LEÇON N°1 : LE SYSTÈME D'ENCHÈRES FRANÇAIS

Le système d'enchères français a été construit en fonction d'un objectif essentiel : la découverte des manches. Bien qu'il faille réaliser dix levées pour une manche majeure et neuf levées seulement pour une manche à Sans-atout, l'expérience a montré que les contrats de 4♥ et 4♠ étaient plus rentables, moins fragiles. C'est donc ces manches que l'on explorera en priorité, la manche à Sans-atout ne constituant qu'un second objectif en cas de misfit en majeure. Les manches mineures, 5♣ et 5♦, réclamant onze levées, sont la dernière roue de la charrette.
L'ordre prioritaire est le suivant :

1.	4♥ ou 4♠
2.	3SA
3.	5♣ ou 5♦

Comment savoir si le camp est en mesure d'annoncer une manche ?

En évaluant chaque main de manière appropriée. Mais jouons une première donne pour nous remettre dans le bain en comptant les points H…

	♠ 82 ♥ A52 ♦ RD1096 ♣ V53	
♠ RDV54 ♥ D64 ♦ 87 ♣ D72	N O E S	♠ 763 ♥ 9873 ♦ A54 ♣ 1098
	♠ A109 ♥ RV10 ♦ V32 ♣ AR64	

1 **JF A.1**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

3SA : 11 HL suffisent pour atteindre la force combinée de 25 HL nécessaire pour jouer la manche.

Entame : Roi de Pique
Pour gagner Sud devra réaliser une levée de Pique, deux levées de Cœur, deux levées de Trèfle et quatre levées de Carreau : pour cela, Sud doit faire tomber l'As de Carreau tout en évitant de perdre quatre levées de Pique.
Il laisse passer deux fois l'entame avant de prendre de l'As de Pique et joue Carreau. Si les Piques sont répartis 4/4, Sud ne perd que trois levées dans la couleur en plus de l'As de Carreau. S'ils sont répartis 5/3, il gagne également pour peu que le détenteur de l'As de Carreau n'ait plus de Pique à rejouer : c'est ici le cas.
3SA = : 400 NS

A. L'évaluation des mains

Il existe trois modes d'évaluation :

- **Le compte en points HL** en l'absence de fit.
  Faites-leur rappeler le compte des points H (4, 3, 2, 1) et des points L (1 par carte à partir de la cinquième carte) et qu'annoncer 3SA nécessite 25 HL jusqu'à 32 HL.
- **Le compte en points HLD en** cas de fit.
  Et les points D (2 pour le neuvième atout, 1 pour les suivants, 3 pour la chicane, 2 pour le singleton et 1 pour le doubleton).
  Annoncer 4♥ ou 4♠ nécessite 27 à 32 HLD, et 5♣ ou 5♦, 30 à 32 HLD.

	♠ RDV3 ♥ 76 ♦ V1087532 ♣ -	
♠ 874 ♥ V943 ♦ R4 ♣ D1065	N O E S	♠ 9 ♥ RD1082 ♦ A6 ♣ RV974
	♠ A10652 ♥ A5 ♦ D9 ♣ A832	

2 **JF A.2**

Donneur : E Vul : E/O

S	O	N	E
1♠ -	2♥ -	4♠	1♥ -

4♠ : ici Nord se compte16 HLD, de quoi sauter à la manche avec un fit long et une bonne distribution.

Entame : 9 de Cœur
Pour l'emporter, il s'agit tout simplement d'affranchir les Carreaux : Sud prend l'entame de l'As puis joue la Dame de Carreau. L'adversaire va réaliser son premier honneur à Carreau, encaisser une levée de Cœur puis jouer Trèfle pour l'As. Le déclarant concède le second honneur à Carreau, coupe le retour Trèfle et enlève les atouts en finissant au mort pour enfin encaisser les Carreaux. A noter que Sud ne doit pas encaisser prématurément l'As de Trèfle car l'adversaire pourrait alors faire couper deux fois au mort et empêcher ainsi l'encaissement des Carreaux.
4♠ = : 420 NS

- **Le compte en levées de jeu**, plus proche de la réalité du jeu de la carte. Il convient aux mains unicolores et, comme son nom l'indique, permet d'évaluer le nombre de levées qu'une main produira en moyenne.

Prenons en exemple cette main appartenant à l'ouvreur :

♠ 5
♥ AR9852
♦ AR7
♣ AD8

L'intéressé possède six cartes à Cœur, ce qui en laisse sept aux trois autres joueurs.
La répartition la plus probable de ces sept cartes étant 3/2/2, le partenaire en aura le plus souvent deux et les adversaires, trois et deux.
L'ouvreur devrait pouvoir disposer de levées de longueur à partir du quatrième tour de Cœur.
♥ AR9852 produira donc deux levées d'honneur, (l'As et le Roi) et trois levées de longueur en moyenne, au total cinq levées.

L'ouvreur réalisera également deux levées de Carreau (l'As et le Roi) et une levée et demi de Trèfle. En effet, l'impasse au Roi de Trèfle ne réussissant qu'une fois sur deux, la Dame de Trèfle vaut …une demi-levée.
La main vaut donc au total huit levées et demie de jeu, ce qui correspond aux normes de l'ouverture d'un 2♣ « Fort Indéterminé ».

Rappelons les différentes ouvertures du système d'enseignement français.

B. Les ouvertures du SEF

On les regroupe en trois catégories :

Les ouvertures précises :

- 1SA (15-17 H) et 2SA (20-21 H) avec des mains régulières sans majeure cinquième.
- Les barrages à la couleur : 2♥, 2♠, 3♣, 3♦…jusqu'à 5♣ et 5♦. (5 à 10 H).

Les ouvertures artificielles :

- 2♣ « Fort Indéterminé » : soit 20-23 HL (8 à 9 levées de jeu), soit 22-23 H réguliers.
- 2♦ « Forcing de Manche » : la manche à une levée près, ou 24 points HL et plus.

Les ouvertures de 1 à la couleur.

- Les autres mains, de 12 H/13 HL à 23 HL.
  - On ouvre de la couleur la plus longue, à condition d'y posséder au moins cinq cartes s'il s'agit des Cœurs ou des Piques.
  - Avec deux couleurs de cinq cartes, on ouvre de la couleur la plus chère.
  - Avec moins de cinq cartes en majeure, on ouvre de la mineure la plus longue.
    - quatre cartes dans chaque mineure, on ouvre d'1♦
    - trois cartes dans chaque mineure, on ouvre d'1♣

Pour fixer les idées, évaluez chacune des mains suivantes et proposez une enchère à l'ouverture.

1	2	3	4
♠ RDV9643 ♥ 32 ♦ 874 ♣ 6 *Six levées de jeu si l'atout est Pique, près de zéro levée de défense si l'atout est autre.* **3♠**	♠ ARDV94 ♥ 32 ♦ AD7 ♣ R6 *Huit levées de jeu à l'atout Pique : six Piques, un As et deux demi-levées.* **2♣** suivi de 2♠	♠ A94 ♥ A2 ♦ V876532 ♣ 6 *Un nombre incertain de levées de jeu à l'atout Carreau : 12 HL sont insuffisants pour ouvrir.* **Passe**	♠ A4 ♥ ARDV972 ♦ A87 ♣ 2 *Neuf levées de jeu à l'atout Cœur. En espérant trouver la dixième dans la main du partenaire, il faut imposer la manche.* **2♦**

5	6	7	8
♠ 3 ♥ D875 ♦ AD7432 ♣ R6 13 HL *Le minimum pour ouvrir au palier de 1. L'ouvreur peut prévoir quatre levées et demie de Carreau.* **1♦**	♠ D7542 ♥ ARD97 ♦ 7 ♣ AR 20 HL *Les ouvertures de 2♣ et 2♦ sont inadaptées aux bicolores 5-5. Il faut ouvrir de la couleur cinquième la plus chère.* **1♠**	♠ A104 ♥ A2 ♦ AR9 ♣ RD862 20 H *Comme pour les mains régulières de 15-17 H, on évalue la main en points H sans compter le point L.* **2SA**	♠ RD73 ♥ AD52 ♦ D74 ♣ AD 19 H *En dehors des ouvertures de 1SA et 2SA, sans majeure 5ème, on ouvre de la «meilleure» mineure, la plus longue.* **1♦**

	♠ ARV107 ♥ ADV106 ♦ DV ♣ 2	
♠ 862 ♥ 7 ♦ A8742 ♣ AV96	N O E S	♠ D953 ♥ 98542 ♦ 63 ♣ 84
	♠ 4 ♥ R3 ♦ R1095 ♣ RD10753	

3 **JF A.3**

Donneur : N Vul : P

S	O	N	E
		1♠	-
2♣	-	3♥	-
3SA	-	-	-

3♥ : bicolore à saut, forcing de manche avec 20 HL.
3SA : malgré ses 13 HL, Sud doit se montrer pessimiste en raison de la situation de misfit.

Entame : 4 de Carreau
Le déclarant peut compter sept levées sûres en majeure : son contrat n'est manifestement pas en danger et il doit limiter ses pertes aux deux As mineurs. Pour cela, après avoir réalisé la première levée du Valet de Carreau, il joue Trèfle vers son Roi. Quelle que soit la réaction d'Ouest, Sud ne devra pas faire l'impasse à la Dame de Pique mais préférer l'affranchissement d'honneur à Carreau en repartant du Roi pour des raisons de communications : il fera une levée de Trèfle et trois levées de Carreau, soit onze levées au total.
3SA + 2 : 460 NS

	♠ D86 ♥ D53 ♦ A109843 ♣ 7	
♠ V102 ♥ 987 ♦ RV75 ♣ D53	N O E S	♠ A9753 ♥ V1062 ♦ D2 ♣ 84
	♠ R4 ♥ AR4 ♦ 6 ♣ ARV10962	

4 **JF A.4**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
3♣	-	3♦	-
3SA	-	-	-

2♣ : Fort Indéterminé.

2♦ : relais obligatoire

3♣ : sept très belles cartes, neuf levées de jeu environ.

Entame : Valet de Pique
Le déclarant appelle un petit du mort et Est doit également fournir une petite carte afin de garder la possibilité de capturer la Dame du mort : Sud remporte donc la première levée du Roi de Pique. Il fait alors son possible pour ne pas rendre la main à Ouest, l'adversaire dangereux, en tirant l'As et le Roi de Trèfle et en rejouant de la couleur. Ce dernier prend de la Dame et joue le 10 de Pique, permettant à son partenaire de réaliser quatre levées en capturant la Dame. Sud ne fera donc que huit levées, mais en aurait fait onze si Est avait mis l'As de Pique à la première levée.
3SA – 1 : 100 EO

Au vu des quatre mains, on notera que la manche à 5♣, beaucoup moins recherchée, est la seule qui gagne contre toute défense.

LEÇON N°2 : LES SOUTIENS A UNE OUVERTURE MAJEURE

Sur une ouverture d'1♥ ou 1♠, les soutiens directs couvrent une zone parfaitement définie en points HLD. Ils sont non forcing :

1♥	-	2♥	=	6 -10 HLD
1♥	-	3♥	=	11 -12 HLD
1♥	-	4♥	=	13 -15 HLD

Jouons la première donne d'application :

	♠ AD85 ♥ 8763 ♦ 842 ♣ D5	
♠ 94 ♥ ARV5 ♦ R73 ♣ 9862	N O E S	♠ 63 ♥ D1092 ♦ V1095 ♣ A73
	♠ RV1072 ♥ 4 ♦ AD6 ♣ RV104	

1 **JF A.5**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♠	-	3♠	-
4♠	-	-	-

3♠ : proposition de manche avec 11-12 HLD.
4♠ : au nom des 17 HLD.

Entame : As de Cœur
Sud coupe le Roi de Cœur et peut compter sur cinq levées d'atout et une levée de Carreau, soit six levées certaines. Le déclarant retire les atouts en deux tours puis commence par affranchir trois levées de Trèfle en faisant tomber l'As. Lorsqu'Est, en main à l'As de Trèfle, repart du Valet de Carreau, Sud doit renoncer à l'impasse : il prend de l'As, défausse les deux derniers Carreaux du mort sur ses deux Trèfles maîtres et coupe ses deux Carreaux au mort pour onze levées.
4♠ +1 : 450 NS

La prise en compte des points L et D entraîne parfois de grosses différences distributionnelles entre deux mains d'une même force. Par exemple, en réponse à l'ouverture d'1♥, les deux mains suivantes valent chacune 14 points HLD. Pourtant elles ne se ressemblent pas.

♠ A93 ♥ R102 ♦ A1064 ♣ DV4	♠ 2 ♥ AD863 ♦ V97 ♣ V852

La première est riche en honneurs sans aucun point de distribution. La seconde présente une forte distribution et une force d'honneurs limitée. Ces deux jeux ne tirent pas leur richesse des mêmes sources, ce qui incite à les différencier par l'enchère.

Ceci nous conduit à intégrer au système d'enchères deux réponses conventionnelles, le 2SA et le 3SA fittés.

A. Le 2SA fitté

Sur l'ouverture d'1♠, vous répondiez 3♠ (11-12 HLD) avec chacune des mains suivantes :

1	2	3	4
♠ DV6 ♥ A9 ♦ R983 ♣ 10732	♠ D764 ♥ A92 ♦ R98 ♣ V73	♠ R643 ♥ 93 ♦ V98 ♣ RD72	♠ R643 ♥ 3 ♦ V98 ♣ R10762

Imaginons que l'ouvreur possède ♠ A9852
♥ V85
♦ A4
♣ A85

S'il passe, les deux premières mains de réponse lui donneront raison car la manche est très lointaine.
S'il déclare 4♠, ce sont les mains 3 et 4 qui lui permettront de réaliser dix levées assez souvent.

Alors, pour préciser la nature d'un soutien majeur à saut, on convient d'utiliser l'enchère de 2SA, peu fréquente jusqu'à présent, pour décrire un soutien de 11-12 HLD, ne comprenant que trois atouts. Du coup le soutien à saut promettra des mains comportant quatre atouts. Avec une main régulière de 11-12HL sans fit, nous verrons bientôt que le répondant devra d'abord changer de couleur, avant d'enchérir 2SA sur une redemande économique de l'ouvreur.

1	2	3	4
♠ DV6 ♥ A9 ♦ R983 ♣ 10732	♠ D764 ♥ A92 ♦ R98 ♣ V73	♠ R643 ♥ 93 ♦ V98 ♣ RD72	♠ R643 ♥ 3 ♦ V98 ♣ R10762
2SA	**2SA**	**3♠**	**3♠**
Equivalent à 3♠, avec trois cartes en soutien.	*Quatre cartes en soutien, mais une distribution 4333.*	*Quatre cartes en soutien et un doubleton.*	*Quatre cartes en soutien et un singleton.*

Sur une ouverture d'1♥ (ou 1♠), le soutien encourageant de 11-12 HLD s'exprime de deux façons :

- **2SA avec trois atouts**
- **3♥ (ou 3♠) avec au moins quatre atouts**

Attitude de l'ouvreur sur une réponse de 2SA fitté
L'ouvreur est tenu de rectifier dans la majeure au palier de 3 ou de 4, selon que sa main est minimum ou non. Toutefois, avec des mains justifiant un espoir de chelem, il pourra préciser sa distribution par une enchère naturelle.

	♠ D97 ♥ 10865 ♦ A863 ♣ A9	
♠ R3 ♥ AV4 ♦ D94 ♣ DV1072	N O E S	♠ 852 ♥ R972 ♦ V752 ♣ 53
	♠ AV1064 ♥ D3 ♦ R10 ♣ R864	

2 **JF A.6**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♠	-	2SA	-
4♠	-	-	-

2SA : trois atouts, 11-12 HLD.
4♠ : proposition de manche acceptée avec 16 HLD.

Entame : Dame de Trèfle
Ouest entame de sa tête de séquence et le déclarant compte huit levées (quatre à l'atout, deux à Carreau et deux à Trèfle) : son contrat sera gagné en réalisant deux coupes de la main courte. Il prend de l'As de Trèfle, joue le Roi de Trèfle et coupe un premier Trèfle de la Dame de Pique pour éviter une surcoupe. Il rentre en main à l'As de Pique et joue enfin Trèfle coupé du 9 de Pique.
4♠ = : 420 NS

B. Le 3SA fitté

Sur l'ouverture d'1♥, vous répondiez 4♥ (13-15 HLD) avec chacune des mains suivantes :

1	2	3	4
♠ DV8 ♥ RV64 ♦ D92 ♣ A73	♠ D8 ♥ RV862 ♦ D9 ♣ 9732	♠ DV83 ♥ RV6 ♦ D9 ♣ A932	♠ 985 ♥ RV4 ♦ 93 ♣ ARD102

Imaginons que l'ouvreur possède ♠ 4
♥ AD953
♦ AR75
♣ V85

Il réalisera entre neuf et douze levées selon la main du répondant.

Alors pour préciser à l'ouvreur la nature d'un soutien majeur à double saut, on convient que :

1	2	3	4
♠ DV8 ♥ RV64 ♦ D92 ♣ A73	♠ D8 ♥ RV862 ♦ D9 ♣ 9732	♠ DV83 ♥ RV6 ♦ D9 ♣ A932	♠ 985 ♥ RV4 ♦ 93 ♣ ARD102
3SA	**4♥**	**1♠** suivi de 4♥	**2♣** suivi de 3♥
Equivalant à 4♥, avec quatre cartes en soutien dans une main régulière.	*Cinq cartes en soutien, en attaque ou en défense, en adéquation avec la « loi des atouts ».*	*Trois cartes en soutien, et de quoi déclarer la manche. Il faut commencer par changer de couleur.*	*Espoir de chelem : changement de couleur avant de donner un soutien forcing au palier de 3.*

Sur une ouverture d'1♥ (ou 1♠), le soutien à la manche (13-15 HLD) s'exprime de quatre façons :

- **3SA avec au moins quatre atouts et une distribution régulière ou semi-régulière.**
- **4♥ (ou 4♠) barrage avec au moins cinq atouts.**
- **Un changement de couleur suivi de 4♥ (ou 4♠), avec trois atouts et une distribution régulière ou semi-régulière, sans ambition de chelem.**
- **Un changement de couleur suivi de 3♥ (ou 3♠), avec un espoir de chelem.**

Attitude de l'ouvreur sur une réponse de 3SA fitté

- Sans espoir de chelem, il rectifie dans la majeure au palier de 4.
- Avec des ambitions de chelem, il amorce les enchères de contrôle au palier de 4.

	♠ V2 ♥ A874 ♦ R76 ♣ A974	
♠ R943 ♥ 62 ♦ V98 ♣ RDV5	N O E S	♠ 108765 ♥ V ♦ D102 ♣ 10862
	♠ AD ♥ RD10953 ♦ A543 ♣ 3	

3 **JF A. 7**

Donneur : S Vul : T

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

3SA : fit de quatre atouts dans un jeu régulier, 13-15 HLD.
4♣ et 4♦ : contrôles
4SA : Blackwood simple, avec tous les contrôles.
5♥ : 2 As.

Entame : Roi de Trèfle
Une levée de Pique, six levées d'atout, deux levées de Carreau et une levée de Trèfle font un total de dix levées certaines. La onzième levée peut provenir d'un partage 3/3 des Carreaux adverses ou de la réussite de l'impasse au Roi de Pique. Le déclarant doit retirer les atouts puis commencer par tester la répartition des Carreaux en jouant l'As, le Roi et un petit Carreau. Ici, la manœuvre est couronnée de succès et l'impasse Pique devient inutile. Commencer par l'impasse aurait condamné le déclarant en cas d'échec, même avec des Carreaux bien répartis.
6♥ = : 1430 NS

C. La réévaluation des points H

Au fil des enchères, on peut réévaluer les honneurs de sa main selon leur utilité dans le jeu de la carte à venir. C'est le cas du répondant dans la séquence qui suit :

♠ AV986 ♥ AV763 ♦ A4 ♣ 8	O E 1♠ 2♠ 3♥ 4♠	♠ D732 ♥ RD8 ♦ 1086 ♣ 752	*Avec 9 HLD, Est soutient à 2♠.* *Quand Ouest annonce sa deuxième couleur, Est prend conscience de l'importance de ses honneurs et annonce 4♠ avec enthousiasme.*

Le déclarant réalisera sans difficulté quatre Piques, cinq Cœurs et un Carreau : dix levées.

♠ AV986
♥ AV763
♦ A4
♣ 8

O	E
1♠	2♠
3♥	3♠

♠ 7532
♥ 842
♦ D86
♣ RD7

Toujours 9 HLD, mais les honneurs se situent en dehors des couleurs nommées par l'ouvreur et seront donc peu utiles. Il faut décourager le partenaire en revenant à 3♠.

Cette fois rien ne colle, le palier de 3 est même trop élevé. Il faudrait que la défense y mette du sien pour que les neuf levées soient réalisées !

Pensez à réévaluer vos honneurs, selon qu'ils viennent ou non en complément des couleurs annoncées par le partenaire. Vous prendrez souvent les bonnes décisions.

♠ A104
♥ 8743
♦ R62
♣ V74

♠ 87
♥ RD1092
♦ V5
♣ R1096

N
O E
S

♠ 962
♥ V6
♦ 10983
♣ AD53

♠ RDV53
♥ A5
♦ AD74
♣ 82

4 **JF A.8**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
3♦	-	4♠	-
-	-		

2♠ : 6-10 HLD.
3♦ : avec 18 HLD, Sud ne peut conclure. Il utilise donc une enchère d'essai naturelle.
4♠ : Le Roi de Carreau et l' As de Pique seront des pièces très utiles au partenaire.

Entame : Roi de Cœur
Si le résidu à Carreau est 3/3, il n'y a aucun problème. Sinon, Sud doit absolument couper son quatrième Carreau au mort. Il donne donc deux tours de débarras à l'atout puis trois tours de Carreau : cette manœuvre de « Guillemard » fonctionne car le détenteur de la courte à Carreau ne possède pas le dernier atout de la défense.
4♠ = : 420 NS

LEÇON N°3 : REPONSES A UNE OUVERTURE MAJEURE. LES CHANGEMENTS DE COULEUR 2/1

A. Les principes de base

L'annonce d'une nouvelle couleur sans saut au palier de 2 a une conséquence immédiate : même si les enchères s'arrêtent à ce palier, il faudra réaliser huit levées. En absence de fit le contrat se négociera la plupart du temps à Sans-atout, et 2SA nécessite un minimum de 23 points HL pour avoir une chance raisonnable de gagner. L'ouvreur n'ayant promis que 12 points H ou 13 points HL, il est donc nécessaire de posséder au moins 11 points H pour porter les enchères au palier de 2. Ce minimum peut descendre à 10 points H si l'on possède une couleur sixième.
Au même titre que le changement de couleur au palier de 1, le changement de couleur au palier de 2 promet une force minimale mais n'a pas de limite supérieure, sinon que la force en points H d'une donne est limitée à 40. Ce changement de couleur est donc forcing, mais il est également auto-forcing, ce qui signifie que le répondant s'engage à reparler une fois si l'ouvreur fait une enchère inférieure à la manche.

Lors de la première donne, l'ouvreur répétera sa majeure d'ouverture en étant assuré que le partenaire précisera ses intentions à la deuxième enchère.

	♠ AV6 ♥ V94 ♦ RDV97 ♣ V2	
♠ 754 ♥ D62 ♦ 83 ♣ RD1083	N O E S	♠ 32 ♥ R1083 ♦ A42 ♣ 7654
	♠ RD1098 ♥ A75 ♦ 1065 ♣ A9	

1			JF A.9
Donneur : S			Vul : P
S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♠	-	4♠	-
-	-		

2♦ : Nord est trop fort pour soutenir immédiatement.
2♠ : ne promet pas six cartes.
4♠ : 13-15 HLD.

Entame : Roi de Trèfle
Sud compte cinq levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Trèfle : les levées manquantes seront facilement trouvées à Carreau, mais il faut prendre garde de pouvoir accéder au mort une fois la couleur affranchie. Le déclarant doit donc prendre l'entame, tirer Roi-Dame de Pique puis faire tomber l'As de Carreau. La meilleure défense pour Est consiste à laisser passer le premier tour, prendre le deuxième de l'As et donner une coupe à son partenaire. La défense peut encore encaisser une levée de Trèfle, mais l'As de Pique sera toujours fidèle au poste pour accéder au mort.
4♠ = : 420 NS

Exemples :

O	E
1♥	?

sur l'ouverture d'1♥, on répond 2♣ avec les deux premières mains :

1	2		3
♠ D2	♠ RV6		♠ 874
♥ AR42	♥ 7	mais pas avec…	♥ -
♦ R52	♦ A94		♦ R94
♣ ADV5	♣ RD10853		♣ D1097653

1. Une des utilisations tactiques que l'on peut faire d'un changement de couleur au palier de 2 est l'expression d'un soutien différé. La main est bien trop forte pour un soutien direct de l'ouverture d'1♥. L'enchère de 2♣, forcing, permet de différer le soutien au deuxième tour afin d'exprimer notamment un espoir de chelem.
2. Les 15 points HL de la deuxième main sont largement suffisants pour répondre 2♣. Le répondant est certain qu'il y aura une suite au dialogue.
3. En dépit de la longueur des Trèfles, les 5 points H ne peuvent justifier une réponse de 2♣. Etant obligé de parler à partir de 5/6 points H, le répondant devra trouver une réponse.

B. Les règles de réponse.

De deux couleurs d'inégales longueurs il convient d'annoncer d'abord la plus longue.

Avec deux couleurs de quatre cartes la règle consiste, comme si les deux couleurs étaient annonçables au palier de 1, à répondre la plus économique des deux. Il s'agit d'un « balayage » au palier de 2 qui permet de retrouver des fits 4/4.

Avec un bicolore 5/5, on annonce d'abord la plus chère, encore une fois comme si les deux couleurs étaient annonçables au palier de 1. La seconde couleur sera ainsi annoncée de façon économique.

Exemples :

O	E
1♠	?

Sur l'ouverture d'1♠, que répondez-vous avec chacune des mains suivantes ?

1	2	3
♠ 8 ♥ AD8 ♦ R9752 ♣ DV53 2♦, *la couleur la plus longue.*	♠ A2 ♥ 976 ♦ RD108 ♣ AD53 2♣, *la couleur la plus proche de l'ouverture*	♠ - ♥ AD1063 ♦ D94 ♣ RV1063 2♥, *la couleur la plus chère.*

1. De deux couleurs d'inégale longueur le répondant choisit d'annoncer les Carreaux, la couleur la plus longue.

2. Avec deux couleurs quatrièmes, le répondant annonce la plus économique, laissant tout le loisir à l'ouvreur d'annoncer lui-même une nouvelle couleur quatrième au palier de 2.
3. L'annonce des Cœurs en réponse à l'ouverture d'1♠ garantit un minimum de cinq cartes, ce qui permet de détecter un fit 5/3 dans la couleur. Notons que si le répondant ne possède que quatre cartes à Cœur, il détient soit une autre couleur quatrième, auquel cas il doit annoncer la plus économique, soit un fit dans la majeure d'ouverture.

C. La redemande de l'ouvreur à 2SA ou 3SA.

Sur une ouverture d'1♥ ou d'1♠, la redemande à 2SA, après un changement de couleur au palier de 2, exprime une main régulière (5332) de 15 à 17 points H. On n'a pu ouvrir d'1SA en raison de la possession d'une majeure de cinq cartes.
Dans le même cas de figure, la redemande à 3SA exprime la zone de force supérieure, à savoir 18-19 points H.

♠ AD
♥ R10843
♦ 753
♣ ADV

O	E
1♥	2♦
2SA	

Avec 15-17 H, Ouest n'a pu ouvrir d'1SA en raison de ses cinq cartes à Cœur.
Il convient également de posséder au moins un arrêt dans les couleurs non nommées.

♠ R106
♥ AD1073
♦ R4
♣ AD3

O	E
1♥	2♦
3SA	

Ouest possède le même type de distribution que précédemment mais se situe dans la zone de force supérieure : 18-19 H.

♠ 7
♥ R1072
♦ RD3
♣ D9875

♠ 109542
♥ V95
♦ 975
♣ A3

N
O E
S

♠ A863
♥ D
♦ 10864
♣ R1064

♠ RDV
♥ A8643
♦ AV2
♣ V2

2			JF A.10
Donneur : S			Vul : P
S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2SA	-	4♥	-
-	-		

2SA : 15 - 17 H réguliers.
4♥ : le chelem est trop lointain.

Entame : 10 de Pique
Le déclarant devra toujours concéder une levée de Pique et deux levées de Trèfle : il doit donc limiter ses pertes à l'atout à une unité. Pour cela, il tire l'As de Cœur en coup de sonde, préservant ainsi la fourchette Roi-10. Lorsque la Dame apparaît en Est, il fait l'impasse au Valet. Il s'agit en effet d'une application du principe du moindre choix : Est aura approximativement deux fois plus souvent la Dame sèche que Dame- Valet secs.
4♥ = : 420 NS
Si, en main à l'As de Pique, Est a l'inspiration de jouer le 4 de Trèfle, ce sera la chute : As de Trèfle, Trèfle pour le Roi et Trèfle assurant la promotion d'un atout en Ouest.
4♥ - 1 : 50 EO

D. Le soutien de la couleur du répondant.

Les changements de couleur au palier de 2 garantissent quatre cartes. Il suffit donc à l'ouvreur d'en posséder également quatre pour soutenir son partenaire.
Une exception cependant : la réponse de 2♥ promet cinq cartes sur l'ouverture d'1♠.

♠ 2
♥ AR1043
♦ V52
♣ AV95

O	E
1♥	2♣
3♣	

Les choses ne peuvent en rester là car le répondant s'est engagé à reparler.

♠ AV1052
♥ R85
♦ 82
♣ AV6

O	E
1♠	2♥
3♥	

Cette fois Ouest est habilité à soutenir avec trois cartes seulement, car Est en a promis cinq.

En cas de fit mineur, l'objectif prioritaire de manche devient 3SA.

O	E
1♠	2♣
3♣	3SA

♠ 4
♥ D1095
♦ AD7
♣ RV862

Est tient les couleurs non nommées, Cœur et Carreau. Il peut donc annoncer 3SA, ne craignant pas d'être débordé dans les couleurs rouges.

O	E
1♠	2♣
3♣	3♥

♠ V2
♥ RD95
♦ V87
♣ AD86

Ici le contrat de 3SA est en danger si Ouest ne tient pas les Carreaux. La bonne enchère est 3♥, ce qui signifie: « je tiens les Cœurs mais pas les Carreaux ».

E. La répétition de la majeure d'ouverture

La répétition de la majeure d'ouverture est parfois l'unique moyen de maintenir les enchères à un niveau économique. N'oublions pas que le changement de couleur au palier de 2 rend la situation auto-forcing, c'est-à-dire engage le répondant à reparler.

♠ R103
♥ V9752
♦ A5
♣ RV4

O	E
1♥	2♦
2♥	

Une redemande à 2SA promettrait 15-17 H. Ouest n'a d'autre recours que de répéter ses Cœurs, action ne garantissant pas de carte supplémentaire dans la couleur d'ouverture.

♠ D85
♥ AV9752
♦ RD4
♣ 5

O	E
1♥	2♣
2♥	

Avec cette main unicolore Ouest répète sa couleur d'ouverture. Pourtant, la sixième carte n'est pas garantie comme dans l'exemple précédent. Au troisième tour d'enchères Ouest pourra répéter à nouveau sa couleur pour véritablement indiquer six cartes.

♠ A83
♥ ARD1085
♦ R4
♣ 92

O	E
1♥	2♦
3♥	

La redemande à saut à 3♥ garantit six belles cartes et une quinzaine de points d'honneurs. Ce saut utilise de l'espace, mais en échange, il fournit des indications précises.

	♠ AD10 ♥ A63 ♦ D2 ♣ AR532	
♠ 3 ♥ 10987 ♦ 9643 ♣ D1087	N O E S	♠ 8764 ♥ RD5 ♦ 10875 ♣ V9
	♠ RV952 ♥ V42 ♦ ARV ♣ 64	

3 **JF A.11**

Donneur : S Vul : P

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

2♠ : enchère ne promettant pas six cartes dans la couleur.
3♠ : forcing, enchère de chelem.
4♠ : minimum
5♣ et 5♦ : contrôles

Entame : 10 de Cœur
Après l'entame, le déclarant a le choix entre deux plans de jeu : l'affranchissement des Trèfles et la coupe d'un Cœur de la main courte. Le premier est mis en échec quand les Trèfles sont répartis 4-2, et les atouts, 4-1. Le deuxième est plus sécurisant : il suffit qu'Est possède au moins trois cartes à Carreau.
Le déclarant prend donc l'entame de l'As de Cœur, défausse un Cœur sur le troisième Carreau, et joue Cœur pour ouvrir la coupe. Rien ne s'opposera à la réussite du chelem.
6♠ = : 980 NS

	♠ A9642 ♥ R6 ♦ D865 ♣ R3	
♠ RV108 ♥ V1094 ♦ A94 ♣ V7	N O E S	♠ D5 ♥ 8532 ♦ R102 ♣ D854
	♠ 73 ♥ AD7 ♦ V73 ♣ A10962	

4 **JF A.12**

Donneur : N Vul : E/O

S	O	N	E
		1♠	-
2♣	-	2♦	-
2SA	-	-	-

2♣ : 11H et +, autoforcing.
2SA : main régulière de 11-12 HL. Minimum, Nord passe.

