></table>	S	O	N	E	1♣ 3SA	-	1♥	-	2 ♠RV83 ♥V1073 ♦A74 ♣62	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>2♦</td><td>1♦</td><td>X</td><td>-</td></tr></table>	S	O	N	E	2♦	1♦	X	-	3 ♠A6 ♥RV10963 ♦94 ♣872	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>3♥</td><td></td><td>1♠</td><td>2SA</td></tr></table>	S	O	N	E	3♥		1♠	2SA
S	O	N	E																										
1♣ 3SA	-	1♥	-																										
S	O	N	E																										
2♦	1♦	X	-																										
S	O	N	E																										
3♥		1♠	2SA																										
<i>* Bicolore mineur 5-5.</i>																													
4 ♠2 ♥84 ♦ADV9753 ♣1072	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>3♦ 3SA</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr></table>	S	O	N	E	3♦ 3SA	-	3♠	-	5 ♠V83 ♥6 ♦AD94 ♣RV962	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>2♠ 3♠</td><td>-</td><td>1SA 3♣</td><td>- -</td></tr></table>	S	O	N	E	2♠ 3♠	-	1SA 3♣	- -	6 ♠D5 ♥V9853 ♦AR5 ♣R102	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1♥ X</td><td>1♠</td><td>2♠</td><td>4♠</td></tr></table>	S	O	N	E	1♥ X	1♠	2♠	4♠
S	O	N	E																										
3♦ 3SA	-	3♠	-																										
S	O	N	E																										
2♠ 3♠	-	1SA 3♣	- -																										
S	O	N	E																										
1♥ X	1♠	2♠	4♠																										
7 ♠RV102 ♥A7 ♦ADV107 ♣R10	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1♦ 4♠</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr></table>	S	O	N	E	1♦ 4♠	-	1♠	-	8 ♠972 ♥AD1074 ♦6 ♣V863	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>2♥</td><td></td><td>2♦</td><td>X</td></tr></table>	S	O	N	E	2♥		2♦	X	9 ♠983 ♥A5 ♦V964 ♣R862	<table><tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>1SA 2♥</td><td>-</td><td>1♥ 2♣</td><td>- -</td></tr></table>	S	O	N	E	1SA 2♥	-	1♥ 2♣	- -
S	O	N	E																										
1♦ 4♠	-	1♠	-																										
S	O	N	E																										
2♥		2♦	X																										
S	O	N	E																										
1SA 2♥	-	1♥ 2♣	- -																										

* Bicolore mineur 5-5.

1 3SA. Cette enchère conventionnelle montre, après une réponse majeure et si l'adversaire n'est pas intervenu à la couleur, une main régulière et fittée de 18-19H.

2 2♦. Le cue-bid doit être utilisé avec 8-10H et les deux majeures quatrièmes face au Contre d'appel sur une ouverture mineure. Sud soutiendra ensuite la majeure enchérie par Nord au palier de 3, de manière non forcing.

3 3♥. Cette enchère est non forcing : avec un jeu de manche au moins, le répondant aurait utilisé le cue-bid le moins cher (3♣) pour montrer la couleur la moins chère de celles non enchéries par l'adversaire (donc les Cœurs et les Piques).

4 3SA. Avec deux ou trois cartes à Pique, vous devriez soutenir votre partenaire. Signalez une courte à Pique (singleton ou chicane) en annonçant 3SA. Votre partenaire sait bien, d'après votre ouverture, que vous ne pouvez pas tenir les deux autres couleurs : il avisera.

5 3♠. L'enchère de 3♦ indiquerait ici un bicolore mineur 5-5 forcing de

manche. La bonne enchère est 3♠ qui indique dans le SEF une courte à Cœur.

6 Contre. Le cue-bid indique, face à une ouverture majeure, un jeu forcing de manche avec un minimum de quatre atouts. N'ayant a priori aucune envie de jouer au palier de 5 avec ce jeu plus prometteur en défense qu'en attaque, contrez pour suggérer à votre partenaire d'en rester là.

7 4♠. Un soutien qui promet 20-23HLD et une main en principe 4-2-5-2. Avec un jeu plus plat, on aurait annoncé conventionnellement 3SA (voir main 1).