Entame : Valet de Cœur
Le déclarant peut compter sur une levée de Pique, trois levées de Cœur et deux levées de Trèfle. Pour l'emporter, il doit affranchir deux levées de Trèfle. Le meilleur maniement consiste à tirer le Roi et l'As en pariant soit sur un partage 3-3 de la couleur, soit sur un honneur second. En l'occurrence, le Valet apparaîtra en Ouest, et il suffira de présenter le 10 pour libérer le reste de la couleur.
Mais attention ! Ce beau maniement sera vain si le déclarant commet l'erreur de fournir le 6 de Cœur à l'entame. Il doit bien entendu appeler le Roi de Cœur avant de jouer le Roi et l'As de Trèfle…
2SA = : 120 NS

LEÇON N°4 : REPONSES A UNE OUVERTURE MAJEURE AU PALIER DE 1

A. Changement de couleur au palier de 1

En réponse à une ouverture majeure, le seul cas de changement de couleur au palier de 1 est la réponse d'1♠ sur l'ouverture d'1♥.
Cette ouverture d'1♥ couvrant une zone de force allant de 13 à 23 points HL, un répondant possédant un minimum de 6 points peut nourrir un espoir non négligeable de manche.

Exemples :

O	E
1♥	?

♠ V10963
♥ 10
♦ A92
♣ 9754

1♠, main minimum.

♠ RD102
♥ A6
♦ AD74
♣ D52

1♠, ce changement de couleur n'a pas de limite supérieure.

	♠ RD53 ♥ D7 ♦ ADV4 ♣ 874	
♠ 9842 ♥ A8 ♦ 102 ♣ RV952	N O E S	♠ A106 ♥ 9542 ♦ 9753 ♣ 103
	♠ V7 ♥ RV1063 ♦ R86 ♣ AD6	

1 **JF n°A.13**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1SA	-	3SA	-
-	-		

1♠ : au moins 6 HL, au moins quatre cartes à Pique.
1SA : main régulière de 12-14 H.
3SA : aucun fit majeur, mais de quoi jouer la manche.

Entame : 5 de Trèfle

Sud prend l'entame de la Dame : en effet, s'il laissait passer, il ne ferait plus qu'une levée dans la couleur. Il compte six levées sûres (quatre à Carreau et deux à Trèfle après l'entame). Pour l'emporter quoi qu'il arrive, il doit affranchir les Cœurs plutôt que les Piques, cette dernière couleur ne lui procurant que deux levées, sauf faute de flanc.

B. Le choix entre 1/1 et 2/1

Il arrive que le répondant ait le choix entre un changement de couleur au palier de 1 et au palier de 2. La décision dépend de la force exacte de la main :

Exemples :

O	E
1♥	?

♠ D963 ♥ 2 ♦ AR1082 ♣ D75 *1♠, la main est trop faible pour imposer la manche en face d'une ouverture minimale.*	♠ V963 ♥ 3 ♦ AR1083 ♣ A52 *2♦, la couleur la plus longue à partir de 12 H ou 13 HL, c'est à dire une force permettant d'imposer la manche.*	♠ RD102 ♥ V8 ♦ AR109 ♣ V62 *1♠, en vertu du principe d'économie Le répondant exprimera sa force ultérieurement.*

C. La réponse de 1SA

Les conditions de force pour faire un changement de couleur au palier de 2 ne sont pas toujours compatibles avec l'annonce de la couleur longue du répondant.

Exemples :

O	E
1♠	?

♠ 5 ♥ RD10832 ♦ 73 ♣ D864 *1SA, la main est trop faible pour répondre 2♥.*	♠ 5 ♥ RD10832 ♦ A3 ♣ D864 *2♥, avec au moins 11H ou 12HL.*

Dans l'exemple de gauche le répondant est tenté d'annoncer ses Cœurs mais les 9 points HL de sa main sont insuffisants pour annoncer 2♥. Comme un espoir de manche demeure avec 9 points HL en face d'une ouverture d'1♠, il convient de répondre malgré tout. La seule possibilité qui ne trompe pas le partenaire sur la force de la main est la réponse d'1SA. On en déduit donc que cette enchère ne garantit pas une main régulière.

	♠ AD863 ♥ 84 ♦ RD6 ♣ D84	
♠ R7 ♥ A10732 ♦ 9742 ♣ R7	N O E S	♠ V1052 ♥ D95 ♦ 103 ♣ AV105
	♠ 94 ♥ RV6 ♦ AV85 ♣ 9632	

2 **JF n°A.14**

Donneur : N Vul : E/O

S	O	N	E
1SA	-	1♠ -	- -

1SA : main régulière ou non, de 6 – 10 HL sans fit.

Entame : 3 de Cœur
En troisième, Est doit fournir sa plus forte carte, la Dame, afin de faire tomber les honneurs du déclarant et ainsi contribuer à l'affranchissement de la couleur de son partenaire. Sud a six levées sûres (une à Pique, une à Cœur et quatre à Carreau). Sa seule chance de réaliser une septième levée est de tenter l'impasse Pique : il joue donc vers la Dame de Pique, encaisse l'As puis ses Carreaux en commençant par les honneurs du côté court. S'il rend la main avant d'avoir encaissé ses levées, la défense peut le faire chuter.

D. La redemande de l'ouvreur à 1SA et 2SA, et la répétition de la couleur d'ouverture

- Elles promettent respectivement des forces de 13 à 15 points HL et 18/19 points HL, sachant qu'un point L est commun aux deux situations. Elles dénient bien sûr le fit dans la majeure de réponse.

- Dans les deux séquences suivantes la répétition simple garantit une sixième carte. Ce ne sera pas toujours le cas sur une ouverture mineure. Elle indique une force de 13 à 16 points HL sachant que la main comporte au moins deux points L.

O	E
1♥	1♠
2♥	

O	E
1♠	1SA
2♠	

La répétition à saut garantit six cartes, quelle que soit la nature de la couleur d'ouverture, ainsi qu'une force de 17 à 19 points HL.

O	E
1♥	1♠
3♥	

O	E
1♠	1SA
3♠	

Exemples :

O	E
1♥	1♠
?	

1	*2*	*3*	*4*
♠ AV4 ♥ RD1097 ♦ 93 ♣ D104	♠ V4 ♥ AD963 ♦ RD5 ♣ AD4	♠ 72 ♥ RD10752 ♦ 63 ♣ AD4	♠ 4 ♥ ADV972 ♦ A98 ♣ RD6
1SA	2SA	2♥	3♥
13-15 HL et une main régulière.	*18-19 HL et une main régulière.*	*13-16 HL et une main unicolore.*	*17-19 HL et un très bel unicolore.*

Rappel : sur une réponse 2/1, la redemande à 2SA indique 15-17 HL et non 13-15HL comme celle d'1SA sur 1♠.
Ainsi, avec la main N°1, sur une réponse de 2♦, on redemande prudemment à 2♥.

	♠ A72 ♥ 84 ♦ A852 ♣ ARD6	
♠ V109 ♥ 752 ♦ V1094 ♣ 1073	N O E S	♠ 8653 ♥ R63 ♦ D6 ♣ V852
	♠ RD4 ♥ ADV109 ♦ R73 ♣ 94	

3		JF n°A.15	
Donneur : S			Vul : P
S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2SA	-	6SA	-
-	-		

2♣ : au moins 11H ou 12HL, au moins quatre cartes à Trèfle.
2SA : main régulière de 16-18HL.
6SA : avec 17HL, Nord est certain d'atteindre les 33HL nécessaires pour jouer 6SA.

Entame : Valet de Pique

Sud se compte trois levées de Pique, deux levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit huit levées sures dans ces trois couleurs. Un simple affranchissement d'honneur, consistant à donner le Roi de Cœur, permettrait d'assurer les quatre levées manquantes. Pour tenter de réaliser toutes les levées, le déclarant appelle l'As de Pique puis tente une première impasse au Roi de Cœur, remonte au mort et réitère cette impasse avant de tirer l'As : le Roi tombant, Sud réalise cinq levées de Cœur et ne concède finalement aucune levée.
6SA = : 980 NS

	♠ 86 ♥ 43 ♦ AV10974 ♣ RD9	
♠ 1042 ♥ RV852 ♦ 82 ♣ 765	N O E S	♠ RDV ♥ D107 ♦ R53 ♣ 10843
	♠ A9753 ♥ A96 ♦ D6 ♣ AV2	

4		JF n°A.16	
Donneur : S			Vul : T
S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♦ : naturel, auto-forcing, promettant au moins 11 HL.
2SA : 15-17 H réguliers.

Entame : 5 de Cœur

Est fournit sa plus forte carte, la Dame, sur l'entame en quatrième meilleure de son partenaire, puis rejoue le 10 en pair-impair du résidu. Sud doit laisser passer ces deux premières levées, sans quoi Est aurait un Cœur à rejouer une fois ratée l'impasse au Roi de Carreau. Est doit alors changer son fusil d'épaule et affranchir ses Piques pour défaire le contrat : en effet, le compte de points lui montre que son partenaire n'a rien d'autre que Roi - Valet de Cœur et ne pourrait donc encaisser les Cœurs.
3SA -1 : 100 EO

LEÇON N°5 : BICOLORE ECONOMIQUE ET BICOLORE A SAUT

A. Rappel

Il n'est pas inutile de rappeler qu'une main est dite « bicolore » lorsqu'elle comporte une couleur d'au moins cinq cartes et une seule autre couleur de quatre cartes et plus.

Parmi les mains suivantes lesquelles répondent à la définition ?

1	*2*	*3*
♠ RV852 ♥ D1064 ♦ 932 ♣ 7	♠ 6 ♥ ADV863 ♦ D4 ♣ RV54	♠ - ♥ AR1042 ♦ DV95 ♣ R1094

1/ La première main est bicolore. Le terme « bicolore » est uniquement en rapport avec la distribution de la main. Elle n'a rien à voir avec la force.

2/ La N°2 est également bicolore même si la couleur la plus longue comporte deux cartes de plus que l'autre. Otez un Trèfle et rajoutez un Carreau et la main devient unicolore.

3/ La N°3 ne répond pas à la définition car elle comporte deux autres couleurs de quatre cartes. Il s'agit d'un tricolore. « Unicolore », « bicolore » et « tricolore » sont des termes qui font allusion aux couleurs ayant la plus grande probabilité de devenir atout.

B. L'alternative bicolore économique / bicolore à saut

<u>Définitions :</u>

- Bicolore économique : l'annonce de la seconde couleur se fait en dessous du niveau de répétition de la première sans saut.
- Bicolore à saut : l'annonce de la seconde couleur se fait en sautant le palier minimum auquel elle aurait pu être exprimée.

L'alternative qui se présente à l'ouvreur de 1 en majeure en possession d'une deuxième couleur est la suivante : bicolore économique ou bicolore à saut.

O	E
1♠	1SA
2♦ ou 3♦ ?	

L'annonce d'un bicolore à saut est forcing de manche, car en cas de misfit, le répondant ne peut se réfugier qu'à 3SA.
- On en déduit que le bicolore à saut garantit un minimum de 25 HL – 5 HL = 20 HL. Il se situe donc dans la zone 20-23 HL.
- L'annonce d'un bicolore économique couvre alors la zone inférieure : 13 – 19 HL.

♠ ADV95 ♥ 4 ♦ RD1085 ♣ R5 *2♦, main de 17 HL trop faible pour imposer la manche.*	♠ AR984 ♥ AR5 ♦ AV93 ♣ 4 *3♦, main de 20 HL suffisante pour imposer la manche face à 6 HL.*

	♠ V9762 ♥ RV8 ♦ D82 ♣ AD	
♠ AR5 ♥ 54 ♦ AV103 ♣ 9653	N O E S	♠ 10843 ♥ 632 ♦ R64 ♣ 842
	♠ D ♥ AD1097 ♦ 975 ♣ RV107	

1 **JF A. 17**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	4♥	-
-	-		

1♠ : Nord est trop fort pour soutenir directement à la manche.
2♣ : bicolore économique, 13-19 HL, non forcing.
4♥ : 13 -15 HLD.

Entame : As de Pique
Le 8 fourni en pair-impair par Est et la Dame de Sud montrent que le déclarant possède très probablement un singleton dans la couleur. Il faut donc rapidement attaquer les Carreaux avant que ceux-ci ne puissent être défaussés sur les Trèfles de la main de Sud. Ouest tire donc l'As de Carreau à la deuxième levée puis rejoue le Valet, permettant ainsi à son camp de réaliser les quatre premières levées. Sur tout autre retour, le déclarant gagne son contrat en affranchissant les Piques par la coupe…pas si facile.
4♥ -1 : 50 EO

	♠ A4 ♥ 86 ♦ A862 ♣ V8652	
♠ 75 ♥ DV942 ♦ DV10 ♣ R94	N O E S	♠ R63 ♥ 103 ♦ R974 ♣ D1073
	♠ DV10982 ♥ AR75 ♦ 53 ♣ A	

2 **JF A. 18**

Donneur : S Vul : P

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

1SA : 6 – 10 HL sans fit.
2♥ : bicolore économique, 13 -19 HL, non forcing.
2♠ : simple préférence.
3♠ : six cartes, proposition de manche.
4♠ : proposition acceptée avec 11 HLD.

Entame : Dame de Carreau
Sud compte cinq levées d'atout de sa main, deux levées de Cœur et deux levées mineures, soit neuf levées sûres. Pour l'emporter, il prend l'entame puis joue immédiatement As – Roi de Cœur et coupe un Cœur de l'As de Pique : s'il coupait petit, il serait surcoupé et Est pourrait rejouer atout, ce qui ferait tomber le dernier Pique du mort, interdisant la coupe du quatrième Cœur. Sud concèderait ainsi deux atouts, un Cœur et un Carreau.
4♠ = : 420 NS

C. Les soutiens

Après un bicolore à saut, tout soutien inférieur à la manche est forcing, et montre un espoir de chelem en majeure.

Après un bicolore économique :

- Passe, possible après une réponse en 1/1, avec 6-10 HL(D).

O	E
1♥	1♠
2♣	Passe

♠ D1082
♥ 5
♥ V753
♣ R865

La manche est très lointaine en face d'un ouvreur n'ayant pas plus de 17/18 points H.

- Le retour au palier de 2 dans la couleur d'ouverture est une simple préférence non forcing avec deux cartes. Elle montre de 6 à 10 points H.

O	E
1♥	1♠
2♣	2♥

♠ DV82
♥ V5
♥ V1073
♣ A65

La main n'est pas assez forte pour une redemande à 2SA qui montrerait 11 points.

- Le fit au palier de 3 de la couleur d'ouverture est forcing de manche, et montre un espoir de chelem en majeure.

O	E
1♥	1♠
2♣	3♥

♠ AD1082
♥ R1095
♥ 3
♣ AV7

L'espoir de chelem est grand avec cette main évaluée à 19 points HLD.

- Le soutien de la seconde couleur est forcing de manche uniquement après une réponse en 2/1, sinon il est propositionnel.

C	E
1♥	1♠
2♣	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ D10873 ♥ 2 ♦ V974 ♣ R104	♠ A9743 ♥ 97 ♦ A932 ♣ 104	♠ AR74 ♥ RD6 ♦ A752 ♣ D3	♠ RD96 ♥ 2 ♦ 9742 ♣ AD104
Passe, *préférence pour les Trèfles.*	2♥, *6-10 HL, simple préférence.*	3♥, *16⁺HLD, espoir de chelem.*	3♣, *encourageant mais non forcing.*

En revanche, les séquences suivantes sont forcing de manche et expriment toutes un espoir de chelem quand elles sont faites en majeure.

O	E
1♥	2♣
2♦	3♦

O	E
1♥	2♣
2♦	3♥

O	E
1♥	2♣
2♥	3♥

	♠ 952 ♥ V ♦ AV76 ♣ AR964	
♠ DV1083 ♥ A42 ♦ 105 ♣ 1053	N O E S	♠ 64 ♥ R963 ♦ 932 ♣ DV72
	♠ AR7 ♥ D10875 ♦ RD84 ♣ 8	

3 **JF A. 19**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♦	-	3♦	-
3SA	-	-	-

2♦ : bicolore économique, 13 -19 HL.
3♦ : fit forcing de manche.
3SA : bon arrêt Pique.

Entame : Dame de Pique
Sud est à la tête de deux levées de Pique, quatre levées de Carreau et deux levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour gagner son contrat, il doit affranchir une levée d'honneur à Cœur et ne pas perdre trois levées de Pique, ce danger n'existant qu'en cas de répartition 5/2 de la couleur. Pour couper les communications, Sud laisse passer le premier tour de Pique et prend la continuation. Il joue maintenant Cœur et les deux reprises du flanc n'étant pas dans la main d'Ouest, la défense est dans l'incapacité de les utiliser pour affranchir les Piques puis les encaisser : Sud réalise ainsi dix levées.
3SA +1 : 430 NS

D. La répétition de la couleur du répondant

Après un bicolore à saut la répétition simple de la couleur de réponse est forcing et montre six cartes, ou cinq très belles.

Après un bicolore économique,
- La répétition simple de la couleur de réponse montre 6 cartes et 6-10HL.
- La répétition à saut de la couleur de réponse montre 6 cartes et 11-12HL.

Ces enchères sont non forcing.

Exemples :

O	E
1♥	1♠
2♦	?

♠ RD9753
♥ 3
♦ D94
♣ 732

2♠, 6-10HL et six cartes à Pique.

♠ ADV974
♥ 84
♦ 53
♣ R104

3♠, 11-12HL et six cartes à Pique.

E. Les enchères à Sans-Atout

Une enchère à Sans-Atout montre l'arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

- Après un bicolore à saut, l'enchère de 3SA est limitée à 12 HL.
- Après un bicolore économique, l'enchère de 2SA montre 11-12 HL et 3SA, 13-15 HL.

Exemples :

O	E
1♠	2♣
2♦	?

♠ 32
♥ RV5
♦ 1095
♣ ADV74

2SA, 11H-12 HL sans fit majeur, avec l'arrêt Cœur.

♠ 104
♥ AV92
♦ R95
♣ RD104

3SA, 13-15 HL sans fit majeur, avec l'arrêt Cœur également.

Mais, après un bicolore à saut,

O	E
1♥	1♠
3♦	3SA

♠ R982
♥ 52
♦ V97
♣ D1065

Le répondant est bien obligé ici de déclarer 3SA; d'où la nécessité pour l'ouvreur d'avoir au moins 18 ou 19 H.

♠ D7
♥ A9
♦ R8742
♣ 9752

♠ 10652
♥ DV1042
♦ -
♣ AD106

N
O E
S

♠ 83
♥ R8653
♦ 10953
♣ 83

♠ ARV94
♥ 7
♦ ADV6
♣ RV4

4 **JF A. 20**

Donneur : S Vul : T

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

3♦ : bicolore à saut, forcing de manche, 20 HL et plus.
4♦ : espoir de chelem.
4SA : Blackwood simple.
5♦ : un As

Entame : Dame de Cœur
Pour conserver une chance de faire chuter, Ouest n'entame pas de son As mais de la Dame de Cœur en tête de séquence. Le déclarant compte cinq levées de Pique sauf rare répartition 5/1 de la couleur, une levée de Cœur et cinq levées de Carreau soit onze levées sûres. Pour créer la douzième levée, le déclarant ne doit pas tenter de faire une levée d'honneur à Trèfle mais simplement une sixième levée d'atout par la coupe. Il prend de l'As de Cœur, coupe immédiatement un Cœur du 6 de Carreau et encaisse As – Dame – Valet de Carreau. Il rentre au mort grâce à la Dame de Pique, capture le dernier atout de la défense et joue Pique, ne laissant aux flancs que l'As de Trèfle.
6♦ = : 1370 NS

LEÇON N°6 : ORAL DE RÉVISION

Pour que la séance soit interactive, constituez des groupes de deux ou trois élèves. Ceux-ci devront se concerter avant de donner une réponse et au besoin, de la justifier auprès des autres groupes. A vous de canaliser les discussions et de susciter les bonnes réponses.

Exercice 1 – Reliez chaque main à l'ouverture adéquate !

1	*2*	*3*	*4*
♠ 2 ♥ RD9853 ♦ V863 ♣ 84	♠ ARD4 ♥ ARV1092 ♦ A5 ♣ 2	♠ 6 ♥ ADV962 ♦ AV5 ♣ AR4	♠ RD5 ♥ AD1073 ♦ AR73 ♣ 4
1♥	2♥	2♣	2♦

Solutions de l'exercice 1.

***Main 1** : 2♥* ***Main 2** : 2♦* ***Main 3** : 2♣* ***Main 4** : 1♥*

Les ouvertures du système français			
Ouvertures précises	1SA	15-17 H	réguliers sans majeure 5e
	2SA	20-21 H	réguliers sans majeure 5e
	2♥/♠	6-10 H	six belles cartes
	3♣/♦/♥/♠	6-10 H	sept belles cartes
	4♣/♦/♥/♠	5-10 H	huit belles cartes
Ouvertures artificielles	2♣	20-23 HL, 8 levées de jeu ou 22-23 H réguliers	
	2♦	24 HL et +, ou la manche à une levée près	
Ouvertures de 1 à la couleur	1♠	(12H) 13-23 HL, 5+ cartes à ♠	
	1♥	(12H) 13-23 HL, 5+ cartes à ♥	
	1♦	(12H) 13-23 HL, 3+ cartes à ♦	
	1♣	(12H) 13-23 HL, 3+ cartes à ♣	

Exercice 2 – Comment vous y prendrez-vous pour « fitter » l'ouverture d'1♠ avec les jeux suivants ?

O	E
1♠	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ A93 ♥ 53 ♦ RD104 ♣ D1042	♠ RV873 ♥ 4 ♦ DV84 ♣ 764	♠ AD62 ♥ RD1073 ♦ 3 ♣ A94	♠ A952 ♥ R74 ♦ D432 ♣ R9

Solutions de l'exercice 2 -

Main 1 *: 2SA* ***Main 2*** *: 4♠* ***Main 3*** *: 2♥* ***Main 4*** *: 3SA*

Les réponses garantissant le fit majeur		
Fit direct	2M	6-10 HLD, 3^+ atouts, non forcing
	3M	11-12 HLD, 4^+ atouts, non forcing
	4M	13-15 HLD, 5^+ atouts, non forcing
	2SA	11-12 HLD, 3 atouts, forcing
	3SA	13-15 HLD, 4 atouts, forcing régulier
Fit différé	Changement de couleur suivi de 4M	13-15 HLD, 3^+ atouts, non forcing
	Changement de couleur suivi de 3M	16^+ HLD, 3^+ atouts, forcing (espoir de chelem)

Les réponses ne garantissant pas le fit majeur		
Fit dénié	1SA	6-10 H, non forcing
Fit possible	Changement de couleur 1 / 1	6^+ H, illimité et forcing, 4^+ cartes
	Changement de couleur 2 / 1	11^+ H, illimité et forcing, 4^+ cartes

Exercice 3 – Vrai ou faux ?

1. Répondre 2♣ sur 1♥ dénie quatre cartes à Pique.
2. La couleur de réponse peut dépendre de la force du répondant.
3. Répondre 2♥ sur 1♠ montre cinq cartes dans la couleur.
4. Avec 12H, quatre cartes à Pique et quatre cartes à Carreau, on répond 2♦.

Solutions de l'exercice 3 -

1. ***Faux.*** *Avec cinq Trèfles, quatre Piques et un minimum de 13 HL, il est naturel de commencer par nommer la couleur la plus longue.*
2. ***Vrai.*** *Corollaire du 1 : avec cinq Trèfles, quatre Piques et moins de 13 HL, il faut répondre prudemment 1♠ avec l'intention, sur une redemande d'1SA, de passer avec 6-10 HL, ou d'encourager à la manche avec 11-12 HL.*
3. ***Vrai.*** *Oui, car avec moins de trois cartes à Pique on aurait forcément une mineure quatrième plus proche de l'ouverture, à nommer en priorité. Et avec une main forte fittée 3433, il est plus adroit de répondre 2♣, à l'économie.*
4. ***Faux.*** *Sur 1♥, la couleur quatrième la plus proche de l'ouverture est Pique. On répond donc 1♠, à partir de 6 HL.*

Choix de la couleur de réponse	
Avec deux couleurs de longueurs différentes :	la plus longue
Avec deux couleurs quatrièmes :	la plus proche de l'ouverture
Avec deux couleurs cinquièmes :	la plus chère

Exercice 4 – Le contrat atteint n'est pas fameux. Qui a commis une erreur ?

Séquence *1*

♠ V7642 ♥ R5 ♦ AD5 ♣ R84	N O E S	♠ 105 ♥ A962 ♦ RV962 ♣ A3

O	E
1♠	2♦
2♠	4♠

Séquence *2*

♠ AD963 ♥ ARV84 ♦ 63 ♣ 4	N O E S	♠ 82 ♥ 92 ♦ RV72 ♣ R9632

O	E
1♠	1SA
3♥	3SA

Séquence *3*

♠ RD1083 ♥ D3 ♦ AR4 ♣ AD8	N O E S	♠ V9 ♥ V4 ♦ DV952 ♣ R1063

O	E
1♠	1SA
3SA	

Solutions de l'exercice 4 -

1 : *Est doit dire 3SA, car la redemande à 2♠ ne promet pas six cartes.*

2 : *Ouest doit se contenter de 2♥ et passer sur 2♠, simple préférence.*

3 : *Personne n'est coupable ! Bien qu'elle soit supérieure, la manche à 4♠ est impossible à appeler dans le cadre du SEF.*

La redemande de l'ouvreur avec un jeu régulier		
Après **1 / 1**	1SA 2SA	12-14 H, non forcing 18-19 HL, non forcing
Après **2 / 1**	Répétition simple 2SA 3SA	12-14 H, forcing 15-17 H, forcing 18-19 HL, non forcing

La redemande de l'ouvreur avec un jeu unicolore		
Après **1 / 1**	Répétition simple Répétition à saut	12-16 HL, non forcing 17-19 HL, belle couleur, non forcing
Après **2 / 1**	Répétition simple Répétition à saut	12-16 HL, non forcing 17^+ HL, très belle couleur, forcing

La redemande de l'ouvreur avec un jeu bicolore		
Après **1 / 1**	Bicolore économique Bicolore à saut	12-19 HL, non forcing 20^+ HL, forcing de manche
Après **2 / 1**	Bicolore économique Bicolore à saut	12-19 HL, forcing 20^+ HL, forcing de manche

Exercice 5 – Reliez chacune des quatre mains suivantes à l'enchère que devrait produire le répondant :

O	E
1♥	1♠
2♦	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ A1093 ♥ V4 ♦ 973 ♣ RDV7	♠ RD652 ♥ 4 ♦ 762 ♣ V963	♠ R10963 ♥ 93 ♦ A7 ♣ 10873	♠ AD10963 ♥ 94 ♦ R107 ♣ 73
2♥	2SA	3♠	Passe

Solutions de l'exercice 5 -

Main 1 *: 2SA* ***Main 2*** *: Passe* ***Main 3*** *: 2♥* ***Main 4*** *: 3♠*

Les développements après un bicolore économique 1x – 1y – 2z (x > z)			
Fit	2x	6-10 HL,	préférence, 2 cartes
	3x	13⁺ HLD,	forcing en mineure, espoir de chelem en majeure
	3z*	11-12 HLD,	4⁺ cartes, non forcing
Répétition	Simple	6-10⁺ HL,	6⁺ cartes, non forcing
	A saut	11-12 HL,	6⁺ belles cartes, non forcing
Sans-Atout	2SA	11-12 HL,	main sans fit majeur, avec un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.
	3SA	13-15 HL,	main sans fit majeur, avec un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

**Enchère forcing après une réponse en 2 sur 1.*

	♠ 843 ♥ ADV9 ♦ A83 ♣ 932	
♠ 962 ♥ R872 ♦ DV6 ♣ A106	N O E S	♠ V7 ♥ 104 ♦ R1092 ♣ DV875
	♠ ARD105 ♥ 653 ♦ 754 ♣ R4	

1 **JF A.21**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♠	-	2SA	-
3♠	-	-	-

2SA : fit conventionnel indiquant 11-12 HLD et trois atouts.
3♠ : proposition de manche refusée avec cette main minimum.

Entame : Dame de Carreau
L'entame est prise de l'As et le déclarant constate qu'il doit faire l'impasse au Roi de Cœur et la renouveler en cas de succès. Pour cela, il doit ménager ses communications : il joue Pique pour sa main et tente une première fois l'impasse Cœur, avec succès. Il rentre en main à l'atout et refait l'impasse Cœur, notant la chute du 10 en Est. Il achève donc le retrait des atouts et joue vers le 9 de Cœur : l'As de Trèfle étant en Ouest, il réalisera dix levées.
3♠ +1 : 170 NS

	♠ A8753 ♥ AV105 ♦ D ♣ A53	
♠ RV94 ♥ 972 ♦ R4 ♣ R1084	N O E S	♠ 102 ♥ RD84 ♦ 8752 ♣ 972
	♠ D6 ♥ 63 ♦ AV10963 ♣ DV6	

2 **JF A.22**

Donneur : N Vul : P

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

2♦ : 12 HL permettent de répondre au palier de 2.
2SA : main de 11-12 HL sans fit.
3SA : Nord accepte la proposition de manche au nom de ses 16HL.

Entame : 4 de Trèfle
Le déclarant se compte une levée de Pique, une levée de Cœur et, quoi qu'il arrive, ni plus ni moins de deux levées de Trèfle : pour l'emporter, son objectif est donc de réaliser cinq levées de Carreau. Pour y parvenir, il faut prendre garde aux communications : le déclarant doit appeler l'As de Trèfle, puis prendre la Dame de Carreau de l'As et rejouer le Valet afin de faire tomber le Roi. Le groupement Dame/ Valet de Trèfle lui assurera une levée dans la couleur et une communication sure pour venir encaisser les Carreaux ainsi affranchis.
3SA = : 400 NS

	♠ A7 ♥ 732 ♦ A86 ♣ RV863	
♠ RD104 ♥ D98 ♦ R1042 ♣ 92	N O E S	♠ V932 ♥ V10 ♦ V93 ♣ D1075
	♠ 865 ♥ AR654 ♦ D75 ♣ A4	

3 **JF A.23**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	4♥	-
-	-		

2♣ : cette main de 14 HLD est trop forte pour un fit direct.
2♥ : ne promet pas six cartes.
4♥ : un chelem est trop lointain pour être exploré.

Entame : Roi de Pique
Pour aligner dix levées avec des répartitions habituelles, le plus sûr est de combiner la coupe d'un Pique au mort avec l'affranchissement de longueur à Trèfle, ce qui fonctionnera en cas de partage 3/3 ou 4/2 (84%). Le déclarant laisse passer l'entame et prend la continuation Pique ; il tire deux tours d'atout de débarras puis enchaîne par As – Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Pique coupé et Trèfle coupé. Il remonte alors au mort à Carreau et encaisse le dernier Trèfle. Si Ouest coupe à un moment quelconque, cela ne change rien… sauf s'il commet l'erreur de rejouer Carreau sous le Roi : le déclarant fera alors une surlevée.
4♥ = : 420 NS

	♠ 4 ♥ 10953 ♦ RV53 ♣ D864	
♠ AD108 ♥ 76 ♦ 109842 ♣ 73	N O E S	♠ 532 ♥ 84 ♦ AD76 ♣ AV109
	♠ RV976 ♥ ARDV2 ♦ - ♣ R52	

4 **JF A.24**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
3♥	-	4♥	-
-	-		

1SA : 6 – 10 HL sans fit Pique.
3♥ : 5⁺♠/4⁺♥, 20⁺ HL, forcing de manche.

Entame : 6 de Cœur
L'entame du 10 de Carreau en tête de séquence semble évidente, mais la très forte opposition d'Ouest dans la couleur secondaire du déclarant doit lui faire deviner le plan de jeu vraisemblable de celui-ci : l'affranchissement des Piques par la coupe, le mort étant court dans la couleur. Pour s'y opposer et ainsi préserver ses levées de Pique, il doit entamer atout : c'est la seule entame qui fait chuter le contrat.
4♥ -1 : 100 EO

LEÇON N°7 : OUVERTURE MINEURE ET DECOUVERTE D'UN FIT MAJEUR

A. Rappel

Rappelons que le changement de couleur au palier de 1 nécessite un minimum de quatre cartes ainsi que 5 HL et plus, sans limite supérieure. Il est donc forcing. Sur une ouverture d'1♣ le répondant annoncera 1♥ avec n'importe laquelle des mains suivantes :

♠ D3 ♥ V972 ♦ R1042 ♣ 865	♠ 5 ♥ ARV106 ♦ AD72 ♣ AV8	♠ AR105 ♥ RD104 ♦ V5 ♣ AR7	♠ 5 ♥ DV1086 ♦ V1094 ♣ 972	♠ R3 ♥ V98632 ♦ A5 ♣ V103

➢ L'ouverture n'est pas forcing et l'existence d'un misfit dans la couleur d'ouverture n'oblige pas pour autant le répondant à se manifester.