8 2♥. Après une intervention sur l'ouverture de 2♦, il n'y a plus de réponse à l'As. Au lieu de répondre 2♠ (un As majeur) comme dans le silence adverse, enchérissez 2♥ pour montrer votre belle couleur cinquième.

9 2♥. Passer serait trop pessimiste face à un partenaire qui peut avoir jusqu'à 19HL et soutenir à 3♣ serait trop encourageant. Donnez une préférence à 2♥, pour rendre la parole à votre partenaire sans trop élever le niveau des enchères.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	4♥	-

A ♠V9852
♥842
♦DV104
♣4

B ♠A74
♥752
♦865
♣RV93

C ♠5
♥985
♦AR73
♣107542

D ♠V93
♥RV94
♦DV984
♣3

10 **A : 4 de Trèfle.** L'entame du singleton est celle qui vous donne le plus d'espoir de réaliser des levées avec votre jeu pauvre en honneurs.

B : 5 de Cœur. L'entame atout a pour but de préserver votre opposition à Trèfle, la couleur secondaire du déclarant que celui-ci pourrait couper au mort.

C : As de Carreau. L'entame de l'As avec la séquence As-Roi est prioritaire sur l'entame du singleton. Elle permet de voir le mort, puis d'aviser.

D : Dame de Carreau. Avec cette forte opposition à Cœur, tentez de raccourcir le déclarant à l'atout en entamant de votre longue plutôt que de votre singleton.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

11

Don. : O - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
2♥	-	-	-	-
2♠	-	-	3♥	-
3♠	-	-	4♠	-

Entame : 2 de Trèfle

♠ R4
 ♥ R72
 ♦ RD43
 ♣ DV64
 ♠ 6
 ♥ ADV1086
 ♦ 1086
 ♣ 972
 ♠ D853
 ♥ 3
 ♦ V97
 ♣ AR1083
 ♠ AV10972
 ♥ 954
 ♦ A52
 ♣ 5

11 Vous avez besoin, sur cette donne, de formuler une hypothèse dite "de nécessité". Ceci signifie que si cette affirmation n'est pas vérifiée, vous ne pouvez gagner en aucun cas : ce cas défavorable peut donc être totalement ignoré dans la suite du raisonnement. En l'occurrence, il s'agit d'une répartition 3-3 des Carreaux pour amasser quatre levées de la couleur en plus de six levées de Pique. Intéressons-nous maintenant aux conséquences de cette hypothèse. Ouest est connu avec six cartes à Cœur et trois cartes à Trèfle d'après l'entame du 2. Devant avoir trois cartes à Carreau d'après l'hypothèse de nécessité, il est donc singleton à Pique. Vous n'avez plus qu'à jouer le Roi de Pique et, lorsque la Dame n'apparaît pas à gauche, faire l'impatte à celle-ci.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

12

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
1♦	-	-	1♥	-
1♠	-	-	4♠	-

Entame : 2 de Cœur

♠ RV92
 ♥ R9863
 ♦ A5
 ♣ D9
 ♠ 74
 ♥ 2
 ♦ V9743
 ♣ RV653
 ♠ A85
 ♥ A754
 ♦ D10
 ♣ 10742
 ♠ D1063
 ♥ DV10
 ♦ R862
 ♣ A8

12 Tout d'abord, la carte fournie par Sud doit, si besoin en était, lever tout doute dans votre esprit sur la position de la couleur. Avec DV2, Ouest aurait naturellement entamé de la Dame : il est donc singleton dans la couleur... et Sud aurait mieux fait de fournir le Valet, mais par chance vous ne jouez pas avec lui ! Trois levées se dessinent donc : vos deux As et une coupe à Cœur, Ouest étant connu avec deux atouts. La quatrième levée ne pourra provenir que des Trèfles et vous devez impérativement traverser la couleur dès maintenant au cas où votre partenaire ait le Roi. Si vous donniez en effet la coupe immédiatement, Ouest ne pourrait alors jouer Trèfle lui-même et le déclarant aurait le temps de faire tomber l'As de Pique avant de défausser ses Trèfles sur les Cœurs du mort.

NOTRE SITE INTERNET ÉVOLUE...

COMMANDEZ EN LIGNE !