O	E
1♦	Passe

♠ 9752
♥ 653
♥ 2
♣ V8664

Il faut passer, et non répondre 1♠.

➢ La déclaration des manches suit un ordre prioritaire. En règle générale, on donne la priorité aux manches majeures, puis aux manches à Sans-atout, enfin aux manches mineures. L'expression du fit majeur constitue donc une priorité absolue.

♠ ARDV
♥ 5432
♥ 94
♣ R103

O	E
1♣	1♥
2♥	

Indépendamment de la qualité des couleurs, l'ouvreur doit soutenir les Cœurs plutôt que d'annoncer ses Piques.

B. L'ouvreur soutient la majeure du répondant.

Quatre cartes sont nécessaires pour l'ouvreur puisque son partenaire en a promis le même nombre. Le palier atteint par le soutien dépend de la force de la main.

- Le soutien simple correspond à une force de 12 à 16 HLD. Il peut prendre la forme de différentes distributions :

♠ R842 ♥ D10 ♦ AV92 ♣ D83	♠ AV84 ♥ 5 ♦ RD1052 ♣ D93	♠ DV94 ♥ R3 ♦ AV8752 ♣ 6	♠ RV93 ♥ 5 ♦ RD106 ♣ AV62

O	E
1♦	1♠
2♠	

Chacune des mains ci-dessus vaut un soutien simple. La distribution est un facteur déterminant ; la troisième main, qui ne détient que 11 points H, est évaluée à 16 points HLD au nom de ses deux points de longueur et ses trois points de distribution. Elle est proche d'un soutien à saut. Notons enfin que les mains peuvent aussi bien être régulières que bicolores ou tricolores, mais jamais unicolores.

	♠ D83 ♥ D1087 ♦ AD ♣ R532	
♠ AR54 ♥ V ♦ 109873 ♣ 1098	N O E S	♠ V9762 ♥ 5 ♦ V654 ♣ DV7
	♠ 10 ♥ AR96432 ♦ R2 ♣ A64	

1 **JF B.1**

Donneur : N Vul : P

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

4SA : Blackwood simple, avec tous les contrôles.
5♦ : un As.

Entame : As de Pique
Sur l'entame de l'As de Pique, Est fournit le 2 en pair-impair et Sud le 10 : Ouest doit y voir la confirmation du singleton de Sud dans la couleur, qu'il présumait d'après les enchères (4SA montre tous les contrôles). Il ne doit donc surtout pas tenter d'encaisser le Roi de Pique, car Sud couperait et réclamerait le reste des levées, la Dame de Pique étant libérée. Sur un retour neutre, Sud devra concéder une levée de Trèfle et chuter.
6♥ = : 980 NS

- Le soutien à saut montre 17 à 19 HLD.

  Le saut ne permet plus d'enchère propositionnelle supplémentaire. Il doit donc être très précis et couvre une zone de force moins large que le soutien simple. Un soutien à saut provient très souvent d'une main irrégulière, car avec une main régulière de 15 à 17 points H, on aurait ouvert d'1SA.

♠ RV3
♥ D1062
♥ 4
♣ ARD75

O	E
1♣	1♥
3♥	

18 points HLD.
Faites passer la Dame de Trèfle dans les Carreaux et vous obtenez une ouverture d'1SA en bonne et due forme.

- Un soutien à double saut impose la manche. Il vaut donc au moins 20 points HLD en face des 6 ou 7 points HLD au moins que possède la plupart du temps le répondant. La limite supérieure est fixée à 23 points HLD.

♠ RD72
♥ AV4
♦ R3
♣ AD83

ou bien

♠ AD103
♥ 5
♦ RD10
♣ ARV62

O	E
1♦	1♠
4♠	

En résumé :

O	E
1♣	1♥
2♥	
3♥	
4♥	

13-16 HLD, quatre atouts
17- 19 HLD, irrégulier, quatre atouts
20-23 HLD, quatre atouts

	♠ RV95 ♥ AV102 ♦ AR63 ♣ 4	
♠ A63 ♥ 8653 ♦ 94 ♣ DV106	N O E S	♠ 42 ♥ R74 ♦ 8752 ♣ 9832
	♠ D1087 ♥ D9 ♦ DV10 ♣ AR75	

2 JF
B.3

Donneur : N Vul : T

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

3♠ : 17 – 19 HLD.
4♣ : contrôle.
4SA : Blackwood simple, avec les contrôles Carreau et Cœur.
5♦ : un As.

Entame : Dame de Trèfle
Le déclarant peut compter sur une levée de Cœur, quatre levées de Carreau et deux levées de Trèfle : il lui faut donc réaliser cinq levées d'atout pour l'emporter. Le déclarant doit ajouter deux coupes en Nord aux trois levées naturelles du jeu de Sud : il tire donc As – Roi de Trèfle en défaussant un Cœur du mort, coupe maître un Trèfle, puis joue atout le 5 de Pique. Ouest prend de l'As et joue Cœur pour l'As. Le déclarant n'a plus qu'à revenir en main une première fois pour couper un second Trèfle et enfin pour retirer les atouts. **6♠ = : 1430 NS**

C. Le répondant soutient la majeure nommée au deuxième tour par l'ouvreur

- Le principe de base est simple : les trois soutiens possibles, simple, à saut ou à double saut, ont la même valeur que s'ils avaient été faits au premier tour.

En résumé :

O	E	
1♦	1♥	
1♠	2♠	6 – 10 HLD
	3♠	11 – 12 HLD
	4♠	13 – 15 HLD

Remarque : Il est intéressant de constater qu'avec une main de force supérieure à 15 HLD, il n'est pas raisonnable de soutenir au palier de 5. Cette façon de procéder, dépassant le palier du Blackwood, ne permettrait pas de vérifier le nombre d'As du camp. On montrera plus tard qu'il existe un autre moyen de soutenir la deuxième couleur de l'ouvreur afin d'exprimer des mains supérieures ou égales à 16 HLD.

Quelques exemples :

O	E
1♦	1♥
1♠	?

♠ 8642 ♥ ARV4 ♦ 64 ♣ 985	♠ A984 ♥ R9752 ♦ 2 ♣ D42	♠ RDV7 ♥ A974 ♦ R75 ♣ 93
2♠, *6-10HLD, quatre atouts.*	3♠, *11-12HLD, quatre atouts.*	4♠, *13-15HLD, quatre atouts.*

♠ R1072
♥ AV832
♦ 2
♣ 843

♠ 96
♥ D1076
♦ RDV3
♣ V95

N
O E
S

♠ A85
♥ R95
♦ 10964
♣ D106

♠ DV43
♥ 4
♦ A875
♣ AR72

3 **JF**
B.2

Donneur : S Vul : N/S

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-
4♠	-	-	-

1♠ : le changement de couleur 1 sur 1 ne promet pas une main bicolore.
3♠ : 11 – 12 HLD.
4♠ : proposition de manche acceptée avec 16 HLD.

Entame : Roi de Carreau
Le déclarant compte quatre levées sûres en-dehors de l'atout et doit mettre en place une double coupe pour maximiser son score. Il prend l'entame et encaisse ses trois autres levées d'honneur, puis, ayant quatre Cœurs à couper et seulement trois Carreaux, commence par couper un Cœur afin d'équilibrer la double coupe et la mener à son terme. Il réalise ainsi douze levées. Il n'en aurait fait que onze en commençant par couper un Carreau, ou encore si Ouest avait décidé d'entamer atout.
4♠ +2 : 680 NS

♠ 6432
♥ V942
♦ A962
♣ 4

♠ RDV
♥ 753
♦ V10
♣ DV986

N
O E
S

♠ 109
♥ RD1086
♦ D874
♣ 53

♠ A875
♥ A
♦ R53
♣ AR1072

4 **JF**
B.4

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

2♠ : 6 – 10 HLD.
4♠ : 21 HLD sont suffisants pour imposer la manche.

Entame : Roi de Pique
Le déclarant est à la tête d'une levée de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle : il doit donc réaliser cinq levées d'atout pour l'emporter. Pour cela, il laisse passer l'entame du Roi de Pique et prend la Dame de Pique qui suit, laissant ainsi un seul atout maître à l'adversaire. Il encaisse ensuite l'As de Cœur, As – Roi de Carreau et As – Roi de Trèfle puis réalise quatre levées d'atout en double coupe.
4♠ = : 420 NS

LEÇON N°8 : OUVERTURE MINEURE ET MISFIT MAJEUR

A. Les situations dans lesquelles le répondant est assuré d'un misfit majeur

Le répondant est certain d'un misfit en majeure quand il ne possède que quatre cartes et que l'ouvreur ne le soutient pas.

O	E
1♦	1♥
1SA	?

♠ RD103
♥ A973
♦ R5
♣ V62

Ouest n'a ni quatre Cœurs, il aurait soutenu, ni quatre Piques, il les aurait nommés.

Il est également certain du misfit quand il n'a pas plus de trois cartes dans la majeure nommée au second tour par l'ouvreur.

O	E
1♦	1♥
1♠	?

♠ V92
♥ RV86
♦ AD53
♣ D4

Ouest n'a promis que quatre cartes à Pique. Et avec quatre cartes à Cœur, il aurait fait une enchère de soutien en priorité.

Dès que le répondant détient au moins cinq cartes dans sa majeure, un fit 5/3 devient possible.

O	E
1♦	1♠
1SA	?

♠ RD973
♥ 9
♦ A93
♣ D973

Un fit à Pique est possible. Nous verrons comment découvrir ce fit à la leçon N°11.

Il faut comprendre que même si un fit peut exister, il n'est pas toujours possible d'en faire la recherche, notamment quand il n'y a aucun espoir de manche.

Etudions l'exemple suivant :

O	E
1♣	1♥
1♠	?

♠ 742
♥ A8752
♦ D105
♣ 94

Répéter les Cœurs pour les rallonger d'une unité fait courir le risque de ne trouver qu'une seule carte en face, voire aucune. Dans ce cas, le répondant jouerait un contrat avec moins d'atouts que ses adversaires.

Il suffirait par exemple qu'Ouest détienne,

♠ ADV3
♥ 4
♥ V84
♣ RV1052

Avec ce jeu, Ouest, faible, passe si son partenaire répète ses Cœurs. Dire 2SA en raison du misfit montrerait un jeu plus fort, justifiant un espoir de manche. On comprend pourquoi il est prudent pour Est de posséder un minimum de six cartes pour répéter une couleur quand le partenaire risque de n'en avoir qu'une.

En revanche, après le début de séquence suivant, répéter la couleur avec seulement cinq cartes est possible car, par sa redemande, l'ouvreur y a promis deux ou trois cartes.

O	E
1♣	1♥
1SA	2♥

♠ 742
♥ A8752
♦ D102
♣ 94

Pour avoir une distribution régulière Ouest possède deux ou trois cartes à Cœur, en tout cas pas de singleton et encore moins de chicane.

	♠ 85 ♥ R654 ♦ RV4 ♣ RDV2	
♠ DV10 ♥ 10832 ♦ A9 ♣ 10843	N O E S	♠ R7642 ♥ DV ♦ 10852 ♣ 96
	♠ A93 ♥ A97 ♦ D763 ♣ A75	

1			JF B.8
Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	-
-	-		

1SA : 12 -14 H réguliers sans majeure quatrième.
3SA : 13 HL sont suffisants pour imposer la manche.

Entame : Dame de Pique
Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, deux levées de Cœur et quatre levées de Trèfle : il doit prendre toutes les chances de réaliser trois levées de Carreau tout en évitant de perdre quatre levées de Pique. Pour cela, il laisse passer les deux premiers tours de Pique et prend le troisième afin de lutter contre un partage 5/3 de la couleur. Il joue alors Carreau vers le Roi qui fait la levée, et rentre en main pour rejouer Carreau vers le Valet : l'As étant second dans la main d'Ouest qui n'a plus de Pique, Sud remplit son contrat.
3SA = : 600 NS

B. Les enchères du répondant face au misfit

1) <u>Le « Passe »</u>

Il est rare, mais on peut comprendre qu'un joueur possédant une main de 5/6 points H ne se sente pas obligé de reparler en face d'une redemande à la couleur au palier de 1.

O	E
1♦	1♥
1♠	Passe

♠ V74
♥ A8752
♦ 108
♣ 975

L'ouvreur possède au maximum une main régulière de 18 ou 19 points H.
Même en face de 19 points H le seuil de la manche ne peut être atteint.

2) <u>Les enchères à Sans-atout</u>.

- 2SA

L'enchère indique 11/12 HL et ne constitue qu'une proposition de manche.
Elle garantit un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

O	E
1♦	1♠
2♣	2SA

♠ A973
♥ RV5
♦ V83
♣ D102

Connaissant cinq cartes à Carreau en Ouest le répondant pourrait aussi soutenir la couleur au second tour, mais la manche à Sans-atout est prioritaire.

- 3SA

L'enchère indique un jeu plus fort de 13 à 15 points HL ainsi que les tenues dans les couleurs non nommées.

O	E
1♦	1♥
1♠	3SA

♠ 93
♥ AD73
♦ RD8
♣ R1042

Sans fit majeur possible, et avec un solide arrêt dans la dernière couleur, Est annonce tout naturellement la manche à Sans-atout.

- 1SA

Cette enchère doit être traitée à part. En effet, si les enchères de 2SA et 3SA correspondent la plupart du temps à des mains de type régulier, celle d'1SA peut correspondre à n'importe quel type de distribution et l'arrêt dans la couleur non nommée n'est pas garanti. Elle se rapproche du fameux « Sans-atout poubelle » en réponse à l'ouverture.

O	E
1♣	1♥
1♠	1SA

♠ 74
♥ A8752
♦ RV972
♣ 9

Voici un prototype de main irrégulière ne pouvant être traité que par l'enchère d'1SA. 2♥ promettrait six cartes et 2♦ serait une quatrième couleur forcing d'au moins 11 H que nous étudierons plus tard.

♠ R1082
♥ R
♦ RDV62
♣ RD7

♠ V53
♥ D1087
♦ A95
♣ V62

N
O E
S

♠ 9764
♥ A942
♦ 74
♣ 854

♠ AD
♥ V653
♦ 1083
♣ A1093

2 **JF B. 5**

Donneur : N Vul : P

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

2SA : 11- 12 HL réguliers, sans fit Pique et avec l'arrêt Trèfle.
3SA : Nord accepte bien entendu la proposition de manche avec 18 HL.

Entame : 7 de Cœur

Ouest attaque dans sa couleur la plus prometteuse, Dame-10 quatrième étant statistiquement une bonne teneur à entamer. Est prend de l'As et va bien entendu rejouer de la couleur, la carte naturelle étant le 2 en « pair-impair du résidu »… mais attention ! L'entame du 7 en quatrième meilleure provient nécessairement de D1087 ou DV87, les autres teneurs permettant une entame en tête de séquence. Pour la dernière fois en main, Est doit donc jouer le 9, carte forçante permettant de capturer l'honneur du déclarant. Ce flanc permet à la défense d'encaisser quatre levées de Cœur et l'As de Carreau.

3SA -1 : 50 EO

	♠ V62 ♥ A ♦ DV43 ♣ RD973	
♠ R85 ♥ D10632 ♦ R105 ♣ 54	N O E S	♠ D93 ♥ 9854 ♦ 876 ♣ A82
	♠ A1074 ♥ RV7 ♦ A92 ♣ V106	

3		JF B.7	
Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
1♠ 3SA	- -	1♣ 2♣ -	- - -

2♣ : main irrégulière de 12 -16 HL, comportant au moins cinq cartes à Trèfle.
3SA : bons arrêts dans les couleurs annexes, sans espoir de chelem.

Entame : 3 de Cœur
Le déclarant peut compter sur trois levées en majeure, aussi doit-il réaliser six levées en mineure : quatre levées de Trèfle et deux levées de Carreau. S'il commence par jouer Trèfle, Est prendra de l'As et retournera Cœur pour affranchir la longue de son partenaire : ce dernier prendra ensuite la main au Roi de Carreau et encaissera ses Cœurs. Pour l'emporter, le déclarant doit commencer par laisser filer la Dame de Carreau, afin de se protéger, en cas d'échec, du retour Cœur. Ouest ne pouvant rejouer Cœur sans livrer le Valet, il suffira par la suite de faire tomber l'As de Trèfle.
3SA = : 400 NS

---

3) <u>L'annonce d'un fit en mineure</u>

On ne peut soutenir les mineures de la même façon que les majeures.
Dans la séquence,

O	E
1♦	1♥
1♠	?

le répondant, comme nous l'avons vu précédemment, peut soutenir les Piques à trois paliers différents selon sa force. Le soutien simple vaut de 6 à 10 HLD, le saut de 11 à 12 HLD et le double saut de 13 à 15 HLD.

Cette façon de procéder n'est pas envisageable concernant les soutiens mineurs. En effet, dire 4♣ ou 4♦ avec de 13 à 15 points HLD nous ferait dépasser un objectif prioritaire qui est la manche à Sans-atout.
On convient alors que le soutien simple couvre les deux premières zones, donc de 6 à 12 points HLD. Le soutien à saut au palier de 3, lui, devient forcing de manche.

- Au palier de 2, le « soutien » de la mineure d'ouverture est faible ou limite.

O	E
1♦	1♥
2♣	2♦

♠ R976
♥ D863
♦ V32
♣ R4

Ouest a promis 5♦ et 4♣.
Vous avez donc un fit de huit cartes à Carreau.

O	E
1♦	1♥
1♠	2♦

♠ 4
♥ A1095
♦ RV732
♣ 952

6-12 HLD, au moins 4 cartes à Carreau.

- Au palier de 3, le soutien d'une mineure de l'ouvreur est forcing de manche s'il est effectué à saut ou après une réponse en 2 sur 1.

Exemple :

O	E
1♣	1♥
1♠	3♣

♠ 4
♥ AR73
♦ 732
♣ AD952

Soutien forcing de manche.

O	E
1♦	2♣
2♦	3♦

♠ 42
♥ R6
♦ A752
♣ AD952

Idem.

Contre-exemple :

O	E
1♦	1♥
2♣	3♣

♠ 973
♥ A1073
♦ D4
♣ RV94

Ici le soutien est non forcing, car il est effectué sans saut après un changement de couleur au palier de 1.

♠ D72
♥ AV105
♦ 6
♣ V10763

♠ V64
♥ D8632
♦ R853
♣ 4

N
O E
S

♠ 853
♥ R4
♦ V10972
♣ A52

♠ AR109
♥ 97
♦ AD4
♣ RD98

4 **JF B.6**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♣	-
3SA	-	-	-

2♣ : cinq cartes à Trèfle, 6 -12 HLD.
3SA : main de 18 -19 H avec un bon arrêt à Carreau.

Entame : 3 de Cœur
Ne souhaitant pas livrer une levée immédiate en entamant sous le Roi de Carreau, Ouest entame Cœur. Le déclarant est à la tête de trois levées de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau : il doit donc établir cinq levées de Trèfle pour l'emporter, ce qui ne pose aucune difficulté. Mais il doit impérativement plonger de l'As de Cœur pour jouer Trèfle, sans quoi un retour du Valet de Carreau venu d'Est serait fatal tant que l'As de Trèfle n'a pas été joué : le déclarant perdrait la course à l'affranchissement.
3SA +1 : 430 NS

LEÇON N°9 : BICOLORE CHER ET DEVELOPPEMENTS

A. Définition et conditions d'utilisation

Comme nous l'avons déjà vu, l'annonce de deux couleurs à deux paliers différents est le signe pour l'ouvreur d'une distribution bicolore.

Si l'annonce de la deuxième couleur de l'ouvreur interdit au répondant la possibilité de soutenir la première au palier de 2, on parle de bicolore cher.

Comme le changement de couleur au palier de 2 du répondant, le bicolore cher présente la caractéristique d'être auto-forcing : il est forcing et engage son auteur à reparler si la deuxième enchère du répondant n'atteint pas la manche. En cas de misfit, on jouera au moins le contrat de 2SA. C'est pourquoi l'ouvreur doit posséder au moins 17 points H, soit 18 points HL en face des 5 ou 6 points minimum promis par le répondant pour atteindre le seuil des 23 points HL nécessaires à la réalisation de ce contrat.

Le bicolore cher étant auto-forcing, sa limite supérieure est de 23 points HL, juste en dessous de l'ouverture de 2♦ forcing de manche. L'ouvreur disposera d'un nouveau tour d'enchères pour imposer la manche si nécessaire. Cependant, si le répondant n'a pas plus de 6 ou 7 points, il faut pouvoir s'arrêter avant la manche.

Quelques exemples à soumettre aux cadets :

♠ V84
♥ ARD9
♥ ADV52
♣ 3

O	E
1♦	1♠
?	

2♥
Voici le minimum permettant l'annonce d'un bicolore cher.

♠ D94
♥ 3
♥ A1087
♣ ARV93

O	E
1♣	1♥
?	

2♣
Avec moins de 18 HL, la solution consiste à répéter la couleur d'ouverture, enchère qui peut masquer jusqu'à 15/16 points H.

♠ A4
♥ D7
♥ V984
♣ AD952

O	E
1♣	1♥
?	

1SA
Ouest a une main dite « balancée » qui s'adapte mieux à une redemande à Sans-atout.

B. Les développements.

- **Les soutiens au palier de 3**

Connaissant maintenant cinq cartes dans la couleur d'ouverture et quatre cartes dans la seconde couleur, le répondant est habilité à soutenir la première avec trois cartes et la seconde avec quatre cartes.
Par convention, ces soutiens au palier de 3 sont forcing de manche et l'on s'en sert aussi dans le cas d'un espoir de chelem. Ils promettent un minimum de 11 points HLD.
Exemples :

O	E
1♦	1♠
2♥	?

♠ AD96
♥ R3
♥ R63
♣ 9752

3♦
au moins trois cartes correctes, forcing de manche (11⁺HLD).

O	E
1♦	1♠
2♥	?

♠ RD973
♥ AD74
♥ 3
♣ 852

3♥
au moins quatre cartes, forcing de manche, (11⁺HLD).

♠ V932
♥ A32
♦ V4
♣ R643

♠ 8754
♥ D106
♦ R853
♣ 109

N	
O	E
S	

♠ A106
♥ 875
♦ A109762
♣ 5

♠ RD
♥ RV94
♦ D
♣ ADV872

1 **JF B.11**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♣	-
3♠	-	5♣	-
-	-		

2♥ : bicolore cher, 18⁺HL.
3♣ : soutien forcing.
3♠ : résidu à Pique, courte à Carreau.
5♣ : à défaut d'arrêt Carreau, dans la courte de l'ouvreur.

Entame : 5 de Carreau
Ouest entame en pair-impair dans la couleur non nommée pour l'As de son partenaire, qui en rejoue : le déclarant coupe, tire As – Dame de Trèfle puis fait tomber l'As de Pique. Est rejoue par exemple Cœur : Sud essaie le 9 mais Ouest couvre du 10, pris de l'As. Le déclarant encaisse alors la Dame de Pique, remonte au mort par le Roi de Trèfle et appelle le Valet de Pique : lorsque le 10 tombe, l'impasse à la Dame de Cœur est devenue inutile. En jouant ainsi, Sud a cumulé au mieux ses chances.
5♣ = : 600 NS

♠ AD953
♥ D972
♦ V2
♣ DV

♠ R108
♥ A654
♦ 95
♣ 8632

N	
O	E
S	

♠ V742
♥ 3
♦ D1083
♣ 9754

♠ 6
♥ RV108
♦ AR764
♣ AR10

2 **JF B. 12**

Donneur : S Vul : P

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

2♥ : bicolore cher, 18⁺HL.
3♥ : soutien forcing.
4SA : Blackwood simple, garantissant tous les contrôles.
5♦ : un As.

Entame : 6 de Trèfle
Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, trois levées d'atout, deux levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit neuf levées certaines. Pour gagner, il doit affranchir sa couleur longue à Carreau, ce qui lui procurera deux levées de coupe en Nord et une levée de longueur à Carreau sous réserve que la couleur soit répartie 3/3 ou 4/2 (84%). Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Carreau et coupe un Carreau, puis joue atout pour sa main : quelle que soit la réaction d'Ouest, le déclarant coupera un second Carreau et n'aura plus qu'à retirer les atouts. Notez que la coupe d'un Pique en Sud conduira à la chute.
6♥ = 980 NS

- **Une convention : le 2SA « modérateur »**

Le bicolore cher n'étant pas forcing de manche, il sera parfois impératif de s'arrêter avant la manche quand l'ouvreur et le répondant sont au minimum de ce qu'ils ont promis. Ce cas correspond à celui où l'ouvreur n'a que 17 ou 18 H et le répondant de 5 à 7 H.

Dans cette optique on a créé une convention appelée « 2SA modérateur » qui fonctionne de la façon suivante.

Imaginez qu'Est possède la main ci-dessous :

O	E
1♣	1♥
2♦	

♠ V872
♥ D1084
♦ 53
♣ R86

Il existe un fit à Trèfle puisque l'ouvreur y a promis cinq cartes. Mais dire 3♣ serait forcing de manche, manche qu'Est ne peut imposer avec une main si faible. Il utilise alors l'enchère purement conventionnelle de 2SA, qui exprime une main avec laquelle la manche ne sera jouée qu'à la condition que l'ouvreur ne soit pas minimum. Et justement, l'ouvreur est tenu de répéter sa couleur d'ouverture s'il est minimum, et ce même si elle ne comporte pas de carte supplémentaire.
Par exemple,

♠ A63
♥ 5
♦ AD64
♣ ADV72

O	E
1♣	1♥
2♦	2SA
3♣	

♠ V872
♥ D1084
♦ 53
♣ R86

Avec les deux mains ci-dessus le bon contrat est 3♣, le camp n'ayant pas les moyens d'imposer la manche.

La même technique est utilisable quand il s'agit de soutenir la deuxième couleur de l'ouvreur.

♠ 3
♥ RV32
♦ RDV97
♣ ADV

O	E
1♦	1♠
2♥	2SA*
3♦	3♥

♠ D9742
♥ 10764
♦ 102
♣ R5

Le fait de soutenir au palier de trois après l'emploi du « 2SA modérateur » est non forcing. Avec seulement 17 H, Ouest passe. Il perdra quatre levées la plupart du temps

Quand l'ouvreur possède une main plus forte, avec laquelle une manche doit être jouée quelle que soit la force du répondant, il fait une autre enchère.
Par exemple, avec les 21 HL qui suivent, et un double arrêt dans la couleur non nommée, la manche à Sans-atout s'impose, même en face de 5 points H.

♠ 2
♥ AR107
♦ RDV106
♣ AR6

O	E
1♦	1♠
2♥	2SA
3SA	

	♠ AV107 ♥ V2 ♦ 9652 ♣ 973	
♠ 853 ♥ 974 ♦ D10 ♣ ARD105	N O E S	♠ D9642 ♥ 8653 ♦ R4 ♣ 82
	♠ R ♥ ARD10 ♦ AV873 ♣ V64	

3 **JF B.9**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♥	-	2SA	-
3♦	-	-	-

2♥ : bicolore cher, 18HL et plus.
2SA : modérateur.
3♦ : main minimum.

Entame : As de Trèfle
Ouest encaisse le Roi puis la Dame de Trèfle et connaît le singleton Pique en Sud. Un rapide compte de points lui montre que son partenaire possède 4 ou 5H : un Roi majeur ne serait d'aucune utilité, mais dans l'éventualité d'un honneur à Carreau (Valet, Roi ou As) en Est, il doit continuer Trèfle en « coupe et défausse ». Est doit alors collaborer et couper du Roi afin de faire tomber l'As du déclarant : son partenaire réalisera alors deux levées de Carreau grâce à cette promotion d'atout.
3♦ -1 : 50 EO

- **La répétition de la couleur de réponse**

a- *<u>la répétition simple</u>*
Il convient ici de rappeler que l'ouvreur, par l'annonce de son bicolore cher, s'engage à reparler après la deuxième enchère du répondant. Cela permet au répondant de répéter sa couleur avec seulement cinq cartes, plutôt que les six requises en face d'un bicolore économique, sans risque de voir les enchères s'arrêter.

Ainsi, on répétera les Piques avec l'une ou l'autre des mains suivantes :

O	E
1♣	1♠
2♦	2♠

♠ V9753
♥ 1062
♥ RV7
♣ 84

ou

♠ ARD93
♥ A973
♥ 2
♣ 762

Le répondant se contente d'une simple répétition de sa couleur de réponse pour signifier qu'il y possède au moins cinq cartes et ce, quelle que soit la force de sa main. Le tour d'enchères suivant lui permettra de l'exprimer.

b- *<u>La répétition à saut</u>*
En face d'un bicolore cher, la répétition à saut exprime une solide couleur de six cartes et un minimum de 10/11 points H.

O	E
1♣	1♥
2♦	3♥

♠ R84
♥ ADV1073
♥ D3
♣ 65

Une enchère de chelem avec une très solide couleur.

- **Le saut à 3SA**

Le saut à 3SA montre une main régulière de 10/11 points HL exactement sans majeure de cinq cartes, ni bon fit dans la mineure d'ouverture. L'arrêt dans la couleur non nommée s'impose.
N'oubliez pas que l'enchère de 2SA est conventionnelle et ne garantirait en aucun cas une main régulière.

O	E
1♣	1♠
2♥	3SA

♠ R973
♥ D74
♥ AD6
♣ 862

Une enchère naturelle, avec de solides arrêts dans les deux autres couleurs.

♠ R97
♥ AR65
♦ AR843
♣ 2

♠ 42
♥ V108
♦ V9
♣ RV9764

N
O E
S

♠ V53
♥ D732
♦ D1065
♣ D8

♠ AD1086
♥ 94
♦ 72
♣ A1053

4 **JF B.10**

Donneur : N Vul : E/O

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

2♥ : bicolore cher, 18⁺HL.
4SA : Blackwood simple.
5♥ : deux As.

Entame : Valet de Cœur
Le déclarant compte cinq levées certaines en-dehors de l'atout : pour l'emporter, il doit donc réaliser sept levées d'atout. Pour cela, il prend l'entame, puis encaisse ses levées maîtresses et coupe un Trèfle du 7 de Pique. Il rentre en main par une coupe maîtresse d'un Cœur et coupe un deuxième Trèfle du Roi de Pique, rentre en main par une nouvelle coupe maîtresse et coupe son dernier Trèfle du 9 de Pique : Est peut surcouper, mais Sud n'a plus que des atouts maîtres.
6♠ = : 980 NS

LEÇON N°10 : ORAL DE REVISION

Comme pour la leçon 6, les élèves doivent se concerter avant de donner leurs réponses.

Exercice 1 – Quelle doit être la redemande de l'ouvreur dans cette séquence ?

O	E
1♣	1♥
?	

1	2	3	4
♠ AV7 ♥ AD104 ♦ 3 ♣ RD974	♠ ARD5 ♥ V632 ♦ 43 ♣ R84	♠ V963 ♥ ARD ♦ 5 ♣ RV862	♠ A5 ♥ RD95 ♦ R5 ♣ AD863

Solutions de l'exercice 1 -

Main 1 *: 3♥, qui montre un jeu de 17-19 HLD nécessairement irrégulier. Sinon, la main aurait été ouverte de 1SA dans cette zone de points.*

Main 2 *: 2♥, et pas 1♠. Il ne faut pas changer de couleur de manière non forcing avec le fit dans la majeure du partenaire.*

Main 3 *: 1♠, et pas 2♥. A l'inverse, il ne faut pas soutenir le partenaire avec moins de quatre cartes dans la couleur, car vous risqueriez de jouer la mauvaise manche (4♥ à sept atouts au lieu de 4♠ en fit 4/4 ou 3SA).*

Main 4 *: 4♥, qui promet 20-23 HLD et quatre cartes à Cœur.*

L'annonce d'un fit majeur		
Après 1m – 1M		
Fit de l'ouvreur	2M 3M 4M	13-16 HLD, 4 atouts, non forcing 17-19 HLD irréguliers, 4 atouts, non forcing 20-23 HLD, 4 atouts, non forcing
Après 1m – 1x – 1M		
Fit du répondant	2M 3M 4M	5-10 HLD, 4 atouts, non forcing 11-12 HLD, 4 atouts, non forcing 13-15 HLD, 4 atouts, non forcing

Exercice 2 – Vrai ou faux ?

1. Le répondant peut revenir à 1SA avec un jeu irrégulier.
2. Après trois enchères au palier de 1, le soutien de la mineure d'ouverture au palier de 3 propose une manche.
3. Après la répétition de la mineure d'ouverture au palier de 2, le soutien simple propose la manche.
4. Après l'expression d'un bicolore économique, le soutien des couleurs de l'ouvreur au palier de 3 est forcing de manche.

Solutions de l'exercice 2 -

O	E
1♣	1♥
1♠	**1SA**

1. ***Vrai**, il s'agit d'un « 1SA poubelle ».* *Par exemple :*
   ♠ 4
   ♥ A9753
   ♦ R10964
   ♣ 82
2. ***Faux**. Il impose la manche ; reste à décider laquelle jouer !*
3. ***Vrai**. Il s'agit d'un soutien autorisant l'ouvreur à reparler avec 16-17HL.*
4. ***Faux**. Seul le soutien de la couleur d'ouverture au palier de 3 est forcing : le soutien de la seconde couleur n'est qu'une proposition de manche.*

L'annonce d'un misfit majeur		
Après 1m – 1x – 1M ou 1SA		
Sans-Atout	1SA 2SA 3SA	5-10 HL, non forcing 11-12 HL, main régulière, non forcing 13-15 HL, main régulière, non forcing
Après 1m – 1x – 1M ou 1SA		
Fit mineur	2m 3m	5-12 HLD, non forcing 13^+ HLD, forcing de manche
Après 1m – 1x – 2m		
Fit mineur	3m	8-12HL, non forcing
Après 1♦ – 1M – 2♣		
Fit mineur	2♦ 3♦ 3♣	8-12HL(D), simple préférence (2^+ cartes) 13^+HLD, forcing de manche 8-12HL, non forcing

Exercice 3 – Voici quatre mains possibles du répondant après ce début de séquence :

O	E
1♦	1♠
2♥	?

Reliez chaque main à la bonne redemande !

1	*2*	*3*	*4*
♠ D10873 ♥ RD4 ♦ A2 ♣ D105	♠ A9853 ♥ V964 ♦ 94 ♣ 83	♠ AD74 ♥ 62 ♦ AV8 ♣ 10953	♠ RV104 ♥ 1063 ♦ 963 ♣ AD5
3SA	2SA	2♠	3♦

Solutions de l'exercice 3 -

***Main 1** : 2♠* ***Main 2** : 2SA, suivi de 3♥* ***Main 3** : 3♦* ***Main 4** : 3SA*

Les développements après un bicolore cher 1x – 1y – 2z (x < z)		
Sans-Atout	2SA « modérateur »	Artificiel : demande à l'ouvreur de revenir dans sa première couleur s'il est minimum (18-19HL), ou de se décrire s'il est maximum (20⁺HL).
	3SA	10-11HL, main régulière sans fit majeur ni bon fit mineur.
Fit direct	3x 3z	11⁺HLD, naturel et forcing de manche
Répétition	Simple A saut	5⁺HL, 5⁺ cartes, forcing 12⁺HL, 6⁺ très belles cartes, forcing de manche

Exercice 4 – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ 3
♥ ARV4
♦ AR6
♣ AV1094

N
O E
S

♠ AV92
♥ 962
♦ V75
♣ 832

O	E
1♣	1♠
2♥	2SA*
3♣	Passe

* modérateur

Solution de l'exercice 4 -

Le contrat final devrait être 3SA.
Ouest n'aurait pas dû revenir dans sa première couleur avec cette main non minimum, mais annoncer plutôt 3SA avec le double arrêt dans la dernière couleur, Carreau.

La bonne séquence :

O	E
1♣	1♠
2♥	2SA
3SA	Passe

	♠ 642 ♥ RDV6 ♦ A952 ♣ AV	
♠ A10873 ♥ 973 ♦ 64 ♣ 974	N O E S	♠ D9 ♥ 10842 ♦ R73 ♣ D1053
	♠ RV5 ♥ A5 ♦ DV108 ♣ R862	

1 **JF n°B.13**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	-
-	-		

1SA : main régulière de 12 – 14H sans fit Cœur ni quatre cartes à Pique.
3SA : avec un jeu régulier de 15HL et sans espoir de fit majeur, Nord impose la manche à Sans-Atout.

Entame : 7 de Pique
Le déclarant compte une levée de Pique après l'entame, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour trouver la neuvième levée, il devra tenter une impasse mineure et si elle échoue, Est pourra rejouer Pique, le condamnant si les Piques sont répartis 5/2. Pour l'emporter même dans ce cas, il doit laisser passer la Dame de Pique : les adversaires peuvent bien affranchir la couleur, Est en sera dépourvu lorsqu'il reprendra la main.
3SA +1 : 430 NS

	♠ RD63 ♥ V5 ♦ AD74 ♣ ADV	
♠ A84 ♥ 10987 ♦ R963 ♣ 95	N O E S	♠ 2 ♥ RD632 ♦ 10852 ♣ 642
	♠ V10975 ♥ A4 ♦ V ♣ R10873	

2 **JF n°B.14**

Donneur : N Vul : P

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

4♠ : 20 – 23HLD.
4SA : avec 15HLD et tous les contrôles, Sud est dans la zone du chelem et pose le Blackwood.
5♥ : deux As.

Entame : 10 de Cœur
L'entame Cœur ouvre une levée pour la défense, ce qui interdit au déclarant de jouer atout car il perdrait immédiatement deux levées. Pour l'emporter, il doit tenter toutes affaires cessantes l'impasse au Roi de Carreau : elle est ici couronnée de succès et Sud peut défausser en urgence son petit Cœur. Il n'a alors plus qu'à jouer atout pour réaliser douze levées.
6♠ = : 980 NS

	♠ D1054 ♥ A853 ♦ A7 ♣ R94	
♠ RV98 ♥ 1042 ♦ RDV6 ♣ 106	N O E S	♠ 7 ♥ RD96 ♦ 98542 ♣ 752
	♠ A632 ♥ V7 ♦ 103 ♣ ADV83	

3 **JF n°B.15**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-
-	-		

4♠ : 13 – 15HLD.

Entame : Roi de Carreau
Avec cinq levées de Trèfle et les deux As rouges, le déclarant doit mettre toutes les chances de son côté pour réaliser trois levées d'atout et ainsi ne laisser à l'adversaire qu'une levée de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau. Il prend l'entame puis joue l'As de Pique et Pique vers le mort, ne voyant apparaître que des petites cartes. Si la couleur est répartie 3/2, il peut tirer à pile ou face la bonne carte à appeler. Mais si Ouest détient quatre atouts, la bonne carte est le 10 : Sud peut rentrer en main pour jouer vers la Dame et ainsi ne concéder qu'une levée d'atout.
4♠ = : 620 NS

	♠ AD32 ♥ D4 ♦ D109 ♣ 10864	
♠ V1074 ♥ R103 ♦ 8752 ♣ A3	N O E S	♠ R865 ♥ V986 ♦ 643 ♣ 52
	♠ 9 ♥ A752 ♦ ARV ♣ RDV97	

4 **JF n°B. 16**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♣	-
3SA	-	-	-

2♥ : bicolore cher, 18⁺HL.
3♣ : soutien forcing de manche.
3SA : bon arrêt Carreau.

Entame : 7 de Carreau
Après cette entame classique de la deuxième plus forte carte dans une couleur longue mais sans intérêt, Est fournit le 3 et le déclarant prend avant de faire tomber l'As de Trèfle. Ouest, en main, doit comprendre que les Carreaux sont sans avenir et contre-attaquer du Valet de Pique dans la couleur courte du déclarant : cette bonne défense permet de limiter à juste fait alors qu'un retour passif aurait permis au déclarant de réaliser une surlevée en jouant vers la Dame de Cœur en impasse indirecte.
3SA = : 400

LEÇON N°11 : LE 2♣ ROUDI

Observez bien la main suivante après le début de séquence proposé :

O	E
1♦	1♥
1SA	?

♠ R7
♥ RD1082
♦ AV6
♣ 542

De quel type de contrat êtes-vous certain ?
De pouvoir jouer une manche bien sûr. Vous avez en effet la valeur d'une ouverture. Deux partenaires ayant l'ouverture ou plus doivent jouer au moins la manche.

De quelle nature sera cette manche ?
Cela dépend de l'existence ou non d'un fit en majeure. Si l'ouvreur possède trois cartes à Cœur, nous jouerons le contrat de 4♥. A défaut, il faudra se résoudre à jouer 3SA.

♠ AD5
♥ V94
♦ RD1084
♣ D7

Avec cette main 3SA chute et 4♥, gagne sauf accident.

♠ AV4
♥ 74
♦ D983
♣ AV106

Ici 3SA est un meilleur contrat.
A 4♥, sans fit, on perdrait souvent deux atouts, un Carreau et un Trèfle.

C'est tout l'intérêt du « Roudi »…

A. La convention « 2♣ Roudi »

Elle est utilisée par le répondant après que l'ouvreur a fait une redemande à 1SA. Son but est de retrouver un fit 5/3 dans la majeure annoncée par le répondant. Son emploi garantit une force minimale de 11 points HL. C'est invariablement l'enchère de 2♣ qui est utilisée pour demander à l'ouvreur s'il possède trois cartes dans la majeure du répondant, et ce quelle que soit la couleur d'ouverture. On parle du « 2♣ Roudi ».

Exemple :

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣

♠ AD974
♥ R6
♦ D103
♣ 985

En résumé, l'enchère de 2♣ signifie en français « As-tu trois cartes dans ma majeure ? »

- **Les réponses de l'ouvreur.**

  L'ouvreur, qui, pour avoir un jeu régulier possède deux ou trois cartes dans la majeure du répondant, répond de la façon suivante :

  2♦ : deux cartes dans la majeure
  2♥ : trois cartes dans la majeure et 12/13 points H.
  2♠ : trois cartes dans la majeure et 13/14 points H.

  Remarques :
  - 2♥ et 2♠ montrent trois cartes dans la majeure du répondant, quelle qu'elle soit.
  - Le fait de distinguer une main de 12 points d'une main de 14 points permet de décider de jouer la manche ou pas si le répondant n'a lui-même que 11 HL.

	♠ A72 ♥ RD10 ♦ A1083 ♣ V53	
♠ DV3 ♥ A6 ♦ V952 ♣ 10974	N O E S	♠ 10954 ♥ 943 ♦ R764 ♣ A8
	♠ R86 ♥ V8752 ♦ D ♣ RD62	

1 **JF B.18**

Donneur : N Vul : N/S

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

2♣ : Roudi.
2♠ : trois cartes à Pique, main maximum.
4♥ : inutile de se décrire lorsque le contrat final est connu.

Entame : Dame de Pique
Pour l'emporter, il va falloir réaliser quatre levées de Cœur, trois levées de Trèfle, une levée de Carreau et deux levées de Pique. Le déclarant prend donc l'entame du Roi, puis joue atout afin de retirer ceux des adversaires. Il doit ensuite mettre toutes les chances de son côté pour réaliser trois levées de Trèfle en jouant deux fois vers les honneurs groupés : il gagne quand la couleur est répartie 3/3, mais aussi quand Est détient, c'est le cas ici, l'As de Trèfle second.
4♥ = 620 NS

- **Développements.**

Prenons deux situations :

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣

♠ AD1064
♥ A52
♦ D103
♣ V5

Avec 14 HL, faut-il jouer 4♠ ou 3SA ?

O	E
1♦	1♥
1SA	2♣

♠ 2
♥ RD1074
♦ 863
♣ AD52

Il faudrait jouer 4♥ si Ouest est fitté et maximum. Sinon, il faut s'arrêter à 2♥.

Le dernier exemple est intéressant. Si l'ouvreur possède un soutien de trois cartes à Cœur, les valeurs distributionnelles de la main s'ajoutent et permettent de déclarer la manche. Si, en revanche, l'ouvreur n'a que deux cartes à Cœur, il faut alors se contenter d'un contrat partiel et celui de 2♥ offrira de bien meilleures chances que celui de 2SA. La réponse de 2♦ permet donc de s'arrêter aux contrats de 2♥ ou 2♠.

Voici les séquences complètes :

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣
2♦ → 3SA	
2♥ → 4♠	
2♠ → 4♠	

♠ AD1064
♥ A52
♦ D103
♣ V5

Sur l'annonce de 2♦ indiquant deux cartes à Pique, Est conclut à 3SA.
Sur celles de 2♥ et 2♠ indiquant trois cartes à Pique, il conclut à 4♠ avec l'assurance d'un fit.

O	E
1♦	1♥
1SA	2♣
2♦ → 2♥	
2♥ → 4♥	
2♠ → 4♥	

♠ 2
♥ RD1074
♦ 863
♣ AD52

En cas de fit, la main vaut 14 points HLD et justifie de jouer la manche, même en face d'une ouverture minimale. Si l'ouvreur annonce 2♦, il n'y a plus de fit et les points D sont défalqués. On se retrouve alors en-dessous de la zone de la manche et le contrat de 2♥ est amplement suffisant.

Rappel : la possession d'une majeure cinquième ne suffit pas à utiliser le Roudi ; encore faut-il avoir un minimum de 11 HL, de quoi espérer une manche.

O	E
1♥	1♠
1SA	2♠

♠ R9842
♥ 73
♦ V7
♣ R653

Avec 8 HL, il convient de répéter sa couleur au palier de 2, imposant le contrat de 2♠ à l'ouvreur.

♠ R5
♥ A872
♦ RD74
♣ V54

♠ 96
♥ V1093
♦ A1095
♣ A98

N
O E
S

♠ 10843
♥ RD64
♦ 82
♣ D102

♠ ADV72
♥ 5
♦ V63
♣ R763

2 **JF B.19**

Donneur : N Vul : E/O

S	O	N	E
		1♦	-
1♠	-	1SA	-
2♣	-	2♦	-
2♠	-	-	-

2♣ : Roudi.
2♦ : deux cartes à Pique.
2♠ : préférable à 2SA avec une main irrégulière.

Entame : Valet de Cœur
Le déclarant est à la tête de cinq levées de Pique (sauf partage 5/1) et une levée de Cœur. Les deux levées manquantes doivent être trouvées à Carreau : le déclarant prend donc l'entame et donne quatre tours d'atout en défaussant deux Cœurs du mort. Il joue ensuite vers le Roi de Carreau qui fait la levée, puis vers le Valet de Carreau, pris de l'As : la Dame de Carreau sera la huitième levée. A noter qu'il ne faut surtout pas couper les Cœurs du mort ou tenter de jouer vers le Roi de Trèfle avant que les Carreaux ne soient établis, sous peine de perdre la course à l'affranchissement.
2♠ = 110 NS

	♠ 94 ♥ RD96 ♦ A75 ♣ AV64	
♠ 87 ♥ 743 ♦ RD1062 ♣ R85	N O E S	♠ AV62 ♥ 52 ♦ V984 ♣ D109
	♠ RD1053 ♥ AV108 ♦ 3 ♣ 732	

3		JF B.20	
Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
		1♣	-
1♠	-	1SA	-
2♣	-	2♦	-
2♥	-	4♥	-
-	-		

2♣ : Roudi.
2♦ : deux cartes à Pique.
2♥ : main limite de 11 – 12HL, 5⁺♠/4⁺♥.
4♥ : maximum et fitté, Nord nomme la manche.

Entame : Roi de Carreau
Les Piques seront la principale source de levées du déclarant, aussi doit-il s'atteler immédiatement à leur affranchissement. Il prend l'entame au mort et joue un petit Pique vers le Roi, qui fait la levée, remonte au mort par l'As de Trèfle et rejoue Pique : Est doit plonger de l'As. Le déclarant coupe le retour Carreau, coupe un Pique pour les affranchir et retire les atouts adverses en finissant en main. Il peut alors encaisser les deux derniers Piques et concéder deux levées de Trèfle.
4♥ = : 620 NS

B. Inférences du « 2♣ Roudi »

- Pour exprimer un espoir de manche avec six cartes en majeure, le répondant utilise le également le Roudi avant d'effectuer un saut, comme dans l'exemple ci-dessous.

O	E
1♦	1♠
1SA	2♣
2♦ → 3♠	
2♥ → 4♠	
2♠ → 4♠	

♠ RD10963
♥ 3
♦ A94
♣ 974

Si l'ouvreur indique trois cartes à Pique, la main d'Est s'évalue à 14 HLD et justifie une conclusion à la manche. Mais si l'ouvreur n'annonce que 2♦, la main ne vaut que 12 HLD ; c'est là qu'Est saute à 3♠ pour encourager l'ouvreur à déclarer 4♠ avec une bonne ouverture.

- Après la redemande à 1SA, la répétition par le répondant de sa majeure avec saut devient alors forcing de manche et exprime un espoir de chelem tout en garantissant six cartes.

O	E
1♣	1♥
1SA	3♥

♠ AR7
♥ AD9863
♦ 7
♣ DV5

Les 20 points HLD du répondant laissent espérer un chelem mais il pourrait manquer deux As, ou même As/Roi de Trèfle. Il faut prendre son temps.

Après 1X - 1M
1SA - 3M est forcing, et garantit six cartes dans une main de chelem.

- **Une séquence particulière**

L'enchère de 2♣ étant conventionnelle, que faire quand seul un contrat partiel à Trèfle est envisageable ?
La solution passe également par le 2♣ Roudi !

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣
2/♦♥♠	3♣

♠ V964
♥ 4
♦ D6
♣ RV9753

Après la redemande à 1SA, Est répond 2♣, comme s'il souhaitait connaître le nombre de Piques de l'ouvreur. Au troisième tour d'enchères il annoncera invariablement 3♣ qui indique ce type de main. L'ouvreur est prié de passer.

Quand elle fait suite au 2♣ Roudi, l'enchère de 3♣ est un arrêt absolu.

♠ A752
♥ 65
♦ 4
♣ D109853

♠ RV
♥ R73
♦ V1073
♣ A742

N
O E
S

♠ D1094
♥ V1092
♦ RD862
♣ -

♠ 863
♥ AD84
♦ A95
♣ RV6

4 **JF B.17**

Donneur : S Vul : P

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

2♣ : Roudi.
2♠ : trois cartes à Pique, main maximum.
3♣ : arrêt absolu.

Entame : Valet de Carreau
Le déclarant prend l'entame et compte une levée de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et cinq levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour l'emporter, il devra couper un Pique de sa main, ou affranchir un Pique sur une répartition 3/3 de la couleur, ou encore réussir l'impasse au Roi de Cœur. Il joue donc l'As de Pique et Pique pour commencer à ouvrir la coupe, mais Ouest prend et joue l'As de Trèfle et Trèfle pour l'en empêcher. Sud rejoue Pique : Ouest doit couper le 10 de son partenaire pour enlever le dernier Trèfle du déclarant : l'impasse au Roi de Cœur échouant, une levée de chute couronnera ce joli flanc.
3♣ -1 : 50 EO

LEÇON N°12 : LA QUATRIEME COULEUR FORCING

A. Définition

La « 4ème couleur forcing » est une convention utilisée par le répondant au moment où il fait sa deuxième enchère. Son utilisation sous-entend que les trois autres couleurs ont été annoncées lors des trois enchères précédentes du camp.

Exemples :

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

Dans les deux exemples ci-dessus Est, à son deuxième tour d'enchère, annonce la seule des quatre couleurs dont personne n'a encore parlé. L'annonce de cette dernière couleur n'y garantit absolument rien, aussi bien quantitativement que qualitativement. Elle est purement conventionnelle.

B. Conditions d'emploi

- L'utilisation de la quatrième couleur forcing implique au minimum un espoir de manche. Il est donc nécessaire de posséder au moins 10/11 points H.
- Il va sans dire que l'emploi de la quatrième couleur forcing sous-entend que la main du joueur ne correspond à aucune enchère répertoriée.
- La « 4ème couleur forcing », comme un changement de couleur au palier de 2, est auto-forcing.

C. Cas d'utilisation

- Le plus souvent le répondant emploie la quatrième couleur forcing afin de déterminer la nature du contrat final, les informations disponibles n'étant pas suffisantes pour imposer une dénomination. La convention sert alors à obtenir de la part de l'ouvreur des données complémentaires sur sa force et sa distribution.

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

♠ A96
♥ AD973
♦ R7
♣ 763

Est a une certitude : il faut jouer au moins une manche. Mais il ne sait pas laquelle. De plus aucune enchère naturelle ne convient : 2♥ ou 3♥ garantirait six cartes et un maximum de 10 points H, et 3SA ne permettrait pas de détecter un fit 5/3 à Cœur.

Autre exemple : ne pas déclarer unilatéralement la manche à Sans-atout, l'ouvreur pouvant posséder un singleton dans la dernière couleur.

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠

♠ 963
♥ AD84
♦ RV8
♣ R105

Le fit à Cœur est impossible alors qu'il en existe un fit à Carreau, l'ouvreur ayant promis cinq cartes dans cette couleur.
Cependant la manche à Sans-atout pourrait offrir de meilleures garanties à condition que l'ouvreur tienne la couleur non nommée, ici les Piques.

	♠ A53 ♥ RV102 ♦ AR7 ♣ 852	
♠ 842 ♥ 763 ♦ 54 ♣ AD764	N O E S	♠ R76 ♥ D854 ♦ 9862 ♣ 93
	♠ DV109 ♥ A9 ♦ DV103 ♣ RV10	

1		JF B. 23	
Donneur : S		Vul : E/O	
S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	2♣	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♣ : quatrième couleur forcing.
2SA : l'arrêt Trèfle sans trois cartes à Cœur.

Entame : 6 de Trèfle
L'entame vient jusqu'au Valet du déclarant et celui-ci connaît naturellement As – Dame en Ouest : il doit donc bien se garder de rendre la main en Est, l'adversaire dangereux. Il compte une levée de Pique, deux levées de Cœur, quatre levées de Carreau et une levée de Trèfle après l'entame, soit huit levées sures. Il doit remonter au mort à Carreau et jouer vers le 9 de Cœur, afin d'affranchir une levée dans la couleur en évitant Est à coup sûr.
3SA = : 400 NS

- Le second cas d'utilisation de la convention est celui où l'enchère est utilisée pour rendre une séquence forcing. Voici deux exemples pour illustrer ce propos.

O	E
1♦	1♥
1♠	2♣

♠ AR96
♥ RD104
♦ AD3
♣ V6

Aucun soutien à Pique au deuxième tour ne permet à Est d'exprimer sa force. 2♠ indiquerait de 6- 10 HLD, 3♠ 11-12 HLD, et 4♠, 13 -15 HLD. La solution, pour montrer à l'ouvreur des ambitions de chelem, consiste à utiliser la « 4ème forcing » (2♣) avant de soutenir les Piques au palier de 3 au tour suivant.

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

♠ ARV953
♥ 74
♦ A93
♣ D4

Ce second exemple relève du même esprit. Une répétition à 3♠ montrerait bien un unicolore de six cartes, mais une force maximale de 10 points H seulement. L'emploi de la « 4ème forcing » suivi de la répétition des Piques au palier de 3 rend la répétition forcing de manche tout en décrivant les six cartes.

D. Les réponses de l'ouvreur

Contrairement au Roudi, la « 4ème forcing » est une question diffuse et non précise, le jeu de l'ouvreur étant moins bien connu qu'après une redemande à 1SA.
Rappelons que l'ouvreur doit donner des informations complémentaires sur sa force et surtout sa distribution.

Les priorités de l'ouvreur sont les suivantes :

1. Indiquer un complément de trois cartes dans la majeure du répondant.
2. Décrire un bicolore de dix cartes, soit 5/5, soit 6/4.
3. Faire une enchère à Sans-atout avec l'arrêt dans la dernière couleur.

Exemples :

♠ 2
♥ V94
♦ AR1082
♣ RD63

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠
3♥	

Avec trois cartes à Cœur, la priorité absolue est de les indiquer au palier approprié.

♠ A962
♥ -
♦ DV4
♣ ADV953

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
3♣	

L'annonce de la distribution prime l'enchère à Sans-atout.

♠ 2
♥ AD104
♦ ARV104
♣ R104

O	E
1♦	1♠
2♥	3♣
3SA	

La distribution bicolore étant déjà décrite il reste à mentionner l'arrêt à Trèfle.

♠ ARD96
♥ V5
♦ D64
♣ R43

♠ 108
♥ D64
♦ 972
♣ D10875

N
O E
S

♠ V753
♥ 982
♦ AV1083
♣ V

♠ 42
♥ AR1073
♦ R5
♣ A962

2 **JF B.22**

Donneur : S Vul : N/S

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

2♣ : bicolore économique, 12 -19 HL.
2♦ : quatrième couleur forcing.
2SA : l'arrêt Carreau sans trois cartes à Pique.

Entame : 9 de Carreau
D'après les enchères, Ouest entame dans la couleur non nommée en sélectionnant le 9, la plus forte de trois cartes sans honneur, pour ne pas en promettre au partenaire : lorsque le déclarant appelle un petit du mort, Est doit bien se garder de fournir l'As, sans quoi il libérerait la Dame du mort et le Roi du déclarant : celui-ci ne concéderait plus que la Dame de Cœur. Si Est ne commet pas cette erreur, le déclarant doit tout mettre en œuvre pour ne pas rendre la main en Ouest, l'adversaire dangereux : il tire donc As – Roi – Dame de Pique et affranchit la couleur pour juste fait. S'il préfère tenter l'impasse Cœur, il chute d'une levée.
3SA = : 600 NS.

E. Suite de la séquence

♠ RDV5
♥ V104
♦ 82
♣ AD108

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2♥	4♥

♠ A96
♥ AD973
♦ R7
♣ 763

La présence de trois cartes à Cœur en Ouest permet d'éviter le dangereux contrat de 3SA.

♠ R5
♥ 72
♦ AD752
♣ A863

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠
2SA	3SA

♠ 963
♥ AD84
♦ RV8
♣ R105

Ouest arrête les Piques. On peut donc jouer 3SA.

♠ DV75
♥ A82
♦ RV75
♣ R8

O	E
1♦	1♥
1♠	2♣
2♥	3♠
--	6♠

♠ AR96
♥ RD104
♦ AD3
♣ V6

Ce soutien à 3♠ de type « différé » laisse entrevoir un chelem qui sera appelé après vérification du contrôle des Trèfles et du nombre d'As.

♠ 104
♥ R7
♦ RV852
♣ AV73

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥
2SA	3♠
4♠	

♠ ARV953
♥ 74
♦ A93
♣ D4

La répétition au palier de 3 après emploi de la « 4ème couleur » impose la manche.
Fitté et minimum, l'ouvreur freine à la manche.

♠ 85
♥ A86
♦ AR7542
♣ 42

♠ D106
♥ RV72
♦ 3
♣ V10975

N
O E
S

♠ V42
♥ D3
♦ DV109
♣ R863

♠ AR973
♥ 10954
♦ 86
♣ AD

3 **JF B.24**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
3SA	-	-	-

3♣ : quatrième couleur forcing.
3SA : l'arrêt Trèfle.

Entame : Valet de Trèfle
Le déclarant peut compter sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle après l'entame. Il tire donc As – Roi de Carreau car une répartition 3/2 de cette couleur en flanc (68% des cas) lui apporte immédiatement dix levées par un affranchissement de longueur. En l'occurrence, Ouest défausse au deuxième tour et Sud peut encore se rabattre sur les Piques : lorsque la couleur se révèle 3/3 (36% des cas restants), il réclame neuf levées. Notez bien qu'un coup à blanc à Carreau à la seconde levée lui serait fatal car il perdrait alors la course à l'affranchissement.
3SA = : 600 NS

F. La quatrième couleur à saut

Attention ! Si la quatrième couleur est une annonce conventionnelle, quand elle est faite à saut, celle-ci est simplement descriptive et forcing. C'est l'ouvreur qui aura une image précise de la main du répondant.

O	E
1♦	1♠
2♣	3♥

♠ ARV96
♥ RD842
♦ 3
♣ V6

L'annonce de la quatrième couleur à saut est NATURELLE et FORCING.
Elle décrit ici un bicolore 5-5 fort ; l'ouvreur agira en conséquence.

♠ 973
♥ 952
♦ RV106
♣ V94

♠ D64
♥ RDV63
♦ 7
♣ A852

N
O E
S

♠ 108
♥ A1084
♦ 942
♣ D1063

♠ ARV52
♥ 7
♦ AD853
♣ R7

4 **JF B. 21**

Donneur : N Vul : P

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

2♣ : bicolore économique, 12 – 19 HL.
3♦ : beau bicolore 5/5, forcing de manche.
3♠ : soutien de trois cartes.
4SA : avec tous les contrôles, Sud pose le Blackwood.
5♦ : un As.

Entame : 3 de Pique
Avec une belle opposition dans la couleur secondaire du déclarant, Ouest entame atout. Sud prend en main et joue Cœur pour le Roi et l'As d'Est, qui rejoue un tour d'atout pris au mort. Le déclarant coupe un Cœur pour tenter d'affranchir la couleur, tire l'As de Carreau et coupe un Carreau. Il rentre en main par le Roi de Trèfle, retire le dernier atout adverse, puis rejoint le mort par l'As de Trèfle et pour encaisser trois levées de Cœur, la couleur étant heureusement répartie 4/3 (62%).
6♠ = : 980 NS

LEÇON N°13 : LA TROISIEME COULEUR FORCING

A. Définition

Comme son nom l'indique la « troisième couleur forcing » correspond à l'annonce d'une troisième couleur après que deux couleurs seulement ont été annoncées. Cette convention s'applique exclusivement après la répétition par l'ouvreur de sa mineure d'ouverture au palier de 2 et correspond strictement aux trois séquences suivantes.

O	E
1♣	1♥
2♣	?

O	E
1♣	1♠
2♣	?

O	E
1♦	1♠
2♦	?

Dans la séquence de gauche l'enchère de 2♦ d'Est est forcing en dépit de son caractère économique.

Dans la séquence du milieu, les enchères de 2♦ et 2♥ seraient également forcing. Notons d'ores et déjà que l'enchère de 2♥ garantit quatre cartes dans la couleur, alors que l'enchère de 2♦ dénie quatre cartes à Cœur, sans pour autant promettre quoi que ce soit à Carreau en termes de force ou de longueur.

Dans la séquence de droite l'enchère de 2♥ ne garantit ni ne dénie quatre cartes. C'est la seule façon d'annoncer une nouvelle couleur sans pour autant imposer la manche.

Aucune de ces « troisièmes couleurs » n'est forcing de manche et leur expression est toujours économique.

Comme pour la « quatrième forcing » précédemment étudiée, la convention vise principalement à obtenir des informations complémentaires sur le jeu de l'ouvreur dont la force ne peut dépasser 15 ou 16 points H pour avoir répété sa mineure au palier de 2.

B. Conditions d'emploi.

La troisième couleur forcing promet un minimum de 9/10 points H et n'a pas de limite supérieure.

Voici quelques exemples avec lesquels l'emploi de la convention est justifié.

O	E
1♣	1♥
2♣	2♦

♠ DV2
♥ RV965
♦ AD4
♣ D3

Est voudrait savoir si l'ouvreur possède trois cartes à Cœur.

O	E
1♣	1♥
2♣	2♦

♠ 864
♥ RV105
♦ RV5
♣ AD4

Cette fois l'absence d'arrêt à Pique faire craindre que la manche à Sans-atout ne chute.

O	E
1♣	1♥
2♣	2♦

♠ A92
♥ RD853
♦ 974
♣ D7

Est s'interroge sur un complément de trois cartes à Cœur chez l'ouvreur. De plus, il n'a pas les moyens d'imposer la manche. Notons qu'il ne tient pas les Carreaux, couleur utilisée pour relancer le dialogue.

La troisième couleur peut également servir à rendre forcing de manche un soutien de la mineure d'ouverture ou la répétition de la couleur de réponse.

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦

♠ AD42
♥ R62
♦ A4
♣ R1032

Un soutien à 3♣ serait non forcing.
L'enchère de 2♥ promettrait quatre cartes.

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦

♠ AD9752
♥ A5
♦ A84
♣ D3

Un soutien à 3♣ serait non forcing.
Est répond 2♦ et annoncera 3♠ sur 2SA ou 3♣ ;

♠ 2
♥ AR87
♦ 65
♣ RD10643

♠ 854
♥ DV10
♦ RV8
♣ 8752

N
O E
S

♠ A7
♥ 96432
♦ A1032
♣ V9

♠ RDV10963
♥ 5
♦ D974
♣ A

1		JF C.1	
Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
		1♣	-
1♠	-	2♣	-
2♦	-	2♥	-
4♠	-	-	-

2♣ : Nord n'a pas les moyens de faire un bicolore cher, qui montrerait au moins 18 HL.
2♦ : troisième couleur forcing. Sud est légèrement trop fort pour conclure à 4♠.
2♥ : force à Cœur, sans nécessairement quatre cartes.
4♠ : tout espoir de chelem est perdu.

Entame : Dame de Cœur
L'entame semble très ennuyeuse car elle prive Sud de la seule communication permettant d'encaisser les Trèfles du mort, une fois l'As débloqué. Qu'à cela ne tienne, il prend de l'As et tire le Roi en jetant l'As de Trèfle, puis défausse deux Carreaux de sa main sur le Roi et la Dame de Trèfle avant de jouer atout.
4♠ = : 420 NS

C. Développements de l'ouvreur

L'ouvreur réagit, comme sur une « quatrième forcing », en respectant les priorités suivantes :

1. Il soutient la majeure de réponse avec trois cartes.
2. Il fait une enchère à Sans-atout à condition d'arrêter les troisième et quatrième couleurs.

Selon sa force, 13-15 HL ou 16-17 HL, l'ouvreur enchérit avec ou sans saut.

- Avec 13-15 HL, il peut dire :
  - 2♥ ou 2♠ dans la majeure du répondant avec trois cartes.
  - 2SA, qui montre les arrêts dans les deux couleurs restantes.
  - Autrement, répéter sa couleur d'ouverture au palier de 3.