LIVRES · LOGICIELS · CARTES
MATÉRIEL DE BRIDGE · JEUX · REVUES



le
Bridgeur
.com

DEVIENT

**BRIDGE
E · SHOP**

www.bridge-eshop.com

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

À cause du Covid-19 et ses contraintes la saison de Bridge qui vient de s'écouler a été particulière. Votre initiation au Bridge a été nécessairement touchée par la pandémie. Peut-être avez-vous eu la chance de garder un lien avec votre enseignant et vos partenaires pendant cette période, ou avez-vous-même suivi un enseignement à distance via des nouveaux outils de visioconférence. Quoi qu'il en soit, quel plaisir de se retrouver de nouveau autour d'une table et de pratiquer cartes en main !

L'EXPRESSION DU FIT APRÈS OUVERTURE MAJEURE

L'ouverture d'1♥ ou d'1♠ est dite **ambiguë** car la force exacte et la distribution de la main ne sont pas connues, contrairement à une ouverture à Sans-Atout.

Rappelons ici les conditions pour l'employer : **au moins 5 cartes dans cette majeure, une force minimum de 13 HL dont au moins 11 points H, une force maximale de 21/22 HL.**

Comment réagit le partenaire face à cette ouverture ? Dès qu'il possède trois cartes et plus dans la couleur d'ouverture, le fit majeur est trouvé. Le répondant va exprimer ce fit en utilisant une enchère de soutien, c'est-à-dire en annonçant la même couleur que l'ouvreur à un palier supérieur. Pour établir la force de sa main, le répondant n'oubliera pas d'ajouter les points de distribution aux points HL.

- pour une chicane/un singleton/un doubleton dans une couleur autre que l'atout, il ajoute respectivement 3/2/1 points.

- la détention d'un quatrième atout génère un fit de neuf cartes dans la ligne. Cela constitue un net avantage au niveau du jeu de la carte car d'une part on pourra plus rapidement capturer les atouts de la défense, et d'autre part le jeu de coupe sera facilité. On attribue une valeur de deux points à ce neuvième atout, ainsi qu'une valeur d'un point à chacun des suivants.

La force minimale pour exprimer un soutien est de 6 points HLD. En effet, c'est à partir de cette valeur qu'un ouvreur maximum (21/22HL) peut espérer réunir les 27 HLD d'une manche majeure. Afin de permettre à l'ouvreur de prendre la bonne décision, le répondant précise sa force en fonction du palier auquel il soutient.

Ouvreur	Répondant	Fit ?	Zone de points	Dénomination	Plancher Force minimale de la paire
1♥/♠	2♥/♠	oui, au moins 3 cartes	6-10 HLD	Soutien simple	20 HLD*
	3♥/♠		11-12 HLD	Soutien à saut	25 HLD
	4♥/♠		13-15 HLD	Soutien à double saut	27 HLD

* Un ouvreur qui possède au moins 13 points HL peut être crédité de 14 HLD dès qu'un fit est établi. En effet, il n'a pas compté au moment de l'ouverture le point de distribution inhérent à une distribution 5332, ne sachant pas encore qu'un fit existait.

L'expression du fit par le répondant est la transmission d'une information précise qui permet à l'ouvreur de passer, de proposer ou de conclure.

ENCHÈRES

1 ♠ 10975 ♥ V103 ♦ 9742 ♣ A9	S O N E 1♥ - ?	2 ♠ A1086 ♥ 2 ♦ RV95 ♣ 8642	S O N E 1♠ - ?	3 ♠ R98 ♥ D32 ♦ A74 ♣ AV102	S O N E 1♥ - ?
--	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------

SOLUTIONS

- 2♥. En face de l'ouverture d'1♥, comptez 5 points H + 1 point de distribution pour le doubleton à Trèfle et faites un soutien simple.
- 3♠. La connaissance d'un fit de neuf cartes et le singleton confèrent une force de 12 HLD à votre main. Proposez la manche en utilisant le soutien à saut au palier de 3.
- 4♥. Grâce à vos 14 points H, vous pouvez imposer la manche car vous connaissez un minimum 28 HLD dans votre ligne. Attention, ce n'est pas obligatoirement un arrêt : votre partenaire pourra aller plus loin si la connaissance de votre main lui donne des ailes. N'oubliez pas qu'il peut avoir jusqu'à (21/22HL) !