Ces enchères sont non forcing.

- Avec 16-17 HL, ses enchères à saut sont naturelles, et forcing.

♠ D94
♥ 2
♦ D742
♣ ARV72

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦
2♠	

2♠ : non forcing.
Trois cartes à Pique, main minimum.

♠ R104
♥ 2
♦ AV5
♣ AD7643

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦
3♠	

3♠ : forcing.
Trois cartes à Pique, main maximum.

♠ 4
♥ R103
♦ D1042
♣ AR972

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦
2SA	

2SA : non forcing.
Arrêt dans les deux couleurs rouges, main minimum.

♠ 10
♥ AD3
♦ RD42
♣ RV975

O	E
1♣	1♠
2♣	2♦
3SA	

3SA : la manche.
Arrêt dans les deux couleurs rouges, main maximum.

♠ R73
♥ AD642
♦ 973
♣ A9

♠ 106
♥ V108
♦ DV1082
♣ V83

N
O E
S

♠ V98542
♥ R93
♦ R4
♣ D4

♠ AD
♥ 75
♦ A65
♣ R107652

2 **JF C. 2**

Donneur : S Vul : NS

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

2♦ : troisième couleur forcing.
2SA : les arrêts à Pique et à Carreau sans trois cartes à Cœur, main minimum.

Entame : Dame de Carreau
Est fournit le Roi pour ne pas bloquer la couleur et Sud laisse passer, puis prend le 4 de Carreau qui suit pour épuiser Est dans la couleur en cas de partage 5/2. Sous réserve d'une répartition 3/2 des Trèfles, Sud semble pouvoir revendiquer trois levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et cinq levées de Trèfle. Pour éviter de perdre entretemps quatre levées de Carreau en plus d'une levée de Trèfle, Sud joue un petit Trèfle vers le 9 : Grâce à cet affranchissement de longueur orienté, Ouest ne prendra jamais la main pour encaisser sa couleur.
3SA +1 : 630 NS

	♠ AR53 ♥ R84 ♦ R63 ♣ 753	
♠ V972 ♥ 93 ♦ 84 ♣ D10842	N O E S	♠ 1086 ♥ AV762 ♦ V5 ♣ AV6
	♠ D4 ♥ D105 ♦ AD10972 ♣ R9	

3 **JF C.3**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♦ : ne garantit pas six cartes car la réponse n'est pas collée à l'ouverture.
2♥ : troisième couleur forcing car conclure à 3SA avec trois petits Trèfles est impossible. N'oublions pas que 2♥ ne garantit pas quatre cartes.
2SA : minimum, non forcing. Garantit les arrêts Trèfle et Cœur, sans trois cartes à Pique.

Entame : 4 de Trèfle
Est prend de l'As et rejoue le Valet en pair-impair du résidu, affranchissant ainsi la couleur de son partenaire. Le déclarant tire alors six tours de Carreau, et la défense sait que le déclarant gagnera son contrat avec au minimum deux levées de Pique, six levées de Carreau et une levée de Trèfle. Pour ne rien lâcher, Ouest doit conserver autant de Piques que le mort : la moindre défausse dans cette couleur libérerait un quatrième Pique.
3SA +1 : 430 NS

D. La troisième couleur avec saut.

Le saut garantit un véritable bicolore 5/5. Il est forcing de manche.

O	E
1♣	1♠
2♣	3♦

♠ RDV95
♥ 52
♦ AD1084
♣ 7

3♦ : bicolore 5/5
Comme la quatrième couleur à saut, cette enchère est parfaitement descriptive.

	♠ A6 ♥ R3 ♦ A863 ♣ ARD42	
♠ DV105 ♥ 8754 ♦ V942 ♣ 10	N O E S	♠ 8732 ♥ 92 ♦ R10 ♣ V9853
	♠ R94 ♥ ADV106 ♦ D75 ♣ 76	

4 **JF C. 4**

Donneur : S Vul : T

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

3♦ : force à Carreau sans nécessairement quatre cartes, puisque Sud a dénié une longueur cette couleur par sa redemande à 2♥.
3SA : l'arrêt Pique.
6SA : avec 21 HL face à l'ouverture, les 33 HL nécessaires pour appeler le petit chelem sont atteints.

Entame : Dame de Pique
Le déclarant peut compter sur deux levées de Pique, cinq levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées certaines. Son meilleur jeu consiste à parier sur un partage 3/3 ou 4/2 des Trèfles. Il tire As/Roi de Trèfle, et la couleur se révélant répartie 5-1, il change son fusil d'épaule et joue un petit Carreau vers la Dame : le Roi étant en Est, il trouvera sa douzième levée dans la couleur.
6SA = : 1440 NS

LEÇON N°14 : ORAL DE REVISION

Le 2♣ Roudi après 1x – 1M – 1SA	
Conditions d'utilisation du 2♣ Roudi	
11⁺ HL, cinq cartes dans la majeure de réponse.	
11-12 HL, six cartes dans la majeure de réponse.	
5-10 HL, quatre cartes dans la majeure de réponse et plus de cinq cartes à Trèfle.	
Réponses au 2♣ Roudi	
2♦	2 cartes dans la majeure de réponse.
2♥	3 cartes dans la majeure de réponse, minimum.
2♠	3 cartes dans la majeure de réponse, maximum.

Exercice 1 – Reliez chaque main à la redemande adéquate, après le début de séquence suivant :

O	E
1♣	1♠
1SA	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ AD863 ♥ 83 ♦ 9432 ♣ V7	♠ AR9632 ♥ 4 ♦ R95 ♣ 764	♠ AV9753 ♥ 974 ♦ AD7 ♣ 4	♠ RDV1084 ♥ A ♦ A865 ♣ R5
3♠	4♠	2♠	2♣

Solutions de l'exercice 1 -

Main 1 - 2♠ *Main 2 - 2♣* *Main 3 - 4♠* *Main 4 - 3♠*

La quatrième couleur forcing	
Conditions d'utilisation de la quatrième couleur	
12⁺HL, demande de renseignements complémentaires.	
12⁺HL, pour rendre l'enchère naturelle à suivre forcing.	
Réponses à la quatrième couleur	
Fit différé de trois cartes.	
Description d'un bicolore de dix cartes.	
Sans-Atout avec l'arrêt dans la dernière couleur.	

Exercice 2 – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ AV64 ♥ RV4 ♦ A10532 ♣ 4	N O E S	♠ 92 ♥ D10853 ♦ RDV ♣ A63

O	E
1♦	1♥
1♠	3SA

♠ AV32 ♥ 642 ♦ A103 ♣ RV53	N O E S	♠ 654 ♥ RDV104 ♦ 84 ♣ AD6

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3SA

♠ R3 ♥ V4 ♦ RV1073 ♣ A974	N O E S	♠ A972 ♥ ARD1076 ♦ A6 ♣ V2

O	E
1♦	1♥
2♣	3♥
Passe	

Solutions de l'exercice 2 -

Séquence 1 : Est aurait dû redemander à 2♣, quatrième couleur forcing, pour retrouver un fit 5/3 à Cœur.

Séquence 2 : sur la quatrième couleur forcing à 2♦, Ouest aurait dû donner priorité à un fit de trois cartes à Cœur (2♥).

Séquence 3 : Est aurait dû employer la quatrième couleur forcing (2♠) afin de répéter sa couleur en séquence forcing. Ici, 3♥ sur 2♣ montre 11-12 HL et six bonnes cartes : ce n'est pas une enchère forcing.

La troisième couleur forcing
Conditions d'utilisation de la troisième couleur
10⁺HL, demande de renseignements complémentaires.
13⁺HL, pour rendre l'enchère ultérieure forcing.
Réponses à la troisième couleur
Fit différé de 3 cartes.
Description d'un unicolore de 7 cartes.
Sans-Atout avec l'arrêt dans les deux dernières couleurs.
Les séquences associées
Si la troisième couleur forcing est disponible, la dernière couleur montre une force, sans cinq cartes dans la couleur de réponse.
La séquence 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ montre 5⁺♠/4⁺♥ et plus de 10 HL : elle est forcing.
Si la troisième couleur forcing n'est pas disponible, les changements de couleur montrent une force, avec ou sans cinq cartes dans la couleur de réponse.
Les bicolores à saut montrent des bicolores 5/5, forcing de manche.

Exercice 3 – Complétez les séquences suivantes.

Séquence 1

♠ R104 ♥ 2 ♦ RV63 ♣ AD1074	N O E S	♠ D2 ♥ AD1053 ♦ A102 ♣ V93

O	E
?	

Séquence 2

♠ D104 ♥ 2 ♦ AR10752 ♣ AV6	N O E S	♠ AR973 ♥ 94 ♦ 83 ♣ R873

O	E
?	

Séquence 3

♠ 2 ♥ RV104 ♦ A93 ♣ AV975	N O E S	♠ A9764 ♥ AD95 ♦ D84 ♣ 7

O	E
?	

Solution de l'exercice 3 –

Séquence 1

♠ R104 ♥ 2 ♦ RV63 ♣ AD1074	N O E S	♠ D2 ♥ AD1053 ♦ A102 ♣ V93

O	E
1♣	*1♥*
2SA	*2♣*
2♦	*3SA*

Séquence 2

♠ D104 ♥ 2 ♦ AR10752 ♣ AV6	N O E S	♠ AR973 ♥ 94 ♦ 83 ♣ R873

O	E
1♦	*1♠*
2♦	*2♥*
3♠	*4♠*

Séquence 3

♠ 2 ♥ RV104 ♦ A93 ♣ AV975	N O E S	♠ A9764 ♥ AD95 ♦ D84 ♣ 7

O	E
1♣	*1♠*
2♣	*2♥*
3♥	*4♥*

	♠ D42 ♥ 762 ♦ ARV7 ♣ R63	
♠ V983 ♥ D983 ♦ 3 ♣ DV104	N O E S	♠ 5 ♥ V10 ♦ 1098652 ♣ A987
	♠ AR1076 ♥ AR54 ♦ D4 ♣ 52	

1 **JF C.5**

Donneur : N Vul : P

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

2♣ : Roudi trois réponses.
2♥ : trois cartes à Pique, main minimum.
3♥ : enchère naturelle et forcing de manche.
4♠ : le chelem est très lointain sans fit Cœur.

Entame : Dame de Trèfle
Avec une levée naturelle à l'atout, Ouest n'a aucun intérêt à entamer de son singleton. Sud coupe le troisième tour de Trèfle et semble pouvoir compter quatre levées de Pique, deux levées de Cœur et quatre levées de Carreau. Il doit seulement prendre garde à pouvoir toujours accéder au mort même si le Valet de Pique est quatrième : Sud encaisse donc As – Roi de Pique puis passe aux Carreaux. Lorsque Sud coupera, il restera la Dame de Pique au mort pour retirer le dernier atout de la défense et encaisser les Carreaux.
4♠ = 420 NS

	♠ A2 ♥ D10983 ♦ RD10 ♣ R74	
♠ V1083 ♥ A64 ♦ 942 ♣ A109	N O E S	♠ 9765 ♥ RV75 ♦ 73 ♣ 862
	♠ RD4 ♥ 2 ♦ AV865 ♣ DV53	

2 **JF C.6**

Donneur : S Vul : N/S

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

2♣ : bicolore économique, 12 – 19 HL, non forcing.
2♠ : quatrième couleur forcing.

Entame : Valet de Pique
Le déclarant appelle l'As, Est fournissant le 7 pour montrer ses quatre cartes, et un compte de points montre à l'entameur que son partenaire possède un maximum de 5H. Le déclarant joue un petit Trèfle vers son Valet, qu'Ouest prend de l'As : connaissant un singleton Cœur en Sud, il doit alors jouer l'As de Cœur et Cœur afin de limiter le camp adverse à juste fait. Sinon, le déclarant alignera facilement onze levées grâce à la répartition 3/3 des Trèfles.
3SA = 600 NS

	♠ A8752 ♥ A7 ♦ A ♣ V8643	
♠ 1093 ♥ D1083 ♦ 965 ♣ A109	N O E S	♠ RDV6 ♥ 9642 ♦ 873 ♣ D2
	♠ 4 ♥ RV5 ♦ RDV1042 ♣ R75	

3 **JF C.7**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♥ : troisième couleur forcing.
2SA : les arrêts Trèfle et Cœur sans trois cartes à Pique. Main minimum.

Entame : 3 de Cœur
La tentation est grande d'appeler un petit Cœur en espérant réaliser une levée de Pique, trois levées de Cœur et six levées de Carreau. Mais si le déclarant agit ainsi, le blocage des Carreaux le condamnera à ne réaliser qu'une levée dans la couleur. Il doit donc prendre de l'As de Cœur, débloquer l'As de Carreau et utiliser l'unique reprise de son jeu, le Roi de Cœur, pour encaisser sa longue.
3SA = 400 NS

	♠ A53 ♥ A10 ♦ A8752 ♣ V82	
♠ D874 ♥ 9874 ♦ V6 ♣ AR9	N O E S	♠ V109 ♥ 53 ♦ D109 ♣ D10753
	♠ R62 ♥ RDV62 ♦ R43 ♣ 64	

4 **JF C.8**

Donneur : S Vul : T

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

2♥ : ne promet pas six cartes.
2♠ : force à Pique.
3♥ : un honneur second.
4♥ : à défaut d'arrêt Trèfle

Entame : As de Trèfle
Au lieu de couper le troisième tour de Trèfle, ce qui affaiblirait le potentiel de la main longue à l'atout, le déclarant doit défausser sa perdante inéluctable à Carreau. Le déclarant prend en main le retour Pique, purge les atouts en quatre tours puis affranchit les Carreaux par la coupe : il pourra les encaisser grâce à l'As de Pique précieusement conservé. Si Sud coupait le troisième tour de Trèfle et purgeait les atouts, il n'en aurait plus au moment auquel il rendrait la main pour affranchir les Carreaux.
4♥ = : 620 NS

LEÇON N°15 : LES TEXAS MAJEURS – LE 4♦ BICOLORE MAJEUR

La convention Texas a déjà fait l'objet d'une étude approfondie. Nous allons développer ici quelques points particuliers d'un usage moins fréquent mais tout aussi intéressants.

A. Rappel des séquences connues

L'un des intérêts de la convention Texas est de faire jouer les contrats, quelle qu'en soit la nature, par l'ouvreur d'1SA. La main de l'ouvreur, riche en points H, sera ainsi protégée au moins pour l'entame. Ce temps gagné peut être décisif pour la réussite du contrat. La force nécessaire à l'emploi de la convention est de … 0 point H. En effet, avec la main suivante,

O	E
1SA	?

♠ V109862
♥ 5
♦ 874
♣ 962

il sera de très loin préférable de jouer le contrat de 2♠ plutôt que celui d'1SA. Si l'ouvreur détient quelque chose comme,

♠ D3
♥ A972
♦ AV10
♣ A873

O	E
1SA	2♥
2♠	-

♠ V109862
♥ 5
♦ 874
♣ 962

il fera quatre levées de plus au contrat de 2♠ qu'à celui d'1SA, la couleur longue du mort étant inaccessible dans ce dernier cas. Alors que l'ouvreur pourrait être limité à seulement trois levées au contrat d'1SA, celui de 2♠ a de bonnes chances de gagner, sa réussite nécessitant que l'un des deux gros honneurs à Carreau soit placé devant la combinaison AV10. A défaut le déclarant pourrait même profiter d'un partage favorable des Trèfles.

Avec plus de jeu, à partir de 7/8 points H, le répondant exprimera sa force et son nombre de cartes dans la majeure au tour d'enchères suivant. Quelques exemples :

O	E
1SA	2♥
2♠	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ RD9864 ♥ 3 ♦ D104 ♣ 973	♠ A9853 ♥ 973 ♦ A97 ♣ 84	♠ RD10863 ♥ A94 ♦ 104 ♣ 75	♠ RV873 ♥ AV ♦ D1074 ♣ 94
3♠	2SA	4♠	3SA
10-11 HLD et six cartes, non forcing.	*8-9 HL et cinq cartes, main régulière.*	*12-16 HLD et six cartes, conclusif.*	*10-15 HL et cinq cartes, main semi-régulière.*

	♠ A93 ♥ V9863 ♦ A5 ♣ 974	
♠ RV62 ♥ 54 ♦ D97 ♣ DV103	N O E S	♠ D1075 ♥ A72 ♦ V1084 ♣ 65
	♠ 84 ♥ RD10 ♦ R632 ♣ AR82	

1 **JF C.9**

Donneur : S Vul : P

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

2♦ : Texas pour les Cœurs.
3SA : pour faire choisir l'ouvreur entre 3SA et 4♥.
4♥ : avec le fit, il est statistiquement bon de jouer en majeure.

Entame : Dame de Trèfle.
Sud peut compter sur une levée de Pique, quatre levées de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle soit neuf levées certaines. Pour l'emporter, il doit effectuer une coupe de la main courte : il prend donc de l'As et joue immédiatement l'As de Pique et Pique afin d'ouvrir sa coupe. Il prend le retour Trèfle, monte au mort par le biais de l'As de Carreau et coupe un Pique : il est alors temps de s'attaquer aux atouts adverses.
Notez bien que la défense est en mesure de battre le contrat si le déclarant joue le moindre tour d'atout avant d'ouvrir sa coupe à Pique, en faisant tomber les trois Cœurs du mort.
4♥ = : 420 NS

B. Compléments sur le traitement des mains de manche avec un bicolore majeure/mineure.

En possession d'une majeure de cinq cartes et d'une mineure d'au moins quatre cartes, la dénomination du contrat final peut varier considérablement si le répondant possède un singleton - voire une chicane - dans l'une des deux autres couleurs. En cas de misfit majeur, on pourra envisager de jouer le contrat de 3SA, la manche mineure, ou plus économiquement une manche majeure avec sept cartes seulement.

Considérons l'exemple suivant :

♠ 1074 ♥ A2 ♦ AR763 ♣ RV3		♠ 3 ♥ RD863 ♦ 952 ♣ AD75

O	E
1SA	2♦
2♥	3SA
Passe	

Séquence trop rapide : il faudrait parvenir à jouer 4♥ au lieu de 3SA.

L'ouverture d'1SA est indiscutable. La rectification à 2♥ s'impose mais il est très imprudent pour le répondant de proposer la manche à Sans-atout sans se soucier de ce que l'ouvreur possède à Pique. L'annonce par le répondant de la seconde couleur de son bicolore, ici 3♣, avertit l'ouvreur qu'Est n'a au maximum que quatre cartes dans les couleurs rouges. La présence d'un singleton devient alors hautement probable et déclarer 3SA extrêmement risqué, voire suicidaire, si le singleton est à Pique. S'il est à Carreau, en revanche, l'ouvreur ne craint pas la couleur et peut jouer tranquillement le contrat de 3SA.

Solution : Il faut donc annoncer la mineure quatrième (ou cinquième) au palier de 3, lorsqu'on a un singleton ou encore un espoir de chelem.

La réaction de l'ouvreur par ordre de priorité :

1. Soutenir la majeure d'ouverture avec trois ou quatre cartes.
2. Dire 3SA à condition de tenir correctement les deux couleurs courtes du répondant.
3. Annoncer la couleur tenue parmi les deux couleurs courtes du partenaire. Cette enchère dénie une force suffisante dans la dernière couleur pour jouer la manche à Sans-atout si le partenaire y détient un singleton. En résumé l'ouvreur transmet le message suivant : « Si ton singleton est dans la couleur que j'annonce, jouons 3SA. Sinon, trouvons un autre contrat ! ».

♠ 1074
♥ A2
♦ AR763
♣ RV3

O	E
1SA	2♦
2♥	3♣
3♦	3♥
4♥	Passe

♠ 3
♥ RD863
♦ 952
♣ AD75

3♦ est l'enchère clef : elle dénie le fit Cœur et montre une force d'honneurs à Carreau, en refusant 3SA si le partenaire possède un singleton à Pique.

3♥ montre une couleur de bonne qualité, ce qui permet à l'ouvreur de proposer la manche majeure.

Exemple :

O	E
1SA	2♥
2♠	3♣
?	

1	*2*	*3*
♠ A104 ♥ R5 ♦ 10876 ♣ ARV3 3♠ l'expression du fit majeur est prioritaire.	♠ A9 ♥ RD102 ♦ 9753 ♣ AD8 3♥ *misfit à Pique, force à Cœur sans force à Carreau.*	♠ V7 ♥ AD92 ♦ AV103 ♣ R83 3SA *en absence de fit majeur, l'ouvreur tient les deux couleurs courtes du répondant.*

	♠ 5 ♥ A10963 ♦ D82 ♣ R854	
♠ RV92 ♥ 84 ♦ V109 ♣ V963	N O E S	♠ D873 ♥ 752 ♦ AR54 ♣ 102
	♠ A1064 ♥ RDV ♦ 763 ♣ AD7	

2		JF C.10	
Donneur : S		Vul : N/S	
S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
3♥	-	4♥	-
-	-		

2♦ : Texas pour les Cœurs.
3♣ : enchère naturelle et forcing de manche.
3♥ : le fit.
4♥ : aucun espoir de chelem.

Entame : Valet de Carreau
La défense réalise les trois premières levées et joue par exemple atout. Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, cinq levées de Cœur et trois levées de Trèfle, soit neuf levées sûres. Pour l'emporter, il doit espérer un partage 3/3 des Trèfles ou faire une levée d'atout supplémentaire. Le moyen le plus sûr, sous réserve d'un partage 3/2 des Cœurs, est un mort inversé, consistant à couper de la main longue. Sud prend du Roi de Cœur, tire l'As de Pique, coupe un Pique et revient en main à Cœur : constatant le bon partage des atouts, il coupe deux autres Piques puis capture le dernier atout adverse en communiquant en main grâce à l'As et la Dame de Trèfle.
4♥ = : 620 NS

C. Traitement des bicolores majeurs 5/5 forcing de manche

La première chose à mettre en évidence est que la possession d'un bicolore 5/5, quelle qu'en soit la nature, garantit un fit dans l'une des deux couleurs en face d'un ouvreur d'1SA. En effet, si l'ouvreur ne possède que deux cartes dans une couleur, il en détient au moins trois dans n'importe laquelle des trois autres.

Nous distinguerons trois cas de bicolore 5/5 :

- Sans espoir de manche.
- Avec certitude de manche mais sans espoir de chelem.
- Avec espoir de chelem

O	E
1SA	?

1	*2*	*3*
♠ V9753 ♥ D10762 ♦ 8 ♣ 103 2♥ *puis passe sur la rectification à 2♠ avec un bicolore majeur sans espoir de manche.*	♠ A9753 ♥ RV1084 ♦ 2 ♣ 85 4♦ *bicolore majeur 5/5 sans espoir de chelem.*	♠ ADV103 ♥ RD1074 ♦ V3 ♣ 2 2♥ suivi de 3♥ *5+/5+ majeur avec au moins un espoir de chelem.*

Main 1. Avec un bicolore sans espoir de manche on se contente de faire un Texas pour l'une des deux couleurs majeures. On passera sur la rectification de l'ouvreur.

Main 2. Avec la main N°2 un fit est certain, soit à Cœur, soit à Pique, et la force en points HLD s'élève à 13 en face des 15 points HL de l'ouvreur. On utilise alors conventionnellement l'enchère de 4♦ qui exprime au moins cinq Piques et cinq Cœurs. L'ouvreur choisit sa manche en fonction de son complément dans ces deux couleurs. Notons que le fait de dépasser le palier fatidique de 3SA est le signe qu'un fit majeur est garanti.

♠ RD108
♥ D5
♦ A1093
♣ RV4

O	E
1SA	4♦
4♠	

♠ A9753
♥ RV1084
♦ 2
♣ 85

L'ouvreur choisit bien entendu la manche à Pique qui est quasiment sur table.

Main 3. Avec une force de 18 points HLD, le répondant est maintenant dans la zone du chelem. Pour l'exprimer il commence par un Texas pour les Piques (2♥) et fait suivre par l'enchère naturelle de 3♥. En cas de fit à Cœur, le contrat sera joué de la main du répondant, ce qui n'a pas d'importance dans la mesure où l'ouvreur n'a pas plus de forces à protéger de l'entame que le répondant.

♠ R2
♥ AV95
♦ A1062
♣ DV5

O	E
1SA	2♥
2♠	3♥
4♦	6♥

♠ ADV103
♥ RD1074
♦ V3
♣ 2

Une main d'ouverture aussi banale suffit pour que le petit chelem soit sur table.

	♠ AD542 ♥ 9 ♦ D10764 ♣ DV	
♠ 106 ♥ D10843 ♦ 832 ♣ R87	N O E S	♠ RV93 ♥ V72 ♦ 95 ♣ A952
	♠ 87 ♥ AR65 ♦ ARV ♣ 10643	

3 **JF C.11**

Donneur : S Vul : E/O

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

3♦ : enchère naturelle et forcing de manche.
3♥ : pas de fit Pique, force à Cœur, problème à Trèfle.
3SA : Nord arrête les Trèfles.

Entame : 4 de Cœur
Est fournit le Valet de Cœur et Sud, à la tête de huit levées sûres, laisse passer puis prend le retour du 7 de Cœur. Il joue alors Trèfle vers le mort : en aucun cas Ouest ne doit plonger, car le Roi de Trèfle est son unique reprise pour encaisser les Cœurs. La Dame de Trèfle est donc prise de l'As et Est rejoue Cœur, afin d'affranchir la couleur de son partenaire. Que le déclarant tente maintenant d'affranchir son 10 de Trèfle ou s'en remette à l'impasse au Roi de Pique, il ne peut plus gagner : la course à l'affranchissement est perdue.
3SA -1 : 50 EO

	♠ R6542 ♥ AD1082 ♦ 96 ♣ 7	
♠ D10 ♥ 653 ♦ AD103 ♣ RD102	N O E S	♠ 9873 ♥ 74 ♦ V85 ♣ 9864
	♠ AV ♥ RV9 ♦ R742 ♣ AV53	

4 **JF C.12**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1SA	-	4♦	-
4♥	-	-	-

4♦ : bicolore majeur au moins 5/5 de manche.
4♥ : Sud donne sa préférence.

Entame : Roi de Trèfle
Le déclarant est à la tête de deux levées de Pique, cinq levées de Cœur et une levée de Carreau : il lui en manque deux. Pour gagner son contrat, Sud doit s'atteler immédiatement à l'affranchissement par la coupe de la longue du mort : il prend donc l'entame de l'As de Trèfle, tire l'As et le Roi de Pique et coupe un premier Pique. Il rentre au mort par la coupe à Trèfle et coupe un second Pique. Il retire alors les atouts, encaisse le Pique affranchi, et enfin tente une douzième levée en jouant Carreau vers le Roi : l'As étant en Ouest, il se contentera de onze plis.
4♥ + 1 : 650 NS

LEÇON N°16 : LE STAYMAN – LE CHASSÉ-CROISÉ

Rappelons qu'en réponse à une ouverture d'1SA (15-17 H), l'enchère de 2♣ est un Stayman demandant à l'ouvreur s'il possède ou non une majeure de quatre cartes.

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣ : *as-tu une majeure de quatre cartes ?*
2♦ :	*ni 4 Cœurs, ni 4 Piques*
2♥ :	*4 Cœurs*
2♠ :	*4 Piques*
2SA :	*4 Cœurs et 4 Piques*

L'utilisation du 2♣ Stayman requiert une majeure de quatre cartes et un minimum de 8 HL pour, dans le cas d'un misfit, pouvoir se réfugier au contrat de 2SA en face d'un ouvreur minimum. Il n'existe bien entendu aucune limite supérieure à son utilisation.

Développons les enchères après chacune des réponses de l'ouvreur au 2♣ Stayman.

A. L'ouvreur annonce une majeure quatrième.

- fitté, le répondant l'exprime au palier approprié
- misfitté, le répondant annonce un contrat à Sans-atout ou, dans le cas d'une distribution déséquilibrée, décrit une longue mineure.

O	E
1SA	2♣
2♠	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ RD94 ♥ V3 ♦ R864 ♣ 1052	♠ 5 ♥ AV104 ♦ R9742 ♣ 874	♠ A1085 ♥ A853 ♦ R76 ♣ 92	♠ D42 ♥ RD96 ♦ 7 ♣ RD1086
3♠	2SA	4♠	3♣
9-10 HLD et quatre cartes à Pique, non forcing.	*8-9 HL sans quatre cartes à Pique*, non forcing.*	*11-15 HLD et quatre cartes à Pique, conclusif.*	*10 HL+ sans quatre cartes à Pique*, naturel, forcing.*

** donc avec quatre cartes à Cœur.*

Avec davantage de jeu dans les trois premiers exemples, le répondant dispose d'enchères quantitatives :

- 16-17 HL(D) : 4SA ou 5 en Majeure.
- 18-19 HL(D) : 6SA ou 6 en Majeure.

	♠ R4 ♥ RV103 ♦ V754 ♣ 974	
♠ 109852 ♥ 874 ♦ 3 ♣ D1062	N O E S	♠ D73 ♥ 96 ♦ AR82 ♣ AV83
	♠ AV6 ♥ AD52 ♦ D1096 ♣ R5	

1 **JF C.13**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
-	-		

2♣ : Stayman.
3♥ : proposition de manche.

Entame : 3 de Carreau
Dans un contrat à la couleur, l'entame d'un singleton autre qu'à l'atout donne statistiquement de meilleurs résultats que l'entame d'une séquence autre qu'As - Roi, et ce d'autant plus que la main de l'entameur est faible. Ouest entame donc le 3 de Carreau que son partenaire prend du Roi avant de tirer l'As et de rejouer le 2. Ouest coupe et doit correctement interpréter le 2 comme une préférence pour les Trèfles : il retrouve ainsi son partenaire qui peut lui donner une seconde coupe pour une de chute.
3♥ -1 : 50 EO

	♠ 863 ♥ D954 ♦ 1093 ♣ AD4	
♠ 54 ♥ V2 ♦ RDV74 ♣ R853	N O E S	♠ D972 ♥ R10876 ♦ 52 ♣ 76
	♠ ARV10 ♥ A3 ♦ A86 ♣ V1092	

2 **JF C.14**

Donneur : S Vul : N/S

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

2♣ : Stayman.
2SA : misfit, proposition de manche.

Entame : Roi de Carreau
Sud laisse passer le premier tour de Carreau, prend le second et se retrouve à la tête de cinq levées. Pour l'emporter, il doit faire des impasses : l'As de Pique en coup de sonde, puis Trèfle vers la Dame, Pique vers le Valet, Valet de Trèfle laissé filer en impasse forçante, Trèfle pour l'As du mort et Pique pour le 10. Le Roi de Pique et l'As de Cœur permettent alors à Sud de réclamer neuf levées.
A noter qu'Ouest ne doit pas couvrir le Valet de Trèfle, sans quoi il offrirait une dixième levée au déclarant.
3SA = : 600 NS

B. L'ouvreur répond 2SA avec les deux majeures quatrièmes.

- Avec 9-10 HLD : le répondant nomme la couleur d'atout au palier de 3, laissant le soin à l'ouvreur de déclarer la manche avec une main non minimum. Les enchères de 3♥ et 3♠ sont donc non forcing.

- Avec plus de 10 HLD : 4♣ oblige l'ouvreur à déclarer 4♥, et 4♦ à déclarer 4♠. Ce double transfert permet de faire jouer le contrat final de la main forte.

O	E
1SA	2♣
2SA	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ AR94 ♥ 86 ♦ 8752 ♣ V103	♠ 832 ♥ RV106 ♦ A9753 ♣ 8	♠ R974 ♥ AV107 ♦ A3 ♣ 952	♠ 4 ♥ RDV5 ♦ RD752 ♣ RD2
3♠	4♣	4♦	4♣
9-10 HLD, proposition de manche.	*11⁺HLD, transfert pour 4♥.*	*11⁺HLD, transfert pour 4♠.*	*Transfert pour 4♥ avant de vérifier le nombre d'As pour jouer 5, 6 ou 7♥.*

♠ 75
♥ 9843
♦ A832
♣ AV10

♠ D108
♥ V5
♦ RDV10
♣ 8642

N
O E
S

♠ V942
♥ RD10
♦ 965
♣ 953

♠ AR63
♥ A762
♦ 74
♣ RD7

3		JF C.15	
Donneur : S		Vul : E/O	
S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2SA	-	4♣	-
4♥	-	-	-

2♣ : Stayman.
2SA : les deux majeures quatrièmes.
4♣ : transfert pour 4♥.

Entame : Roi de Carreau
Le déclarant est à la tête de deux levées de Pique, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle : pour l'emporter, il doit donc réaliser quatre levées d'atout. Possédant deux levées d'atout naturelles en Sud sous réserve d'un partage 3/2 de la couleur (68%), il doit organiser deux coupes en Nord en évitant les risques de surcoupe avec des atouts illégitimes de la défense. La solution consiste à prendre l'entame et donner un coup à blanc à l'atout. Quand Sud reprend la main, il tire l'As d'atout et coupe deux Piques, ne concédant à la défense qu'une levée de Carreau et deux levées de Cœur.
4♥ = : 420 NS

C. L'ouvreur répond 2♦ sans majeure quatrième.

Rappel : de 0 à 7 HL avec une majeure de cinq cartes, même si la main comporte quatre cartes dans l'autre majeure, le répondant impose sa longue en faisant un Texas et en passant sur la rectification.

O	E
1SA	2♦
2♥	Passe

♠ R752
♥ V10853
♥ 2
♣ 984

Pas de Stayman avec moins de 8HL !
Il faut imposer la longue majeure par un Texas.

C'est à partir de 8 HL que l'emploi du Stayman est prioritaire sur celui du Texas.

- de 8 à 9 HL, avec le même type de main, Sur une réponse négative de 2♦, le répondant peut nommer en toute sécurité sa longue majeure au palier de 2.

O	E
1SA	2♣
2♦	2♠

♠ AV752
♥ D1064
♥ 732
♣ 9

Cette fois l'ouvreur est averti que le répondant possède 8-9 HL et donc que la manche est envisageable, surtout en cas de fit.

- à partir de 10 HL, la manche sera déclarée.
  - si l'ouvreur répond 2♥, 2♠ ou 2SA, le fit majeur est trouvé.

  - sur 2♦, le répondant devrait annoncer sa majeure de cinq cartes au palier de 3. Mais pour transférer chez l'ouvreur l'annonce de la manche majeure en cas de fit, on a convenu du **« Chassé croisé » : le répondant saute au palier de 3 dans sa majeure de quatre cartes.** C'est l'ouvreur qui jouera le contrat final : soit il soutient son partenaire avec trois cartes dans la majeure cinquième non annoncée, soit il annonce 3SA.

O	E
1SA	2♣
2♦	3♥
?	

♠ AR952
♥ RV64
♥ 82
♣ 97

3♥ : 5♠ et 4♥, forcing de manche.
L'ouvreur rectifiera à
- 3♠ avec trois cartes à Pique en situation forcing
- 3SA avec seulement deux cartes.
C'est lui qui jouera le contrat final.

	♠ ARV3 ♥ R8532 ♦ 4 ♣ 732	
♠ 1052 ♥ V109 ♦ RV75 ♣ AD8	N O E S	♠ 9864 ♥ 74 ♦ 9862 ♣ V109
	♠ D7 ♥ AD6 ♦ AD103 ♣ R654	

4 **JF C.16**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♠	-
4♥	-	-	-

2♣ : Stayman.
2♦ : pas de majeure quatrième.
3♠ : 5+♥/4♠, convention « chassé-croisé ».

Entame : Valet de Cœur
Les atouts se révélant rapidement répartis 3/2, Sud ne peut chuter car il peut revendiquer quatre levées de Pique, cinq levées de Cœur et une levée de Carreau. Il est possible d'assurer une levée supplémentaire sans danger : il suffit au déclarant de purger les atouts, d'encaisser les Piques puis de faire une impasse à Carreau. Ouest, en main, doit livrer une levée mineure.
4♥ +1 : 650 NS

LEÇON N°17 : ORAL DE REVISION

Après un Texas majeur	
Les mains faibles : 0-7HL(D)	
Passe	0-7 HL, toutes distributions.
Les mains limites : 8-9 HL(D)	
2SA	Seulement cinq cartes dans la majeure, régulier ou non.
Répétition simple	Six cartes.
Les mains fortes : 10 HL(D) et plus	
3SA	Seulement cinq cartes dans la majeure, sans singleton. Limité à 15HL et conclusif.
3♣ ou 3♦	Au moins quatre cartes, et une courte ou un espoir de chelem.
Répétition à saut	Six cartes, limité à 15HLD et conclusif.

Exercice 1 – Voici quatre mains possibles du répondant après ce début de séquence :

O	E
1SA	2♥
2♠	?

Reliez chaque main à la bonne redemande !

1	*2*	*3*	*4*
♠ R109753 ♥ 43 ♦ 973 ♣ 64	♠ A109752 ♥ 762 ♦ RV94 ♣ -	♠ RV1094 ♥ 7 ♦ AR72 ♣ V95	♠ AV963 ♥ 2 ♦ R874 ♣ 1073
3♦	Passe	4♠	2SA

Solutions de l'exercice 1 -

Main 1 : Passe *Main 2 : 4♠* *Main 3 : 3♦* *Main 4 : 2SA*

Après un Texas majeur et l'annonce d'une mineure
Les priorités de l'ouvreur
1. Soutenir la majeure du répondant au palier de 3.
2. Annoncer 3SA avec des arrêts suffisants face à toute courte possible.
3. Nommer la couleur suffisamment tenue pour jouer 3SA si le partenaire y est court, suggérant donc un problème d'arrêt dans l'autre.

Exercice 2 – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ ARD4
♥ R5
♦ A53
♣ 9653

N
O E
S

♠ 963
♥ DV1064
♦ 4
♣ AR72

O	E
1SA	2♦
2♥	3♣
3SA	Passe

♠ A4
♥ ARV3
♦ 963
♣ R532

N
O E
S

♠ R9763
♥ 2
♦ 1074
♣ AD97

O	E
1SA	2♥
2♠	3♣
3♥	3♠
4♠	

♠ 863
♥ R3
♦ AD83
♣ AR103

N
O E
S

♠ 74
♥ AD964
♦ R1052
♣ 92

O	E
1SA	2♦
2♥	3SA
Passe	

Solutions de l'exercice 2 -

Séquence 1 : Ouest aurait dû montrer son bel arrêt Pique (3♠) sur 3♣, car sa teneur à Carreau est trop faible si le singleton de son partenaire est dans cette couleur. Ouest aurait alors proposé de jouer 4♥, contrat accepté par l'ouvreur avec le Roi second.

Séquence 2 : 3♥ signifie : « Si ta courte est à Cœur, il faut jouer 3SA, mais pas si elle est à Carreau ». Est aurait donc dû dire 3SA sur 3♥.

Séquence 3 : 4♥ est certes une manche supérieure à 3SA, mais le contrat n'est pas injouable : il gagnera si les Piques sont répartis 4/4 en défense. La redemande d'Est est normale sans singleton, et personne n'est coupable.

Avec un bicolore majeur au moins 5/5	
2♥ puis Passe	Sans espoir de manche.
4♦	Sans espoir de chelem.
2♥ puis 3♥	Avec un espoir de chelem.

Après un Stayman	
Les mains limites : 8-9HL(D)	
2SA	Pas de fit majeur.
Fit simple	Soutien propositionnel de manche.
Les mains fortes : 10HL(D) et plus	
3SA	Pas de fit majeur, limité à 15HL et conclusif.
Fit à saut	Soutien limité à 15HL et conclusif.
4♣/♦ sur 2SA	Transferts pour 4♥/♠.
3♥/♠ sur 2♦	Convention « Chassé-croisé » : quatre cartes dans la majeure nommée et cinq cartes dans l'autre, forcing de manche.

Exercice 3 – Quelle doit être la redemande de l'ouvreur dans les séquences suivantes ?

O	E
1SA	2♣
2♦	?

O	E
1SA	2♣
2SA	?

1	*2*
♠ A984 ♥ R76 ♦ V9872 ♣ 6	♠ AD1074 ♥ RV94 ♦ 7 ♣ 1074

3	*4*
♠ 75 ♥ RV109 ♦ A963 ♣ 863	♠ AD105 ♥ 3 ♦ 863 ♣ A9743

Solutions de l'exercice 3 –
Main 1 : 2SA, qui montre 8-9HL et propose la manche, avec une main régulière ou non.
Main 2 : 3♥, convention « chassé-croisé ». Montre cinq cartes à Pique, quatre cartes à Cœur dans un jeu permettant d'imposer la manche.
Main 3 : 3♥, enchère naturelle et non forcing qui montre 8-9HLD.
Main 4 : 4♦, transfert pour 4♠.

	♠ R10743 ♥ 7 ♦ 762 ♣ AD104	
♠ DV95 ♥ RD84 ♦ D10 ♣ 952	N O E S	♠ 8 ♥ V1063 ♦ RV943 ♣ 873
	♠ A62 ♥ A952 ♦ A85 ♣ RV6	

1 **JF C.17**

Donneur : S Vul : P

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

2♥ : Texas pour les Piques.
3♣ : enchère naturelle et forcing de manche.
4♠ : pas d'espoir de chelem.

Entame : Roi de Cœur
Le déclarant est à la tête d'une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle : pour l'emporter, il doit réaliser quatre levées de Pique. Il prend l'entame de l'As, puis tire l'As de Pique et rejoue Pique vers le mort : lorsqu'Ouest fournit deux petites cartes, il doit appeler le 10 du mort afin de se prémunir contre Dame – Valet quatrièmes en Ouest. Si les Piques avaient été répartis 3/2, cette manœuvre n'aurait rien coûté.
4♠ = : 420 NS

	♠ AV974 ♥ RD84 ♦ 7 ♣ 764	
♠ R6 ♥ 93 ♦ D10842 ♣ R982	N O E S	♠ D832 ♥ A1062 ♦ V96 ♣ 105
	♠ 105 ♥ V75 ♦ AR53 ♣ ADV3	

2 **JF C.18**

Donneur : S Vul : N/S

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

2♣ : Stayman.
2♦ : pas de majeure quatrième.
3♥ « chassé-croisé » : cinq cartes à Pique et quatre cartes à Cœur, forcing de manche
3SA : pas de fit majeur.

Entame : 4 de Carreau
Le déclarant laisse passer l'entame et prend le retour du 9 de Carreau, en pair-impair du résidu. Il présente alors le 10 de Pique : si Ouest ne le couvre pas du Roi, le déclarant établit facilement quatre levées dans la couleur et gagne son contrat. Mais s'il le couvre, il libère le 8 de son partenaire et Sud n'a plus de solution pour établir neuf levées.
3SA -1 : 100 EO

	♠ DV4 ♥ A1094 ♦ 83 ♣ 9763	
♠ R96 ♥ 652 ♦ RDV104 ♣ 54	N O E S	♠ 872 ♥ D873 ♦ 952 ♣ V108
	♠ A1043 ♥ RV ♦ A76 ♣ ARD2	

3 **JF C.19**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
2SA	-	3♣	-
3♠	-	3SA	-
-	-		

3♣ : Stayman.
3SA : misfit, et donc quatre cartes à Cœur.

Entame : Roi de Carreau
Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle sous réserve d'un partage 3/2 de la couleur : il en manque une. Il laisse passer deux fois et prend le troisième tour de Carreau en défaussant un Pique du mort, puis tire As – Roi de Trèfle et constate la bonne répartition de la couleur. Il encaisse alors le Roi de Cœur et laisse filer le Valet afin d'éviter Ouest, l'adversaire dangereux. L'impasse échoue et Est, en main, rejoue Pique : Sud plonge de l'As, tire la Dame de Trèfle et remonte au mort par le 9 pour encaisser les deux dernier Cœurs.
3SA = : 400 NS

	♠ AV102 ♥ R5 ♦ A974 ♣ 842	
♠ 853 ♥ 83 ♦ RV632 ♣ DV5	N O E S	♠ 76 ♥ DV1074 ♦ D10 ♣ 10963
	♠ RD94 ♥ A962 ♦ 85 ♣ AR7	

4 **JF C.20**

Donneur : S Vul : T

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

2♣ : Stayman.
2SA : les deux majeures quatrièmes.
4♦ : double transfert pour 4♠.

Entame : Dame de Trèfle
Le déclarant compte cinq levées certaines en-dehors de l'atout et prévoit de réaliser quatre levées d'atout de la main et deux coupes en Nord. Pour cela il prend l'entame, encaisse le Roi puis l'As de Cœur et coupe maître un Cœur. Il rentre en main à Trèfle et coupe maître son dernier Cœur avant de retirer les atouts. Il réalise ainsi son contrat avec une surlevée.
4♠ +1 : 650 NS

LEÇON N°18 : LE 2♣ FORT INDÉTERMINÉ

A. Conditions d'utilisation

L'ouverture de 2♣ « Fort Indéterminé » est artificielle. Elle correspond à des mains nécessitant de la part du partenaire un petit complément pour gagner une manche. On classe ces mains en trois catégories :

- 22-23 HL réguliers.
- 20-23 HL avec 6 belles cartes dans une majeure ou 5 très belles et 22-23 HL, sans majeure quatrième annexe.
- Une très belle couleur septième, avec 8 levées de jeu en majeure et 9 levées en mineure.

C'est au deuxième tour d'enchères, sur la réponse de 2♦, relais automatique du partenaire, que l'ouvreur précisera la nature de son ouverture forte.

Exemples :

O	E
2♣	2♦
?	

1	2	3	4
♠ A2 ♥ RD105 ♦ ARD4 ♣ RV4	♠ AD10742 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ RD6	♠ 4 ♥ R5 ♦ AD4 ♣ ARD10865	♠ AR6 ♥ ARV10974 ♦ 94 ♣ 3
2SA	2♠	3♣	3♥
22-23 HL et une main régulière.	*20-23 HL et six belles cartes.*	*Sept très belles cartes, 9 levées.*	*Sept très belles cartes, 8 levées.*

B. Développements

- Aucune redemande de l'ouvreur n'est forcing.

O	E
2♣	2♦
2♠	Passe

♠ 2
♥ V974
♦ 108652
♣ 763

L'ouvreur a promis 20-23 HL et cinq ou six Piques. Il faut évidemment s'arrêter.

- Sur une redemande à 2SA, on utilise le Texas et le Stayman comme sur une ouverture de 2SA, à la différence de points près. Par exemple, le Stayman promet 3 HL et non 5 HL.

O	E
2♣	2♦
2SA	3♦
3♥	3SA
Passe ou 4♥	

♠ R8
♥ 108753
♦ V963
♣ 72

Sur 2SA (22-23 HL réguliers), Est décrit ses cinq cartes à Cœur et laisse à l'ouvreur le choix de la meilleure manche, 3SA ou 4♥.

	♠ 32 ♥ 74 ♦ 6543 ♣ RD1097	
♠ A7 ♥ V10982 ♦ R987 ♣ 42	N O E S	♠ 109865 ♥ 653 ♦ 10 ♣ A653
	♠ RDV4 ♥ ARD ♦ ADV2 ♣ V8	

1 **JF C.21**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♣ : Fort indéterminé.
2♦ : relais obligatoire.
2SA : 22 – 23 HL réguliers.

Entame : Valet de Cœur
Le déclarant prend l'entame et joue naturellement le Valet de Trèfle pour tenter d'affranchir la couleur longue du mort. Ouest doit fournir le 4 en pair-impair, ce qui permettra à un Est attentif de prendre de l'As au second tour de la couleur. Dès lors, la couleur sera devenue inaccessible et le déclarant n'alignera que huit levées, alors qu'il en aurait réalisé dix si Est n'avait pas retenu son As.
3SA -1 : 50 EO

- Sur une redemande à 2♥ ou 2♠ :
  - Les fits simples (3♥ et 3♠) montrent un espoir de chelem (10 HLD et +).
  - Les fits à saut (4♥ et 4♠) sont des conclusions.
  - Les changements de couleur sans saut montrent cinq cartes correctes et sont forcing de manche (5 HL et +).
  - 2SA est forcing mais non zoné (5 HL et +) sans bonne couleur annexe.
  - 3SA est une enchère naturelle garantissant 8-9 HL, deux cartes dans la couleur de l'ouvreur et les arrêts dans les autres couleurs.

Exemples :

O	E
2♣	2♦
2♥	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ 72 ♥ D93 ♦ AR43 ♣ D975	♠ A942 ♥ 10 ♦ 53 ♣ AV10862	♠ R952 ♥ 5 ♦ AD74 ♣ R1074	♠ D1073 ♥ 93 ♦ RV8 ♣ DV103
3♥	3♣	2SA	3SA
10 HL et +, espoir de chelem.	*Au moins cinq cartes, forcing.*	*Enchère forcing sans bonne couleur.*	*8-9 HL réguliers, et deux cartes à Cœur.*

	♠ 1095 ♥ 753 ♦ A62 ♣ 8652	
♠ 42 ♥ 86 ♦ V1073 ♣ R10743	N O E S	♠ A6 ♥ DV1092 ♦ R854 ♣ D9
	♠ RDV873 ♥ AR4 ♦ D9 ♣ AV	

2 **JF C.22**

Donneur : S Vul : N/S

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2♠	-	4♠	-
-	-		

2♣ : Fort indéterminé.
2♦ : relais obligatoire.
2♠ : 20 – 23HL, belle couleur longue.
4♠ : appeler la manche est très raisonnable, et 3♠ serait une enchère de chelem.

Entame : 8 de Cœur
Sud compte cinq levées de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et une levée de Trèfle, soit neuf levées certaines. Pour espérer l'emporter, il faudra faire la levée de la Dame de Carreau. Sud prend l'entame et joue le 7 de Pique vers le 9 pour l'As d'Est, qui rejoue Cœur pour l'As. Le 8 de Pique est pris du 10 et le déclarant constate avec bonheur le partage 2/2 des atouts : il appelle un petit Carreau pour le Roi d'Est, qui encaisse une levée de Cœur et rejoue la Dame de Trèfle : Sud prend de l'As, débloque la Dame de Carreau et rentre au mort en prenant le 3 de Pique du 5 pour encaisser l'As de Carreau.
4♠ = : 620 NS

	♠ A9 ♥ DV6 ♦ A10632 ♣ V32	
♠ V63 ♥ R10952 ♦ RDV7 ♣ 7	N O E S	♠ 1087542 ♥ 873 ♦ 94 ♣ 86
	♠ RD ♥ A4 ♦ 85 ♣ ARD10954	

3 **JF C.23**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♣ : Fort indéterminé.
2♦ : relais obligatoire.
3♣ : sept très belles cartes, neuf levées de jeu.
4♣ : espoir de chelem.
4♥ : contrôle Cœur sans contrôle Carreau.
4SA : Blackwood simple.
5♥ : deux As.
6♣ : le potentiel est insuffisant pour envisager un grand chelem.

Entame : Roi de Carreau
Le déclarant peut compter dès l'entame sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et sept levées de Trèfle, soit onze levées certaines. La meilleure chance pour l'emporter repose sur une répartition 3/3 ou 4/2 des Carreaux (84%) et affranchir la couleur par la coupe, plutôt que l'impasse forçante au Roi de Cœur (50%). Pour économiser ses communications vers le mort, Sud doit laisser passer l'entame. Il prend le retour Pique en main, tire As – Roi de Trèfle puis l'As de Carreau et coupe un Carreau. L'As de Pique et le Valet de Trèfle permettront d'affranchir la dernière carte dans la couleur puis d'aller l'encaisser.
6♣ = : 920 NS

D. Les réponses autres que 2♦

Sur l'ouverture de 2♣, le répondant peut déroger à la réponse automatique de 2♦ pour exprimer une longue exploitable commandée par deux gros honneurs : une majeure au moins cinquième (2♥ ou 2♠) ou une mineure au moins sixième (3♣ ou 3♦).

O	E
2♣	2♥
…	

♠ 5
♥ AD1087
♦ R74
♣ 9763

Relayer à 2♦ conduirait sans doute l'ouvreur à annoncer 2♠ sur lequel il faudra dire 3♥.
La réponse naturelle de 2♥ fait gagner un palier, tout en exprimant une solide couleur de cinq cartes.
L'ouvreur appréciera d'autant plus l'importance d'un Roi de Cœur en sa possession.

♠ AD10963
♥ AV2
♦ AR8
♣ 5

♠ 84
♥ 843
♦ D1052
♣ RV98

N
O E
S

♠ RV72
♥ 5
♦ V94
♣ A10742

♠ 5
♥ RD10976
♦ 763
♣ D63

4 **JF C.24**

Donneur : N Vul : T

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

2♣ : Fort indéterminé.
2♥ : deux gros honneurs cinquièmes ou sixièmes.
3♥ : fit forcing de manche.
3♠ : contrôle.
4SA : Blackwood promettant les contrôles mineurs.
5♣ : pas d'As.

Entame : 3 de Cœur
Le déclarant compte une levée de Pique, six levées de Cœur et deux levées de Carreau, soit neuf levées sures. L'entame ne lui permettra de couper qu'un Trèfle au mort : il lui faut donc établir deux levées de Pique supplémentaires, ce qui est possible sans impasse dès que la couleur est répartie 3/3 ou 4/2.
Sud prend l'entame, tire l'As de Pique, coupe un Pique et ouvre sa coupe à Trèfle. La défense rejoue atout pour le Valet et Sud coupe un Pique, rejoint le mort par une coupe à Trèfle et coupe un dernier Pique. Il n'a plus qu'à retirer le dernier atout adverse puis remonter au mort à Carreau pour encaisser les deux Piques affranchis.
6♥ = : 1370 NS

LEÇON N°19 : LE 2♦ FORCING DE MANCHE

A. Conditions d'utilisation

L'ouverture de « 2♦ Forcing de Manche » est artificielle et comme son nom l'indique, forcing jusqu'au niveau de la manche. Elle correspond à deux types de mains :

- les mains de 24 HL et plus.
- les mains dont le nombre de levées de jeu, à une levée, près équivaut à une manche:
  - ➢ au moins 9 levées de jeu avec une longue majeure.
  - ➢ au moins 10 levées de jeu avec une longue mineure.

Attention : ouvrir de 2♦ garantit également un minimum de deux levées de défense (en clair, l'adversaire ne gagnera pas de chelem).

Définition : *une levée de défense est une levée à laquelle on peut prétendre (sauf circonstances extraordinaires) si le camp adverse joue un contrat. En particulier, les honneurs dans une couleur très longue ne constituent pas des levées de défense, une chicane dans la main d'un adversaire étant envisageable.*

Exemples :

1	*2*	*3*	*4*
♠ RD ♥ ARDV ♦ AD9 ♣ AV53 2♦ *26 HL et une main régulière. On annoncera ensuite les Sans-Atout.*	♠ ADV74 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ ARD6 2♦ *24 HL, le minimum pour imposer une manche.*	♠ R4 ♥ ARV10975 ♦ ARD ♣ 2 2♦ *Au moins 9 levées de jeu et au moins deux levées de défense (♦AR, le ♠R)*	♠ ARDV109764 ♥ 6 ♦ 2 ♣ 3 4♠ *9 levées de jeu, mais 0 levée de défense. Insuffisant pour ouvrir de 2♦.*

B. Réponses à l'ouverture de 2♦

A la différence de l'ouverture de 2♣ « Fort Indéterminé », celle de 2♦ « Forcing de Manche » ne demande pas au partenaire de produire une enchère relais, mais de répondre précisément à la question : as-tu un As ?

Les réponses :

2♥ : pas d'As, 0-7H.
2♠ : 1 As majeur.
2SA : pas d'As, 8H et +.
3♣ : l'As de Trèfle.
3♦ : l'As de Carreau.
3SA : 2 As.

Exemple :

O	E
2♦	3♦

♠ 5
♥ RDV9853
♦ A
♣ 9753

3♦ : l'As de Carreau : vous nommerez les Cœurs (sans doute !) plus tard.

C. Redemandes

Les enchères retrouvent au deuxième tour leur caractère naturel. L'ouvreur précise la nature de son jeu en nommant

- les Sans-Atout avec une distribution régulière,
- sa couleur la plus longue avec une distribution irrégulière.

Toutefois, l'ouvreur respectera deux principes :

- les redemandes sans saut sont naturelles et forcing,
- la nomination d'une manche à saut est une conclusion, un arrêt absolu indiquant qu'il manque deux As dans le camp.

Exemples :

♠ ARD
♥ RD82
♦ AR7
♣ RV10

O	E
2♦	2♥
2SA	

Précédée de 2♦, l'enchère de 2SA reste forcing de manche. Le partenaire recherchera un fit grâce aux conventions habituelles que sont le Stayman et le Texas.

♠ ADV875
♥ RD94
♦ AR
♣ A

O	E
2♦	2♥
2♠	

Sur la réponse négative de 2♥, Ouest amorce la description de sa main en nommant sa couleur la plus longue (2♠). Les enchères ne s'arrêteront pas avant le niveau de la manche et pourront même déboucher sur un chelem en cas de gros soutien majeur.

♠ AD9
♥ RDV3
♦
♣ ARDV108

O	E
2♦	2♠
3♣	

2♠ indiquant un As majeur, celui à Cœur, l'ouvreur ne se précipite pas sur l'annonce d'un petit chelem, mais décrit sa main à la recherche du meilleur atout. Un grand chelem sera déclaré si le partenaire possède le Roi de Pique, ou bien une longue à Cœur.

♠ ARD10753
♥ 4
♦ RDV7
♣ A

O	E
2♦	2♥
4♠	Passe

Avec deux As à concéder, il s'agit de conclure en nommant la manche à saut, 4♠ et le partenaire passe obligatoirement.

♠ ARV
♥ RD73
♦ RDV7
♣ AR

O	E
2♦	3♦
3SA	

***Attention !** 3SA est forcing car nommé sans saut : c'est seulement l'indication d'un jeu régulier. Un chelem est possible et les Stayman et Texas seront de mise au palier de 4.*
Dans cette situation, c'est le saut à 4SA qui aurait constitué un arrêt absolu !

	♠ A83 ♥ 54 ♦ 8654 ♣ D1064	
♠ V105 ♥ 83 ♦ RV3 ♣ AV973	N O E S	♠ 97642 ♥ 92 ♦ A72 ♣ 852
	♠ RD ♥ ARDV1076 ♦ D109 ♣ R	

1		JF D.1	
Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
4♥	-	-	-

2♦ : forcing de manche.
2♠ : un As majeur.
4♥ : il manque deux As, un chelem est impossible.

Entame : Valet de Pique
Le déclarant semble avoir dix levées, mais il ne peut encaisser trois levées de Pique en raison du blocage de la couleur. Il prend donc l'entame en main, retire les atouts en deux tours et joue le Roi de Trèfle afin d'affranchir la Dame du mort. Ouest prend de l'As et connaît d'après les enchères et le début du coup l'As de Carreau en Est : il rejoue donc toutes affaires cessantes un petit Carreau, ce qui lui permet d'encaisser trois levées dans la couleur et de faire chuter la manche.
4♥ -1 : 50 EO

	♠ 632 ♥ 853 ♦ V832 ♣ D85	
♠ R85 ♥ DV1092 ♦ 95 ♣ V94	N O E S	♠ DV74 ♥ 64 ♦ R76 ♣ 10762
	♠ A109 ♥ AR7 ♦ AD104 ♣ AR3	

2		JF D.2	
Donneur : S		Vul : N/S	
S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♦ : forcing de manche.
2♥ : pas d'As, moins de 8H.
2SA : 24HL et plus, régulier.

Entame : Dame de Cœur
Le contrat n'est bien entendu pas en danger puisque le déclarant peut compter une levée de Pique, deux levées de Cœur, trois levées de Trèfle, et que les Carreaux fourniront au moins trois levées par un affranchissement d'honneur. Pour tenter de réaliser une surlevée, le déclarant utilise la seule remontée au mort qu'est la Dame de Trèfle et doit présenter le Valet de Carreau en impasse forçante. Il reste ainsi au mort après sa réussite, et vient à bout du Roi troisième en Est pour dix levées.
3SA +1 : 630 NS

D. Développements

- Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Stayman pour rechercher un fit 4/4 en majeure.

O	E
2♦	2SA
3SA	4♣
- -	

♠ DV75
♥ 84
♦ 9853
♣ RD7

2SA : 8 H et +
3SA : main régulière, sans saut, donc forcing.
4♣ : Stayman, à la recherche d'un éventuel fit 4-4 à Pique.

- Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Texas, dont la rectification promet le fit.

O	E
2♦	2♥
2SA	3♥
- -	

♠ 97542
♥ 63
♦ V2
♣ 9853

2♥ : 0-7 H
3♥ : Texas pour les Piques.
L'ouvreur ne rectifie à 3♠ que s'il possède au moins trois cartes dans la couleur.
Sinon, avec deux cartes il annonce 3SA.

- Un fit au niveau de la manche ne montre rien de plus que promis.

O	E
2♦	2♥
2♠	4♠
- -	

♠ V632
♥ 843
♦ 974
♣ 986

2♥ : 0-7 H
4♠ : décourageant.
Mais rien n'empêche l'ouvreur d'aller plus avant avec des velléités de chelem.

- Un fit direct en-dessous du palier de la manche montre un jeu positif.

O	E
2♦	2♥
2♠	3♠
- -	

♠ D1063
♥ 984
♦ R10
♣ 8652

3♠ : plus fort que 4♠. Est se prépare à indiquer le contrôle des Carreaux si l'ouvreur fait un effort de chelem.

- Un fit au-dessus du palier de la manche est, par manque d'espace, le moyen de montrer un jeu positif.

O	E
2♦	3♣
3♥	5♥
- -	

♠ D32
♥ V984
♦ D10
♣ A652

3♣ : l'As de Trèfle
5♥ : encourageant, avec des plus-values. Un soutien à 4♥ aurait montré une main faible.

O	E
2♦	3♣
3♥	4♣
- -	5♥
- -	

♠ 32
♥ V984
♦ 75
♣ AD1052

3♣ : l'As de Trèfle
4♠ : avant d'encourager à 5♥, Est décrit une couleur secondaire exploitable. L'ouvreur décidera en connaissance de cause.

	♠ RD108 ♥ 63 ♦ V742 ♣ DV5	
♠ 7653 ♥ R742 ♦ 953 ♣ 92	N O E S	♠ 2 ♥ 10985 ♦ D1086 ♣ 10863
	♠ AV94 ♥ ADV ♦ AR ♣ AR74	

3 **JF D.3**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♦ : forcing de manche.
2SA : plus de 7H sans As.
3SA : naturel et forcing.
4♣ : Stayman.
6♠ : 10 HLD suffisent à imposer le chelem face à un minimum de 24 HLD.

Entame : 3 de Pique
Une levée de Cœur, deux levées de Carreau et quatre levées de Trèfle font un total de sept levées certaines en-dehors de l'atout. Le déclarant peut réaliser toutes les levées en coupant deux Carreaux dans sa main et en retirant les atouts adverses avec les quatre atouts maîtres du mort. Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Carreau, puis remonte au mort deux fois à Trèfle pour couper maître les deux derniers Carreaux ; il ne lui reste ensuite qu'à retirer les deux atouts d'Ouest pour réclamer treize levées.
6♠ +1 : 1010 NS

	♠ 76 ♥ D106 ♦ AR987 ♣ 1097	
♠ 5 ♥ 84 ♦ D10642 ♣ DV863	N O E S	♠ 82 ♥ RV952 ♦ V53 ♣ 542
	♠ ARDV10943 ♥ A73 ♦ - ♣ AR	

4 **JF D.4**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
2♦	-	3♦	-
3♠	-	4♦	-
6♠	-	-	-

2♦ : forcing de manche.
3♦ : l'As de Carreau.
3♠, 4♦ : enchères naturelles.
6♠ : le contrat que Sud a envie de jouer.

Entame : Dame de Trèfle
Le déclarant semble être à la tête de treize levées, mais il lui manque une communication au mort pour encaisser l'As et le Roi de Carreau. Il doit prendre l'entame puis jouer un petit Pique vers 76, abandonnant délibérément la levée du 8 mais en prenant l'assurance de rejoindre ultérieurement le mort pour encaisser les deux honneurs à Carreau.
6♠ = : 1430 NS

LEÇON N°20 : RÉPONSES À UNE INTERVENTION DE 1♥ OU 1♠

Nous traiterons ici des réponses à une intervention d'1♥ ou d'1♠, et de développements particuliers. Les réponses peuvent être classées en quatre catégories :

- les soutiens directs
- les soutiens artificiels
- les changements de couleur
- les enchères à Sans-Atout

A. Soutiens directs

Les soutiens directs à une intervention de 1 à la couleur suivent deux principes :

- le soutien simple est constructif, limité à 10 H.
- les soutiens à saut sont des barrages limités à 7-8 H, et parfois très faibles quand la situation de vulnérabilité est favorable.
  Ils sont annoncés en « sécurité distributionnelle ».

Rappel : en situation compétitive, un contrat est annoncé en « sécurité distributionnelle » lorsque le palier correspond au nombre d'atouts détenus dans le camp (Loi des atouts) :

- le palier de 2 avec 8 atouts.
- le palier de 3 avec 9 atouts.
- le palier de 4 avec 10 atouts.

La sécurité distributionnelle se vérifie quand le contrat demandé chute ; on constate alors que le camp adverse avait un contrat statistiquement plus rémunérateur à jouer.

Un exemple :

	♠ ARD6 ♥ 93 ♦ A952 ♣ V93	
♠ 843 ♥ V874 ♦ V6 ♣ R864	N O E S	♠ 9 ♥ AD1052 ♦ D84 ♣ AD72
	♠ V10752 ♥ R6 ♦ R1073 ♣105	

- Le camp EO gagne 3♥ et le camp NS gagne 3♠, l'As de Cœur étant placé en Est.
- Si l'As de Cœur avait été en Ouest, le contrat de 3♠ aurait chuté d'une levée, mais dans ce cas, celui de 4♥ aurait gagné.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♠	-	?

1	2	3	4
♠ V83 ♥ V972 ♦ R63 ♣ V72 Passe, *le soutien sans saut aurait été constructif.*	♠ D85 ♥ A9852 ♦ 74 ♣ R84 2♠, *une main intéressante.*	♠ D985 ♥ 4 ♦ R9763 ♣ 742 3♠, *compétitif, en raison des neuf atouts.*	♠ A9852 ♥ D7542 ♦ 7 ♣ 63 4♠, *barrage, au nom des dix atouts.*

	♠ A82 ♥ 94 ♦ 9752 ♣ AV63	
♠ 6 ♥ R10763 ♦ V83 ♣ 8752	N O E S	♠ R43 ♥ V852 ♦ ARD10 ♣ 94
	♠ DV10975 ♥ AD ♦ 64 ♣ RD10	

1 **JF D.5**

Donneur : E Vul : P

S	O	N	E
			1♦
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

2♠ : 8-10 HLD face à l'intervention.
4♠ : les 18 HLD permettent d'imposer la manche.

Entame : 3 de Carreau
Est prend de la Dame de Carreau et tire l'As. Son partenaire ayant indiqué un nombre impair de cartes dans la couleur, il sait que c'en est fini des levées de la défense dans la couleur. Il doit donc contre-attaquer à Cœur, et libérer une levée tant que la couleur d'atout est contrôlée avec le Roi : la défense réalisera ainsi deux levées de Carreau, une levée de Cœur et une levée de Pique. Si Est insiste à Carreau à la troisième levée, la levée de Cœur s'évaporera sur le quatrième Trèfle du mort.
4♠ -1 : 50 EO

B. Les soutiens artificiels

Avec au moins 11 H ou 12 HLD, le partenaire de l'intervenant respectera également le principe de sécurité distributionnelle : en particulier il enchérira au palier de 3 avec neuf atouts dans le camp.

- le cue-bid garantit un soutien de trois cartes et demande au partenaire de préciser la force de son intervention. Celui-ci devra
  - répéter sa couleur avec moins l'ouverture (9-12 HL).
  - produire une enchère économique, de force ambiguë, donc forcing un tour.
  - produire une enchère chère, garantissant la valeur de l'ouverture (13 HLD et plus).

- le cue-bid à saut montre quatre atouts.
- les changements de couleur à saut sont des enchères de rencontre, décrivant quatre atouts et cinq cartes dans la couleur nommée

Exemples :

S	O	N	E
1♦	1♥	-	?

1	2	3	4
♠ A2 ♥ R94 ♦ 10863 ♣ AV74	♠ 94 ♥ AD94 ♦ V984 ♣ R42	♠ R9 ♥ AD9 ♦ 10842 ♣ AV43	♠ 985 ♥ A985 ♦ 2 ♣ RDV74
2♦	3♦	2♦	3♣
S'il est faible (9-12 HL, l'intervenant freinera à 2♥ et on en restera là.	*Le cue-bid à saut montre quatre atouts et au moins 12 -13 HLD.*	*Avec l'intention de faire un effort si le partenaire revient à 2♥ (9-12 HLD).*	*Enchère de rencontre : quatre atouts et cinq beaux Trèfles.*

♠ A8
♥ R74
♦ D742
♣ AV53

♠ V952
♥ V8
♦ V985
♣ 1062

N
O E
S

♠ RD74
♥ 1063
♦ A10
♣ RD87

♠ 1063
♥ AD952
♦ R63
♣ 94

3 **JF D.7**

Donneur : E Vul : E/O

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

2♣ : cue-bid pour vérifier la force de l'intervention, avec plus de 11 HLD.
2♥ : dénie la valeur de l'ouverture.
3♥ : ultime effort avec 15 HLD.

Entame : 2 de Trèfle
Le déclarant compte une levée de Pique, cinq levées de Cœur sous réserve d'une répartition 3/2 de la couleur, une levée de Carreau facilement affranchissable et une levée de Trèfle, soit huit levées certaines. La neuvième levée proviendra d'une coupe à Pique au mort : le déclarant prend donc l'entame, puis tire l'As de Pique et en rejoue. Est, en main, encaisse un honneur à Trèfle et rejoue par exemple atout pour l'As du déclarant, qui coupe son dernier Pique, encaisse le Roi de Cœur puis joue Carreau vers son Roi, qui tient. Il retire le dernier atout de la défense puis joue un petit Carreau sans appeler le Roi du mort : par bonheur, l'As est second et il réalise une surlevée.
3♥ +1 : 170 NS

	♠ D1085 ♥ 8 ♦ 975 ♣ ARV106	
♠ 74 ♥ D10962 ♦ 2 ♣ 87432	N O E S	♠ A3 ♥ RV75 ♦ AV10864 ♣ 9
	♠ RV962 ♥ A43 ♦ RD3 ♣ D5	

4 **JF D.8**

Donneur : E Vul : T

S	O	N	E
			1♦
1♠	-	3♣	-
4♠	-	-	-

3♣ : enchère de rencontre, bonne couleur cinquième et quatre atouts, plus de 11 HLD.

Entame : 2 de Carreau
L'entame du 2 montre un nombre impair de cartes : lorsque Sud fournit le 3 sur l'As, Est sait que le 2 est un singleton car autrement, le partenaire aurait entamé du Roi avec RD2. L'As de Pique lui permet de contrôler l'atout, et lui donne le temps d'ouvrir sa propre coupe en jouant le 9 de Trèfle. Il mettra l'As au premier tour de Pique, offrira le 4 de Carreau (préférentiel pour les Trèfles) à couper à Ouest, qui rejouera Trèfle pour la coupe. Une de chute couronnera ce bon flanc.
4♠ -1 : 100 EO

C. Les changements de couleur

Tout changement de couleur est forcing. Il garantit

- 8 HL et quatre cartes au palier de 1.
- 12 HL et cinq cartes aux paliers supérieurs.

La règle est que tout changement de couleur est forcing, mais seulement pour un tour. L'intervenant devra donc donner des signes de force à partir de 13HL, la valeur d'une ouverture.

D. Les enchères à Sans-Atout

Les enchères à Sans-Atout dénient le fit bien entendu le fit. Elles sont décalées de 2 points H par rapport aux réponses à l'ouverture de 1 en majeure :

1SA : 8-12 HL, avec ou sans arrêt.
2SA : 13-14 HL avec l'arrêt (sinon cue-bid).
3SA : pour les jouer avec l'arrêt dans la couleur adverse.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♥	-	?

1	2	3	4
♠ AD963 ♥ 8 ♦ RD84 ♣ A96 1♠, *sans aucun risque qu'Ouest passe.*	♠ A96 ♥ 87 ♦ AD10973 ♣ 752 2♦, *enchère forcing montrant au moins cinq cartes.*	♠ R4 ♥ A2 ♦ D10875 ♣ 8542 1SA, *Impossible de passer avec 10HL : tant pis pour l'arrêt.*	♠ RD3 ♥ 76 ♦ D1094 ♣ AD42 2SA, *13-14HL avec l'arrêt Trèfle, sans fit.*

♠ 84
♥ RD942
♦ V3
♣ AV63

♠ DV9
♥ A106
♦ D1084
♣ R94

N
O E
S

♠ 107532
♥ V83
♦ 752
♣ D10

♠ AR6
♥ 75
♦ AR96
♣ 8752

2 **JF D.6**

Donneur : O Vul : N/S

S	O	N	E
	1♦	1♥	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2SA : 13-14 HL, main régulière sans fit Cœur, l'arrêt Carreau.
3SA : avec 12 HL, Nord impose la manche.

Entame : Dame de Pique
Le déclarant, qui est à la tête de cinq levées sûres, doit établir quatre levées de Cœur. Pour cela, il prend de l'As de Pique et joue vers le Roi de Cœur. Il rentre en main à Carreau afin de conserver un arrêt dans chaque couleur, puis joue à nouveau Cœur vers le mort : si Ouest fournit encore un petit, le déclarant doit appeler la Dame puis en rejouer en espérant la couleur répartie 3/3. C'est bien le cas, et deux levées de longueur sont ainsi établies.
3SA = : 600 NS

LEÇON N°21 : LE CONTRE D'APPEL

Après une ouverture de 1 à la couleur, le Contre exprime, a priori, une main de 12H et plus, à tendance tricolore, courte dans la couleur d'ouverture. Il demande artificiellement au partenaire d'annoncer un contrat dans l'une des trois autres couleurs, d'où le qualificatif « d'appel ».

A. Caractéristiques du Contre d'appel

- Soit 12-18HL et la possibilité de jouer dans les trois couleurs restantes.
  - Sur une ouverture mineure, 4/3 ou 4/4 dans les majeures.
  - Sur une majeure, souvent 4 cartes dans l'autre majeure, 3 obligatoires.
- Soit plus de 19HL, quelle que soit la distribution.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	X		

♠ RV94
♥ 5
♦ A10872
♣ RD6

Un Contre d'appel banal, qui supporte toutes les couleurs restantes, souvent avec quatre cartes à Pique.

♠ ARV105
♥ AR84
♦ RD4
♣ 2

La main est trop forte pour nommer les Piques : il faut employer le Contre, ici dans sa version « toutes distributions ».

Contre-exemples :

S	O	N	E
1♥	?		

1	*2*	*3*	*4*
♠ RD43 ♥ RV94 ♦ 73 ♣ A98	♠ AD942 ♥ 8 ♦ R104 ♣ AV42	♠ D103 ♥ AD4 ♦ A85 ♣ D863	♠ AV107 ♥ 3 ♦ 97 ♣ ADV984
Passe,	1♠,	Passe,	2♣,
Trop de Cœurs ! En revanche, sur 1♦, on aurait contré pour appeler dans les autres couleurs.	*L'intervention naturelle de 1♠ est prioritaire. Celle-ci promet cinq cartes et de 9 à 18HL.*	*La main est trop faible pour une intervention à 1SA. Il faut savoir passer avec 14-15H.*	*Priorité encore à l'intervention naturelle ; les Piques seront mentionnés au tour suivant.*

B. Les réponses au Contre d'appel

L'idée générale est que toute enchère naturelle complète ou soutient une main banale de Contre, courter dans la couleur adverse. Les réponses naturelles sont donc non forcing. La seule réponse forcing est le cue-bid.

- L'annonce d'une couleur
  - Sans saut, 0-7H, parfois trois cartes, seulement.
  - Avec saut, 8-10H :
    - Au palier de 2, quatre cartes.
    - Au palier de 3, cinq cartes.
    - Au palier de 4 en majeure, six cartes.

- L'annonce des Sans-Atout promet l'arrêt dans la couleur adverse, montre un jeu (semi)-régulier et dénie une majeure quatrième non nommée :
  - 1SA : 8-10H.
  - 2SA : 10^{+}-11H.
  - 3SA : 12-15H.

- Le cue-bid, seul moyen de forcer le dialogue jusqu'à l'annonce du meilleur contrat. Il est auto-forcing et garantit :
  - 11H et plus, quelle que soit la distribution.
  - Sur l'ouverture de 1♣ ou 1♦, éventuellement 8-10H avec les deux majeures quatrièmes, afin de retrouver le meilleur contrat.

<u>Exemples</u> :

S	O	N	E
1♦	X	-	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ R4 ♥ V94 ♦ 98532 ♣ 1083	♠ AD94 ♥ 82 ♦ 10842 ♣ R104	♠ D103 ♥ R94 ♦ AD85 ♣ 863	♠ 1084 ♥ AV107 ♦ R973 ♣ A9
1♥	2♠	2SA	2♦
0-7H et au moins trois cartes à Cœur.	*8-10H, exactement quatre cartes à Pique.*	*10^{+}-11H sans majeure, avec l'arrêt Carreau.*	*Cue-bid qui sera suivi de 4♥ sur la réponse de 2♥ et de 3SA sur 2♠.*

	♠ R973 ♥ R542 ♦ A8 ♣ RD4	
♠ AD ♥ D106 ♦ RDV96 ♣ 762	N O E S	♠ V10862 ♥ V9 ♦ 104 ♣ 10983
	♠ 54 ♥ A873 ♦ 7532 ♣ AV5	

1 **JF n°D.10**

Donneur : O Vul : N/S

S	O	N	E
2♥	1♦ -	X 4♥	-

X : Contre d'appel, 4/3 ou 4/4 majeur entre 12 et 18HL.
2♥ : Quatre cartes à Cœur, 8 – 10H.
4♥ : 16HLD permettent d'appeler la manche.

Entame : Roi de Carreau
Le déclarant compte quatre levées certaines en mineure. Outre la levée très probable du Roi de Pique après l'ouverture d'Ouest, il lui faut donc réaliser cinq levées d'atout. Pour peu que ceux-ci soient répartis 3/2, le déclarant a trois levées d'atout naturelles : il doit donc couper deux fois de la même main. L'entame est laissée passer pour ouvrir la coupe, et la poursuite Carreau est prise de l'As. Sud tire alors deux tours d'atout de débarras puis coupe deux Carreaux au mort avant de jouer vers le Roi de Pique en impasse indirecte.
4♥ = : 620 NS

	♠ D1072 ♥ AV103 ♦ A8 ♣ 1074	
♠ V984 ♥ 984 ♦ 1096 ♣ D52	N O E S	♠ 3 ♥ D72 ♦ DV52 ♣ ARV96
	♠ AR65 ♥ R65 ♦ R743 ♣ 83	

2 **JF n°D.11**

Donneur : E Vul : EO

S	O	N	E
X 2♠	- -	2♣ 4♠	1♣ -

X : Contre d'appel, promettant la valeur de l'ouverture et un support dans les trois couleurs restantes.
2♣ : Cue-bid, Nord ayant trop de jeu pour une réponse naturelle.
2♠ : Quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur, enchère forcing.

Entame : 2 de Trèfle
Le déclarant coupe le troisième tour de Trèfle en notant la chute de la Dame de Trèfle en Ouest. Il tire As – Roi de Pique, préservant ainsi la fourchette Dame – 10, ce qui lui permet de capturer le Valet quatrième en Ouest. Est n'ayant montré que As – Roi – Valet de Trèfle cinquièmes, il détient nécessairement les deux Dames rouges pour justifier son ouverture. Sud encaisse donc l'As de Cœur puis présente le Valet de Cœur, en le laissant filer s'il n'est pas couvert. La répartition 3/3 des Cœurs permettra alors au déclarant de réaliser le reste des levées.
4♠ +1 : 450 NS

C. Les développements après un Contre d'appel

Sur une réponse naturelle, non forcing, l'auteur du Contre ne propose de nouveau contrat qu'à partir de 19HL.

- Sur l'annonce d'une couleur sans saut, indiquant 0-7H :
  - Passe : 12-17HL(D).
  - Nouvelle couleur sans saut : 19-21HL.
  - Nouvelle couleur à saut : 20-23HL.
  - Soutien simple : 18-20HLD.
  - Soutien à saut : 21-23HLD, cinq atouts.
  - Sans-Atout : 19-20HL.
  - Sans-Atout à saut : 21-22HL.
  - Cue-bid : le reste, espoir de manche, au moins 19HL.

<u>Exemples</u> :

S	O	N	E
1♣	X	-	1♥
-	?		

1	2	3	4
♠ ARV95 ♥ AR5 ♦ 4 ♣ RD106 1♠ *19-21HL, cinq cartes à Pique.*	♠ AR105 ♥ RD4 ♦ V74 ♣ AR6 1SA *19-20HL, trop de jeu pour une intervention directe à 1SA.*	♠ AD3 ♥ AD94 ♦ RV1075 ♣ 2 2♥ *18-20HLD et quatre cartes à Cœur : espoir de manche.*	♠ AR4 ♥ AR4 ♦ RDV6 ♣ 987 2♣ *Cue-bid montrant un jeu fort sans bonne enchère naturelle.*

- Sur une réponse promettant 8-10H, il sera souvent simple de conclure. A noter que si le Contreur veut demander l'arrêt dans la couleur d'ouverture pour jouer 3SA, il doit utiliser le cue-bid.

- Sur un cue-bid, il convient de nommer ses couleurs quatrièmes dans l'ordre.

	♠ D1032 ♥ 86 ♦ D105 ♣ V532	
♠ 875 ♥ 93 ♦ 97432 ♣ 974	N O E S	♠ R64 ♥ RDV107 ♦ RV ♣ 1086
	♠ AV9 ♥ A542 ♦ A86 ♣ ARD	

3 **JF n°D.9**

Donneur : E Vul : P

S	O	N	E
			1♥
X	-	1♠	-
2SA	-	3SA	

X : Contre d'appel, ici toutes distributions.
1♠ : Naturel, limitée à 7H.
2SA : 21 – 22H réguliers, avec l'arrêt Cœur mais sans fit Pique.

Entame : 9 de Cœur
L'ouverture d'Est montre qu'il possède le Roi de Pique et le Roi de Carreau. Le déclarant prend le second tour de Cœur, encaisse As – Roi – Dame de Trèfle et pour l'emporter, doit accéder au mort. Ne pouvant y parvenir, il rejoue Cœur : Est encaisse les levées auxquelles il a droit dans la couleur, puis doit jouer sous l'un de ses Rois. Sud laisse filer au mort, ce qui lui permet d'encaisser le Valet de Trèfle et de réussir l'impasse forçante au Roi de Pique.
3SA = : 400 NS

	♠ R843 ♥ V87 ♦ 10 ♣ DV1052	
♠ 5 ♥ 32 ♦ V97632 ♣ 8643	N O E S	♠ A109762 ♥ A4 ♦ R854 ♣ R
	♠ DV ♥ RD10965 ♦ AD ♣ A97	

4 **JF n°D.12**

Donneur : E Vul : T

S	O	N	E
			1♠
X	-	2♣	-
2♥	-	4♥	

X : Contre d'appel, ici toutes distribution avec 20HL.
2♣ : Une couleur sans saut montre 0 – 7H.
2♥ : Sud était trop fort pour annoncer ses Cœurs au tour précédent.
4♥ : 10HLD permettent de conclure.

Entame : 5 de Pique
Est décode immédiatement l'entame du singleton de son partenaire et visualise donc trois levées de défense : l'As de Pique, la coupe à Pique et l'As d'atout. La quatrième levée proviendra d'une coupe à Trèfle : il commence donc par jouer le Roi de Trèfle, prend de l'As de Cœur dès que le déclarant joue atout, et donne le 2 de Pique à couper à son partenaire : il s'agit d'une carte préférentielle. Le retour Trèfle d'Ouest consomme la chute.
4♥ -1 : 100 EO

LEÇON N°22 : LES RÉVEILS DIRECTS

Un joueur est dit en position de réveil si, dans l'éventualité où il passe, c'est l'adversaire qui jouera le contrat final.

Exemples :

S	O	N	E
1♠	2♣	P	P
?			

Sud est en position de réveil

S	O	N	E
1♣	P	1♥	P
2♥	P	P	?

Est est en position de réveil

Ce chapitre ne traite que des réveils directs, c'est-à-dire après une ouverture et deux Passes.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	P	P	?

Réveil sur une ouverture au palier de 1

S	O	N	E
3♥	P	P	?

Réveil sur une ouverture au palier de 3

A. Les réveils sur une ouverture à la couleur au palier de 1

Après une ouverture à la couleur au palier de 1 :

- **L'annonce d'une couleur sans saut** montre 8-13HL, avec en principe au moins cinq cartes.

	♠ R4 ♥ 62 ♦ RD10752 ♣ R52	
♠ V986 ♥ 954 ♦ V964 ♣ 103	N O E S	♠ AD5 ♥ RV1073 ♦ 8 ♣ DV86
	♠ 10732 ♥ AD8 ♦ A3 ♣ A974	

1 **JF n°D.13**

Donneur : E Vul : P

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

2♦ : le réveil à la couleur est limité à une petite ouverture.
2SA : proposition de manche naturelle.
3SA : maximum, Nord accepte la proposition.

Entame : 4 de Cœur
A la tête de deux levées de Cœur après l'entame et deux levées de Trèfle, le déclarant doit développer cinq levées de Carreau pour gagner la manche. Il tire donc l'As de Carreau et rejoue Carreau : lorsqu'Ouest fournit à nouveau il place le 10, ce qui lui permet d'avoir l'assurance que celui-ci ne reprendra plus la main, même s'il possède le Valet quatrième. Ayant ainsi évité tout risque qu'Ouest, l'adversaire dangereux, ne puisse traverser le Roi de Pique, il peut revendiquer dix levées lorsque l'impasse fonctionne, par hasard.
3SA +1 : 430 NS

- **L'annonce d'une couleur à saut** montre 11-13HL et six belles cartes.
- **1SA** montre 10-13HL, une main régulière et en principe l'arrêt dans la couleur adverse.

	♠ V62 ♥ 1093 ♦ AR72 ♣ R43	
♠ AR753 ♥ AR ♦ 10854 ♣ V9	N O E S	♠ 98 ♥ 87652 ♦ V9 ♣ D1075
	♠ D104 ♥ DV4 ♦ D63 ♣ A862	

2 **JF n°D.14**

Donneur : O Vul : N/S

S	O	N	E
	1♠	-	-
1SA	-	-	-

1SA : 10 – 13HL réguliers, avec l'arrêt Pique.

Entame : 5 de Pique
Sud fait la première levée et se compte en plus trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle immédiates. Pour trouver la septième levée, il peut affranchir une levée d'honneur à Cœur ou espérer une répartition 3/3 des Carreaux. La seconde solution présente l'inconvénient d'affranchir la levée de chute en cas d'échec, car l'adversaire pourrait encaisser, quand il reprend la main, quatre levées de Pique, deux levées de Cœur et la levée de Carreau affranchie. Mieux vaut donc jouer Cœur : Sud l'emportera pour peu que les Piques soient répartis 5/2.
1SA = 90 NS

- **2SA** montre 17-19HL, une main régulière et l'arrêt dans la couleur adverse.

- **Le Contre** s'emploie avec
  - Soit plus de 8HL dans une main tricolore (courte dans la couleur adverse)
  - Soit la valeur de l'ouverture, sans autre réveil possible.

<u>Exemples</u> :

S	O	N	E
1♦	P	P	?

1	*2*	*3*	*4*
♠ R10763 ♥ 8 ♦ A63 ♣ V972 1♠, *un réveil évident, limité à 13HL.*	♠ 72 ♥ RV94 ♦ R973 ♣ A96 1SA, *la main régulière de 10-13HL avec l'arrêt Carreau.*	♠ A986 ♥ R853 ♦ 72 ♣ D104 Contre, *avec peu de jeu mais un support dans les trois autres couleurs.*	♠ 2 ♥ ARV97 ♦ A94 ♣ R1073 Contre, *la main étant trop forte pour réveiller par 1♥.*

	♠ R104 ♥ D754 ♦ 93 ♣ AV108	
♠ D63 ♥ A1093 ♦ DV102 ♣ R9	N O E S	♠ 75 ♥ 82 ♦ R864 ♣ 76543
	♠ AV982 ♥ RV6 ♦ A75 ♣ D2	

3 **JF n°D.15**

Donneur : O Vul : E/O

S	O	N	E
	1♦	-	-
X	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-
-	-		

X : le réveil à 1♠ est limité à 13HL.
1♠ : 14 – 18HL, cinq cartes.

Entame : Dame de Carreau
Les adversaires possèdent en tout 15H, et l'entame de la Dame de Carreau en tête de séquence montre que le Roi de Carreau est en Est. Les autres honneurs sont donc en Ouest, car cet adversaire a ouvert. Le déclarant prend l'entame et laisse filer le Valet de Pique, puis donne deux autres tours d'atout en finissant en main. Il présente ensuite la Dame de Trèfle et Ouest ne peut s'opposer à la réalisation de quatre levées dans la couleur : Sud ne concèdera que l'As de Cœur.
4♠ +2 : 480 NS

	♠ RV5 ♥ D98 ♦ 873 ♣ ADV2	
♠ A84 ♥ A5 ♦ DV10952 ♣ 106	N O E S	♠ 10963 ♥ 107642 ♦ 6 ♣ 854
	♠ D72 ♥ RV3 ♦ AR4 ♣ R973	

4 **JF n°D.16**

Donneur : O Vul : T

S	O	N	E
	1♦	-	-
X	-	2♦	-
3SA	-	-	-

1♦ : 13HL rendent l'ouverture obligatoire.
2♦ : le cue-bid est nécessaire car un saut à 2SA promettrait l'arrêt Carreau.

Entame : Dame de Carreau
Le déclarant est à la tête de six levées mineures et doit donc établir trois levées en majeure pour gagner son contrat. La défense peut gagner la course à l'affranchissement si elle est vigilante : Ouest doit prendre de l'As dès que Sud joue une couleur majeure, et faire tomber le second arrêt Carreau du déclarant. S'il ne le fait pas, le déclarant passera immédiatement à l'affranchissement de l'autre majeure après avoir « volé » une levée.
3SA -1 : 100 EO

B. Les réveils sur 1SA

Après une ouverture de 1SA et deux Passes, le camp du joueur en position de réveil a entre 16 et 25H, quelle que soit la force du joueur en réveil lui-même.
Les points du camp en réveil étant mieux placés derrière l'ouvreur que devant, les meilleurs réveils sont donc les mais faibles et distribuées.

Les techniques de réveil sont les suivantes.

- **Le Contre** est classiquement punitif mais son caractère aléatoire rend son emploi peu fréquent.
- **2♣** est une enchère conventionnelle appelée « **Landy** ». Elle montre un bicolore majeur au moins 5/4.
- **2♦, 2♥, 2♠ et 3♣** sont des enchères naturelles, qui montrent (5)6 cartes.

<u>Exemple</u> :

♠ A10863
♥ DV96
♦ 2
♣ 864

S	O	N	E
1SA	P	P	2♣

Landy (appel aux majeures)

Les critères de réveil sont atténués par rapport à ceux d'une intervention, mais la technique est identique : cette main serait par exemple un peu trop faible pour intervenir par 2♣ Landy.

C. Les réveils après une ouverture de barrage

Les enchères de réveil à Sans-Atout sont naturelles.

Exemple :

♠ A94
♥ R6
♦ AD72
♣ V1064

S	O	N	E
2♠	P	P	2SA

13-16HL régulier, l'arrêt Pique

L'annonce d'une couleur sans saut est limitée à 15HL.

Le Contre est d'appel, et de plus en plus fort lorsque le palier de l'ouverture augmente.

Exemple :

♠ RD4
♥ 76
♦ AR1074
♣ AD7

S	O	N	E
4♥	P	P	X

D'appel, mais Ouest passera facilement avec un jeu régulier

LEÇON N°23 : NOUS OUVRONS ET LES ADVERSAIRES INTERVIENNENT

Ce chapitre donne un aperçu des réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après une intervention par Contre ou par une couleur naturelle. Dans un souci de simplification, les changements de couleur à saut et les soutiens forcés ne sont pas évoqués.

A. Evolution des réponses existant dans le silence adverse

Lorsque l'adversaire passe, le répondant est tenu de répondre avec des mains régulières de 5-7HL(D), dans le but de rendre la parole à l'ouvreur qui peut avoir un jeu très fort. Lorsque l'adversaire intervient, la parole reviendra naturellement à l'ouvreur : inutile donc, pour le répondant, de s'exprimer avec des jeux tout à fait minimaux et sans distribution.

Hormis cette remarque liminaire, certaines réponses sont pratiquement inchangées après une intervention :

- **Les changements de couleur au palier de 1** restent forcing, sauf Passe d'entrée, et promettent au moins quatre cartes dans la couleur nommée.
- **Les enchères à Sans-Atout**, sauf 2SA après une intervention par Contre. Elles promettent cependant l'arrêt dans la couleur adverse et un jeu (semi)-régulier.
- **Les soutiens**, sauf le soutien au palier de 3 après Contre.

<u>Exemples</u> :

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

1	*2*	*3*	*4*
♠ 75 ♥ AV94 ♦ 10753 ♣ 942	♠ V963 ♥ 742 ♦ AR42 ♣ 63	♠ 92 ♥ R104 ♦ AD973 ♣ 872	♠ 963 ♥ 2 ♦ R1074 ♣ AD1063
Passe	1♠	1SA	3♣
ne répondez pas avec un jeu si faible et régulier.	*plus de 8HL et quatre cartes : l'enchère est forcing.*	*8-10HL réguliers, l'arrêt dans la couleur adverse.*	*11-12HLD, comme dans le silence adverse.*

Les réponses dont la signification est modifiée sont les suivantes.

- Après une intervention à la couleur,
    - **Le changement de couleur sans saut au palier de 2 ou plus** reste forcing avec plus de 11HL, mais promet au moins cinq cartes.

- **Les conventions du type « 2SA fitté » ou « 3SA fitté »** sur l'ouverture majeure n'existent plus après intervention à la couleur : ce sont des enchères naturelles.

- Après une intervention par Contre,
  - **Le changement de couleur sans saut au palier de 2** devient non forcing avec 6 cartes et moins de 12HL.
  - **Le fit à saut au palier de 3** devient un barrage : avec 4 atouts et plus de 11HLD, on utilise une enchère conventionnelle, le 2SA Truscott.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	X	?	

1	2	3	4
♠ D1084 ♥ 752 ♦ R975 ♣ 82 Passe *mais on aurait répondu si Ouest avait passé.*	♠ 753 ♥ 2 ♦ D95 ♣ RDV975 2♣ *une belle couleur au moins sixième, non forcing.*	♠ 2 ♥ A986 ♦ V9765 ♣ 743 3♥ *barrage après un Contre d'appel.*	♠ AD94 ♥ R984 ♦ 985 ♣ 72 2SA *Truscott, quatre atouts et au moins 11HLD.*

	♠ AV6 ♥ R63 ♦ A9842 ♣ V5	
♠ 7 ♥ A8 ♦ RD106 ♣ RD10762	N O E S	♠ 1043 ♥ V1097 ♦ V75 ♣ 983
	♠ RD9852 ♥ D542 ♦ 3 ♣ A4	

1 **JF n°D.19**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♠	2♣	2♦	-
2♥	-	4♠	-
-	-		

1♠ : ouverture justifiée par 13HL.
2♦ : au moins cinq cartes, enchère forcing.
4♠ : 13 – 15HLD.

Entame : Roi de Trèfle
Le déclarant prend l'entame et compte six levées d'atout, deux levées mineures et une levée de Cœur grâce à la présence de Roi – Dame dans la couleur. Pour s'assurer une dixième levée, il doit planifier la coupe d'un Cœur au mort : il joue donc immédiatement Cœur vers le Roi et petit Cœur des deux mains, l'As étant marqué en Ouest. Celui-ci, en main à l'As manifestement second, encaisse sa levée de Trèfle et rejoue le Roi de Carreau pour l'As du mort. Sud encaisse alors deux tours d'atout, et Ouest défaussant, encaisse la Dame de Cœur et coupe un Cœur au mort avant de retirer le dernier atout. Il réalisera ainsi onze levées.
4♠ +1 : 450 NS

	♠ A1086 ♥ V74 ♦ ARD ♣ 872	
♠ 5 ♥ ARD2 ♦ V1098 ♣ RV64	N O E S	♠ 973 ♥ 10853 ♦ 752 ♣ 1053
	♠ RDV42 ♥ 96 ♦ 643 ♣ AD9	

2		JF n°D.20	
Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
1♠	X	2SA	-
3♠	-	4♠	-
-	-		

2SA : convention Truscott, quatre atouts, 11HLD et plus.
3♠ : main minimum.

Entame : As de Cœur
Le déclarant coupe le troisième tour de Cœur, retire les atouts en trois tours puis encaisse As – Roi – Dame de Carreau avant d'appeler un petit Trèfle du mort. Ayant éliminé toutes les couleurs annexes, le déclarant doit se contenter de couvrir la carte fournie par Est : par exemple, il jouera le 9 si Est fournit un petit. Ouest, remis en main, doit jouer Trèfle dans la fourchette du déclarant ou coupe et défausse.
4♠ = : 620 NS

B. Contre et Surcontre

Le Contre du répondant après une intervention à la couleur, appelé « Contre Spoutnik », promet plus de 8HL au palier de 1, ce minimum augmentant avec le palier atteint.
Il dénie la possibilité d'enchérir naturellement. Plus précisément :

- Sur une intervention par 1♦/♥ : il dénie une majeure quatrième.
- Sur une intervention comprise entre 1♠ et 2♠ : il promet quatre cartes dans une majeure non nommée.
- Sur une intervention supérieure à 3♣, il promet un minimum de 11HL sans contrainte distributionnelle.

Il s'emploie également après une ouverture majeure avec trois atouts et plus de 11HLD : il sera alors suivi du fit au palier de 3 avec 11-12HLD et au palier de 4 avec 13-15HLD.

Face à ce Contre, l'ouvreur doit donner le plein de sa main en se conformant aux règles des fits et des enchères économiques (non forcing), chères (forcing) et à saut (forcing de manche).
Avec un jeu de manche sans bonne enchère naturelle, l'ouvreur pourra employer un cue-bid, c'est-à-dire nommer la couleur adverse.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♠	X	P
?			

1	2	3	4
♠ R74 ♥ AD6 ♦ A72 ♣ 10763 1SA, *main régulière, 12-14H sans quatre cartes à Cœur.*	♠ 984 ♥ 7 ♦ RDV8 ♣ AD1074 2♣, *nommer les Carreaux serait un bicolore cher car la couleur n'est pas promise par Nord.*	♠ 7 ♥ R5 ♦ ARV4 ♣ RD10964 2♦, *bicolore cher, 5⁺♣/4⁺♦, forcing.*	♠ 2 ♥ AD104 ♦ 974 ♣ ARV95 3♥, *Soutien encourageant mais non forcing de la couleur promise par Nord.*

	♠ 964 ♥ R853 ♦ ADV6 ♣ R4	
♠ ARD73 ♥ V92 ♦ R5 ♣ V107	N O E S	♠ V2 ♥ 104 ♦ 742 ♣ 986532
	♠ 1085 ♥ AD76 ♦ 10983 ♣ AD	

3 **JF n°D.17**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♦	1♠	X	-
2♥	-	4♥	-
-	-		

X : Spoutnik simple, 8HL et plus, garantissant quatre cartes à Cœur.
2♥ : quatre cartes, 12 – 15HLD.

Entame : As de Pique
Ouest encaisse les trois premières levées et sait, par un compte de points, que son partenaire n'a plus d'honneur. Son Roi de Carreau ne pouvant réaliser de levée étant donnée la teneur du mort dans la couleur, son seul espoir est de créer une levée d'atout. Pour cela, il joue Pique en coupe et défausse : Est doit couper du 10, ce qui promeut le Valet de Cœur. Seul ce flanc permet de faire chuter la manche d'une levée.
4♥ -1 : 50 EO

Le Surcontre montre un minimum de 10H. Il demande à l'ouvreur, sauf jeu très distribué, de contrer l'adversaire ou de passer. Il s'emploie dans trois cas :

- Pour punir l'adversaire.

- Pour nommer un unicolore de manière forcing dans une couleur inférieure à celle de l'ouverture.
- Pour montrer un soutien de trois cartes de l'ouverture majeure : il sera suivi du fit au palier de 3 avec 11-12HLD, et au palier de 4 avec 13-15HLD.

Exemples : Le Surcontre s'emploiera avec chacune des trois mains de Nord suivantes.

S	O	N	E
1♠	X	XX	

1	*2*	*3*
♠ 4 ♥ R1094 ♦ AV105 ♣ R974 *Pour punir l'adversaire quel que soit le contrat qu'il choisira.*	♠ R5 ♥ 98 ♦ D105 ♣ ARV1074 *Afin de nommer les Trèfles en séquence forcing au tour suivant (2♣ ne le serait pas après le Contre).*	♠ RD5 ♥ 94 ♦ AD105 ♣ 10742 *Suivi d'un soutien à Pique au palier de 3 pour indiquer 11-12HLD et trois atouts.*

	♠ 763 ♥ 54 ♦ AR842 ♣ DV5	
♠ R5 ♥ R1092 ♦ DV10 ♣ R963	N O E S	♠ D108 ♥ 8763 ♦ 953 ♣ 1087
	♠ AV942 ♥ ADV ♦ 76 ♣ A42	

4 **JF n°D.18**

Donneur : S Vul : N/S

S	O	N	E
1♠	X	XX	-
-	2♣	2♠	-
4♠	-	-	-

XX : avec 12HLD, Nord est trop fort pour un fit direct.
2♠ : 11 – 12HLD, trois atouts.

Entame : Dame de Carreau
Les enchères montrent que le Roi de Cœur est sans doute en Ouest. Dès lors, Sud compte deux levées de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle affranchissables : pour l'emporter, il doit réaliser quatre levées d'atout. Le meilleur jeu consiste à attaquer vers le 9 en espérant une répartition 3/2 des atouts, et le 10 de Pique accompagné d'un honneur en Est. Ici, le 9 est pris du Roi, et il suffira au déclarant de jouer vers le Valet de Pique pour gagner son contrat.
4♠ = 620 NS

C. Le cue-bid

Il montre généralement un fit long dans la couleur d'ouverture et un jeu permettant d'imposer la manche.
Il est également employé après une ouverture mineure et une intervention comprise entre 1♠ et 2♠, sans quatre cartes dans une majeure non nommée et pour demander l'arrêt dans la couleur adverse pour jouer 3SA.

Exemples : Le cue-bid s'utilise avec l'une ou l'autre des deux mains suivantes en Nord.

S	O	N	E
1♦	1♠	2♠	

♠ A2
♥ 104
♦ AR974
♣ A973

Le fit, forcing de manche.

♠ 973
♥ AD5
♦ R96
♣ A1054

Recherche d'arrêt Pique pour jouer 3SA.

LEÇON N°24 : LES ENCHÈRES À QUATRE À HAUT PALIER

Lorsque les deux camps possèdent des fits longs et distributions irrégulières, les enchères peuvent être disputées jusqu'à un très haut palier. Ce chapitre a pour but de définir le camp en attaque s'il existe, puis donner des éléments pour prendre la bonne décision le plus souvent possible entre laisser jouer, contrer ou surenchérir.

A. La notion de camp en attaque

Si un camp a montré plus de 23H ou s'est engagé à jouer la manche sans pour autant la nommer, il est dit « en attaque ».

Exemples : Dans ces trois cas, le camp Nord/Sud est en attaque.

S	O	N	E
1♥	P	2♣	…

S	O	N	E
2♦	…		

S	O	N	E
1♣	1♠	2♠	

Dans ce cas, soit le camp joue en face du mort, soit le camp adversaire joue, mais il doit être contré. Par conséquent, lorsqu'un camp est en attaque :

- le Passe d'un joueur est logiquement forcing et encourage son partenaire à surenchérir avec une distribution adaptée.
- le Contre dissuade son partenaire de surenchérir.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	P	2♣	4♠
?			

L'enchère de 2♣ montre que le camp N/S a plus de 23 points. Il est donc en attaque, et Sud devra réagir de la manière suivante :

♠ 2
♥ AD974
♦ RV102
♣ A94

Passe,

Une surenchère de la part de Nord ne serait pas pour vous déplaire.

♠ D7
♥ RD973
♦ RV104
♣ D6

Contre, pour tenter de dissuader Nord de surenchérir (pas d'As, Dame de Pique inutile, mauvaise distribution).

B. Eléments de décision : faut-il surenchérir ?

Il est impossible de prendre systématiquement la bonne décision en matière d'enchères compétitives à haut palier. On donne ici des éléments qui permettront de prendre la bonne décision le plus souvent possible.

1. **La distribution est un critère essentiel pour choisir de surenchérir**, un nombre de points d'honneurs plus important et une main régulière devant orienter vers un Contre punitif.

	♠ A963 ♥ 1083 ♦ 96 ♣ ARD7	
♠ D74 ♥ D974 ♦ 107542 ♣ 5	N O E S	♠ V ♥ ARV62 ♦ R8 ♣ V10632
	♠ R10852 ♥ 5 ♦ ADV3 ♣ 984	

1 **JF n°D.21**

Donneur : N Vul : P

S	O	N	E
1♠ 4♠	3♥ -	1♣ 3♠ -	1♥ 4♥ -

1♠ : au moins quatre cartes.
3♥ : barrage, avec un fit neuvième.
3♠ : fit forcé, montrant l'équivalent d'un soutien simple.
4♥ : au nom de la distribution 5/5.

Entame : 5 de Trèfle
Le déclarant prend l'entame au mort et joue un petit atout pour le Valet, le Roi et le 4 d'Ouest. Il rejoue un petit Pique et doit passer le 9 du mort lorsqu'Ouest fournit le 7 par application du principe du moindre choix (Dame – Valet secs sont deux fois moins probables que le Valet sec en Est). Lorsqu'Est défausse, le déclarant fait tomber le dernier atout et tente avec succès l'impasse au Roi de Carreau. Il remonte au mort à Trèfle, refait l'impasse au Roi de Carreau et coupe un Carreau : il ne concède finalement qu'une levée à la défense.
4♠ +2 : 480 NS

---

2. Une loi statistique, dite loi des levées totales, a été découverte par Jean-René VERNES : le principe de sécurité distributionnelle évoqué dans le chapitre 20.A. en découle. Elle est fondamentale dans bridge contemporain, et s'énonce ainsi.

Loi des levées totales

Lorsque les deux camps ont approximativement le même nombre de points d'honneur, le nombre de levées à se répartir entre les deux camps est égal au nombre total d'atouts des deux camps.

Exemple : Le camp Nord/Sud a 10 cartes à Cœur, et le camp Est/Ouest a 9 cartes à Pique, avec des points équitablement répartis entre les deux camps. La loi des levées totales dit qu'il y

a statistiquement 10 + 9 = 19 levées à se répartir entre les deux camps. En d'autres termes, si 4♠ chutent, c'est que 4♥ gagnaient !

	♠ A953 ♥ V963 ♦ 7 ♣ AV72	
♠ D6 ♥ 85 ♦ RV854 ♣ R1096	N O E S	♠ 4 ♥ ARD104 ♦ D1062 ♣ D54
	♠ RV10872 ♥ 72 ♦ A93 ♣ 83	

2 **JF n°D.22**

Donneur : E Vul : N/S

S	O	N	E
2♠ -	X -	4♠	1♥ -

X : contre négatif, appel aux mineures.
4♠ : avec l'assurance d'un fit de dix cartes, en application du principe de sécurité distributionnelle.

Entame : 8 de Cœur
Est prend de la Dame et tire l'As en constatant le partage 2/2 de la couleur. Il tente de placer son partenaire en surcoupe sans pour autant libérer le Valet du mort, en rejouant un petit Cœur à la troisième levée. Pour éviter d'avoir à deviner la position de la Dame de Pique, Sud doit préférer défausser sa perdante inévitable à Trèfle plutôt que de couper : il prend le retour et retire les atouts pour juste fait. A noter que la loi des levées totales est respectée. Le camp NS a dix cartes à Piques et le camp EO neuf cartes à Carreau : il y a donc globalement 19 atouts. Le camp NS réalise dix levées à l'atout Pique, et le camp EO seulement neuf à l'atout Carreau en raison d'une coupe à Trèfle : il y a donc également 19 levées à se répartir entre les deux camps.
4♠ = : 620 NS

	♠ D943 ♥ A52 ♦ 6 ♣ R9432	
♠ RV862 ♥ 974 ♦ RV102 ♣ 8	N O E S	♠ A75 ♥ DV86 ♦ AD985 ♣ V
	♠ 10 ♥ R103 ♦ 743 ♣ AD10765	

3 **JF n°D.24**

Donneur : E Vul : T

S	O	N	E
2♣ -	X -	5♣	1♦ -

X : contre Spoutnik, la main étant trop faible pour annoncer les Piques directement.
5♣ : au nom du fit onzième.

Entame : Valet de Carreau
Est prend de l'As de Carreau et constate qu'il est à la tête de deux levées de défense. Il ne doit pas encaisser son As de Pique car il pourrait libérer le Roi chez le déclarant et la Dame du mort. Il ne doit pas non plus repartir de la Dame de Cœur, car il donnerait une levée au déclarant si celui-ci possède Roi – 10 de Cœur troisièmes ou quatrièmes, ce qui est le cas sur la donne : il lui suffirait de prendre au mort et de faire l'impasse au Valet. Seuls les retours atout ou Carreaux sont neutres : ils permettront ici de faire chuter le contrat d'une levée. La loi des levées totale est

ici prise en défaut puisque le camp NS possède 11 atouts et le camp EO 9 cartes à Carreau (meilleur fit) : il y a donc globalement 20 atouts. Le camp NS ne peut réaliser que 10 levées à l'atout Trèfle et le camp EO 9 levées à l'atout Carreau : il n'y a donc globalement que 19 levées à se partager sur cette donne. La loi des levées totales est purement statistique, et ne donne pas de garantie sur une donne spécifique.
5♣ -1 : 100 EO.

3. **Les honneurs inférieurs** (principalement les Dames et les Valets) ne sont pas tous de la même utilité en défense et en attaque. Ils ont plus de valeur :
   - En attaque s'ils sont dans une couleur longue.
   - En défense s'ils sont dans les couleurs courtes.

<u>Exemple</u> :

	♠ D6 ♥ 652	
♠ A10973 ♥ A103	N O E S	♠ R52 ♥ 7
	♠ V84 ♥ RDV984	

- Dame-Valet de Cœur permettront de réaliser deux levées en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais aucune levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.
- Dame-Valet de Pique ne permettront de réaliser aucune levée en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais une levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.

4. **La vulnérabilité** joue un grand rôle dans la prise de décision. En particulier, il faut bien garder à l'esprit que les levées de chute contrées vulnérables coûtent très cher : surenchérir contre un adversaire non vulnérable, dont la manche rapporterait relativement peu, se fera donc avec beaucoup de prudence.

	♠ 73 ♥ R1084 ♦ A7652 ♣ 94	
♠ AD1084 ♥ 75 ♦ V8 ♣ DV107	N O E S	♠ V962 ♥ 62 ♦ D93 ♣ R863
	♠ R5 ♥ ADV93 ♦ R104 ♣ A52	

4 **JF n°D.23**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♥	1♠	3♥	3♠
4♥	-	-	-

3♥ : 11 – 12HLD, comme dans le silence adverse.
3♠ : compétitif, en conformité avec la loi des atouts.
4♥ : si l'adversaire enchérit 4♠, Sud contrera avec cette main régulière et forte en points.

Entame : Dame de Trèfle
Le déclarant doit tout mettre en œuvre pour ne pas rendre la main en Est, car un retour Pique de la part de cet adversaire le condamnerait à perdre deux levées de Pique, l'As étant selon toute vraisemblance en Ouest, une levée de Carreau et une levée de Trèfle. Il laisse donc passer l'entame, prend le second tour de la couleur, tire As – Roi de Cœur puis joue vers le 10 de Carreau. Il affranchit ainsi la couleur, qui est répartie 3/2, sans rendre la main à l'adversaire dangereux et réalise dix levées : Ouest doit prendre l'As de Pique sous peine de ne plus le faire. Vulnérable contre non vulnérable, une défense à 4♠ dûment contrés aurait coûté 800 points (trois levées de chute) : la vulnérabilité défavorable se prête mal aux contrats de sacrifice.
4♥ = : 420 NS

---

5. Avec un doute raisonnable sur la décision à prendre, il convient de **surenchérir**. En effet, d'une part l'adversaire peut se tromper en surenchérissant lui aussi, et d'autre part cela permet d'éviter les gros écarts lorsque les deux manches qui gagnent.

<u>Exemple</u> :

♠ 4
♥ 1086
♦ RD10732
♣ V106

S	O	N	E
4♥	P	P	X
P	5♦		

Peut-être que 4♥ et 5♦ chutent, mais vous évitez une situation catastrophique où 4♥ contrés et 5♦ gagnent.

LEÇON N°25 : ORAL DE RÉVISION

Les réponses à l'intervention majeure			
Fits	Naturels	Simple	8-10HLD, 3+ atouts
		A saut	Barrage, 4 atouts
		A double saut	Barrage, 5 atouts
	Artificiels	Couleur à saut	11+HLD, couleur 5e et 4 atouts
		Couleur à double saut	13+HLD, couleur 5e et 5 atouts (ou 6/4)
		Cue-bid*	11+H, 3 atouts
		Cue-bid à saut	10+H, 4 atouts
Changements de couleur		Au palier de 1	8+HL, 4+ cartes, forcing
		Au palier de 2	12+HL, 5+ cartes, forcing
Sans-Atout		1SA	8-12HL, sans fit
		2SA	13-14HL régulier, sans fit, avec l'arrêt
		3SA	Pour les jouer

*Le Cue-bid ne promet pas strictement le fit : il doit également être employé avec de mains régulières et non fittées, sans arrêt dans la couleur adverse.

La redemande de l'intervenant face à un cue-bid	
Enchère économique	Naturelle et forcing, de force ambiguë
Répétition simple	Naturelle déniant la valeur de l'ouverture
Enchère chère	Naturelle et promettant la valeur de l'ouverture

Exercice 1 – Reliez chaque main d'Est à l'enchère adéquate, après le début de séquence suivant.

S	O	N	E
1♣	1♥	P	?

1	2	3	4
♠ 3 ♥ A983 ♦ 97632 ♣ V94	♠ 5 ♥ AR94 ♦ V9753 ♣ D104	♠ 92 ♥ AV4 ♦ R9753 ♣ R82	♠ AR ♥ 4 ♦ AD10963 ♣ 9632

1	2	3	4
2♣	2♦	3♣	3♥

Solution 1 – Main 1 - 3♥ Main 2 - 3♣ Main 3 - 2♣ Main 4 - 2♦

Les caractéristiques du Contre d'appel		
Banal	12-18HL et un support dans les trois couleurs restantes.	
	Sur 1♣/♦	4/3 ou 4/4 en majeure, sans courte dans l'autre mineure.
	Sur 1♥/♠	Souvent 4 cartes dans l'autre majeure, parfois 3 mais jamais 2.
Toutes distributions	19⁺HL, quelle que soit la forme de la main	

Les réponses au Contre d'appel			
Couleur	**Sans saut**	0-7H, au moins 3 cartes	
	A saut	**Au palier de 2**	8-10H, 4 cartes
		Au palier de 3	8-10H, 5 cartes
		Au palier de 4	8-10H, 6 cartes (en majeure)
Sans-Atout	**1SA**	8-10H sans majeure 4e, (semi-)régulier, l'arrêt	
	2SA	10⁺-11H sans majeure 4e, régulier, l'arrêt	
	3SA	12⁺H sans majeure 4e, régulier, l'arrêt	
Cue-bid	11⁺H, auto-forcing, sans enchère naturelle ou, sur une ouverture mineure, 8-10H et les deux majeure 4es.		

La redemande du Contreur		
Fits	**Simple**	18-20HLD, 4 atouts
	A saut	21-23HLD, 5 atouts
Changements de couleur	**Simple**	19-21HL, 5 cartes
	A saut	20-23HL, 6 cartes
Sans-Atout	**Simple**	19-20HL, régulier avec l'arrêt
	A saut	21-22HL, régulier avec l'arrêt
Cue-bid	19⁺HL, le reste, espoir de manche	

Exercice 2 – Complétez les séquences suivantes, sachant que Nord et Sud passeront toujours après l'ouverture de Sud.

♠ AR5
♥ 74
♦ RD83
♣ RV86

N
O E
S

♠ DV632
♥ A93
♦ 95
♣ D94

S	O	N	E
1♥	…		

Séquence 1

♠ V74
♥ ARD5
♦ RDV83
♣ 2

N
O E
S

♠ 2
♥ V9763
♦ 1074
♣ AV53

S	O	N	E
1♣	…		

Séquence 2

♠ AD105
♥ R82
♦ 52
♣ RV54

N
O E
S

♠ V2
♥ DV94
♦ RD10
♣ A873

S	O	N	E
1♦	…		

Séquence 3

Solution 2 –
Séquence 1 – (1♥) X (P) 3♠ (P) 4♠
Séquence 2 – (1♣) X (P) 1♥ (P) 2♥ (P) 4♥
Séquence 3 – (1♦) X (P) 2♦ (P) 2♠ (P) 3SA

Les réveils sur une ouverture au palier de 1 à la couleur		
Couleur	**Simple**	8-13HL, 5 cartes
	A saut	11-13HL, 6 cartes
Sans-Atout	**Simple**	10-13HL, régulier avec l'arrêt
	A saut	17-19HL, régulier avec l'arrêt
Contre	8⁺HL tricolore ou l'ouverture sans autre réveil possible	

Autres réveils		
Sur 1SA	**2♣**	Landy (5⁺/4⁺ majeur)
	Couleur	Naturel
Sur un barrage	**2SA**	13-16HL, régulier avec l'arrêt
	3SA	Pour les jouer
	Couleur	Limité à 15HL
	Contre	D'appel, d'autant plus fort que le palier est élevé

Exercice 3 – Vrai ou faux ?

1. Ouest donneur passe, Nord passe et Est passe : Sud est en position de réveil.
2. Sud ouvre de 1♦, Ouest et Nord passent et Est réveille par 2SA : il a 17 – 19HL réguliers avec l'arrêt Carreau.
3. En réveil, il est parfois bien joué de passer avec la valeur de l'ouverture.
4. Le réveil à 3SA promet un jeu régulier.
5. Face à un réveil par Contre sur l'ouverture de 4♠, on répond 5♥ avec : ♠ 942 ♥ R842 ♦ D94 ♣ V74.

Solution 3 –

1. Faux : un réveil est la contestation après deux Passes d'un contrat adverse.
2. Vrai.
3. Vrai : si vous possédez une longue dans la couleur adverse et une courte dans une autre couleur, l'adversaire pourrait retrouver un meilleur contrat.
4. Faux : le réveil à 3SA montre l'envie de jouer ce contrat avec parfois un jeu irrégulier.
5. Faux, il faut passer : le Contre de réveil ne promet pas quatre cartes à Cœur, et une distribution aussi plate se prête de toute façon bien mieux au jeu en défense contre 4♠.

Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après intervention à la couleur		
Fits	**Au palier de 2**	8-10HLD
	Au palier de 3	11-12HLD, fit neuvième
	Au palier de 4	Barrage, fit dixième
Changements de couleur	**Au palier de 1**	8^{+}HL, 4^{+} cartes, forcing
	Aux paliers supérieurs	11^{+}HL, 5^{+} cartes, forcing
Sans-Atout	**1SA**	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	2SA	11(-12)HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	3SA	(12)13-15HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
Contre	**Sur 1♦/♥**	8^{+}HL sans majeure 4e
	Entre 1♠ et 2♠	→ 8^{+}HL, quatre cartes dans une majeure non nommée → 11^{+}HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
	Au-dessus de 3♣	→ 11^{+}HL sans enchère naturelle → 11^{+}HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
Cue-bid	→ Fitté, forcing de manche → Sur une ouverture mineure et une intervention entre 1♠ et 2♠, demande d'arrêt pour jouer 3SA	

Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après un Contre d'appel		
Fits	**Au palier de 2**	8-10HLD
	Au palier de 3	Barrage, fit neuvième
	Au palier de 4	Barrage, fit dixième
Changements de couleur	**Au palier de 1**	8^{+}HL, 4^{+} cartes, forcing
	Aux paliers supérieurs	12^{-}HL, 6^{+} cartes, non forcing
Sans-Atout	**1SA**	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	2SA	Truscott, 10^{+}HLD, 4 atouts en majeure et 5 atouts en mineure
Surcontre	→ 10^{+}HL, pour punir l'adversaire → 11^{+}HL, unicolore dans une couleur inférieure à l'ouverture. → 11^{+}HLD, 3 atouts sur une ouverture majeure	

Exercice 4 – Reliez chaque diagramme à la séquence adéquate.

♠ 83
♥ AR752
♦ RV6
♣ D105

N
O E
S

♠ 10964
♥ DV74
♦ A84
♣ AR

Diagramme 1

♠ 73
♥ RDV95
♦ RD5
♣ R92

N
O E
S

♠ RD104
♥ 5
♦ A983
♣ D1063

Diagramme 2

♠ R1074
♥ RD1073
♦ 7
♣ A92

N
O E
S

♠ DV82
♥ A4
♦ A104
♣ 10763

Diagramme 3

♠ AD2
♥ AD742
♦ R52
♣ 87

N
O E
S

♠ R7
♥ 83
♦ 1084
♣ ARD963

Diagramme 4

O	N	E	S
1♥	2♦	X	P
2♠	P	3♠	P
4♠			

Séquence 1

O	N	E	S
1♥	X	XX	P
P	1♠	X	

Séquence 2

O	N	E	S
1♥	3♦	X	P
3SA			

Séquence 3

O	N	E	S
1♥	1♠	2♠	P
4♥			

Séquence 4

Solution 4 –
Diagramme 1 – Séquence 4
Diagramme 2 – Séquence 2
Diagramme 3 – Séquence 1
Diagramme 4 – Séquence 3

Le camp en attaque
Camp en attaque : plus de 23H ou engagement à jouer la manche. Le camp en attaque joue ou l'autre camp joue un contrat contré.
Lorsqu'un joueur en attaque passe, il n'est pas opposé à une surenchère de son partenaire. Lorsqu'un joueur en attaque contre, il dissuade son partenaire de surenchérir.

Eléments de décision en faveur d'une surenchère
La distribution plaide en faveur d'une surenchère.
La loi des levées totales s'applique.
Les points dans les longues sont propices à jouer en face du mort. Les points dans les couleurs courtes sont plus adaptés au jeu en défense.
Dans le doute, surenchérir (principe de l'assurance).

Exercice 5 – Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ 3 ♥ RD10975 ♦ A1073 ♣ R5	N O E S	♠ RV6 ♥ A832 ♦ D7 ♣ D1072

O	N	E	S
1♥	1♠	4♥	4♠
5♥			

Tous vulnérables

♠ V83 ♥ AD973 ♦ RD84 ♣ 2	N O E S	♠ 92 ♥ R4 ♦ V62 ♣ ARD974

O	N	E	S
1♥	P	2♣	4♠
P	P	5♣	

Personne vulnérable

♠ 4 ♥ ARD3 ♦ AR103 ♣ ARD5	N O E S	♠ 92 ♥ 104 ♦ DV8642 ♣ 1074

O	N	E	S
2♦	2♠	P	4♠
X			

Est/Ouest vulnérables

Solution 5 –
Séquence 1 – 1♥ (1♠) 2♠ (4♠) P (P) X
Séquence 2 – 1♥ (P) 2♣ (4♠) X
Séquence 3 – 2♦ (2♠) P (4♠) P (P) 5♦ (P) 6♦

	♠ 852 ♥ V74 ♦ RDV4 ♣ DV7	
♠ DV1094 ♥ AR52 ♦ 108 ♣ A5	N O E S	♠ 763 ♥ 963 ♦ 965 ♣ 10943
	♠ AR ♥ D108 ♦ A732 ♣ R862	

1 **JF n°E.1**

Donneur : O Vul : P

S	O	N	E
	1♠	-	-
X	-	2♦	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

X suivi de 2SA : 14 – 16HL réguliers, l'arrêt Pique.

Entame : Dame de Pique
Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique et quatre levées de Carreau, soit six levées sures. Ne pouvant rendre la main qu'une fois à l'adversaire, Sud doit établir trois levées de Trèfle. Pour cela, il attaque immédiatement vers le mort et fait la Dame. Il tire Roi – Dame de Carreau et, constatant le partage 3/2 de la couleur, prend le Valet de l'As. Il rejoue Trèfle et Ouest est obligé de fournir son As second. Il peut affranchir ses Piques mais Sud prend, encaisse le Valet de Trèfle et rentre en main en prenant le 4 de Carreau du 7 pour encaisser le Roi de Trèfle, sa neuvième levée.
3SA = : 400 NS

	♠ A74 ♥ R432 ♦ RV1064 ♣ 4	
♠ 952 ♥ 1096 ♦ 97 ♣ RD653	N O E S	♠ 8 ♥ ADV7 ♦ 832 ♣ AV1082
	♠ RDV1063 ♥ 85 ♦ AD5 ♣ 97	

2 **JF n°E.2**

Donneur : E Vul : N/S

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

2♣ : cue-bid destiné à connaître la force de l'intervention, à partir de 11HLD.
3♠ : la valeur de l'ouverture et six bonnes cartes.

Entame : Roi de Trèfle
Lorsque le mort est singleton dans la couleur d'entame et que l'entameur reste en main, son partenaire lui indique le retour souhaité par une carte préférentielle. Ici Est fournit donc le 10, grosse carte montrant un intérêt pour la couleur la plus chère en-dehors de l'atout : Cœur. La contrattaque du 10 de Cœur limite le déclarant à dix levées.
4♠ = : 620 NS

	♠ A1092 ♥ D5 ♦ R863 ♣ AV2	
♠ D6 ♥ R109862 ♦ AV ♣ D75	N O E S	♠ 8753 ♥ AV743 ♦ 1094 ♣ 6
	♠ RV4 ♥ - ♦ D752 ♣ R109843	

3 **JF n°E.3**

Donneur : O Vul : E/O

S	O	N	E
5♣	1♥ -	X -	4♥ -

4♥ : conformément à la loi des atouts.
5♣ : justifié par une distribution exceptionnelle.

Entame : 10 de Cœur
L'entame localise As – Valet de Cœur en Ouest : les autres honneurs sont donc en Ouest pour justifier son ouverture. L'entame est donc coupée et le déclarant capture la Dame de Trèfle par l'impasse, puis la Dame de Pique. Pour finir, connaissant l'As de Carreau également en Ouest, il doit rentrer en main par la coupe pour jouer vers le Roi de Carreau, puis poursuivre par un petit Carreau des deux mains : l'As étant second, ce sera la seule levée concédée à la défense.
5♣ +1 : 420 NS

	♠ 84 ♥ A853 ♦ ADV5 ♣ DV5	
♠ RV52 ♥ - ♦ 97642 ♣ 10874	N O E S	♠ AD1073 ♥ V1076 ♦ R10 ♣ 92
	♠ 96 ♥ RD942 ♦ 83 ♣ AR63	

4 **JF n°E.4**

Donneur : N Vul : E/O

S	O	N	E
2♥ -	3♠ -	1♦ 4♥	1♠ -

2♥ : au moins cinq cartes à Cœur, au moins 11HL.
3♠ : barrage promettant quatre atouts. Est-Ouest ne doivent pas déclarer 4♠ à vulnérabilité défavorable.

Entame : 5 de Pique
Est prend de l'As et rejoue Pique pour le Roi de son partenaire. Celui-ci croise par exemple Carreau pour la Dame et le Roi d'Est, qui en rejoue. Le déclarant constate que son seul problème consiste à ne pas perdre d'atout. Si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1, il n'a aucun problème pour l'emporter et si Ouest possède les quatre atouts restants, il ne peut gagner son contrat. Il ne prend donc en compte que le cas intéressant des quatre atouts en Est et tire l'As de Cœur : lorsqu'Ouest défausse, il peut capturer Valet – 10 – 7 grâce à sa fourchette Roi – Dame – 9 préservée.
4♥ = : 420 NS

LEÇON N°26 : LES PROCEDURES POUR DECLARER UN CHELEM À LA COULEUR ET À SANS-ATOUT

Ce chapitre a pour but de donner les éléments d'enchères permettant d'explorer un chelem, tant à la couleur qu'à Sans-Atout. Comme nous allons le voir, ces procédures sont fondamentalement différentes selon la présence d'un atout ou non.

A. Les séquences de chelem à Sans-Atout

Statistiquement, pour appeler un petit chelem à Sans-Atout qui a suffisamment de chances de gagner, un camp doit posséder une force globale d'au moins 33HL.
De même, un camp doit détenir plus de 37HL pour appeler le grand chelem à Sans-Atout.

Remarque : Un bon petit chelem doit avoir plus de 50% de gagner. Ce pourcentage est légèrement supérieur pour le grand chelem : en d'autres termes, il ne faut pas jouer un grand chelem dont la réussite tient à une impasse.

Les séquences de chelem à Sans-Atout sont dites « quantitatives », au sens où le camp ne fait qu'enchérir ses points :

- On conclura à 6SA ou 7SA avec la certitude du contrat final.
- On se servira des paliers inutiles de 4SA et 5SA pour proposer respectivement le petit, ou le grand chelem.

Remarque : 4SA est une enchère non forcing (le partenaire passe ou répond 6SA), alors que 5SA l'est (il répond 6SA ou 7SA selon sa force).

Exemples :

O	E
1♣	1♥
1SA	?

1	*2*	*3*
♠ AD104 ♥ RD93 ♦ AV8 ♣ V4 3SA *les 33HL ne pouvant être atteints.*	♠ AD4 ♥ RD104 ♦ AR5 ♣ V62 4SA *proposition de chelem.*	♠ AR6 ♥ AD94 ♦ V53 ♣ AR5 6SA *le camp ayant entre 33 et 36HL.*

	♠ AR743 ♥ 82 ♦ ADV3 ♣ A8	
♠ V10985 ♥ D7 ♦ 96 ♣ V1074	N O E S	♠ 2 ♥ R964 ♦ 87542 ♣ 953
	♠ D6 ♥ AV1052 ♦ R10 ♣ RD62	

1 **JF n°E.7**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♣ : bicolore économique, 5⁺♥/4⁺♣, 13 – 19HL, non forcing.
2♦ : quatrième couleur forcing.
2SA : l'arrêt Carreau, forcing.
4SA : proposition de chelem, 18 – 19HL.

Entame : Valet de Pique
Le déclarant peut compter sur trois levées de Pique, une levée de Cœur, quatre levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées sures. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique, ce qui nécessite une répartition 3/3 ou 4/2 de la couleur (84%), ou de la double impasse à Cœur (75%). Sud prend donc de la Dame de Pique et teste en priorité les Piques mais découvre la mauvaise nouvelle. Il se rabat alors sur les Cœurs en jouant vers son Valet, qui est pris de la Dame. Il suffira de refaire l'impasse au Roi de Cœur pour réaliser douze levées.
6SA = : 990 NS.

B. Les séquences de chelem à la couleur

Si 33HLD sont statistiquement nécessaires pour jouer un bon petit chelem à la couleur (et 37HLD pour un grand chelem), la présence d'un atout et de courtes donne aux honneurs des potentiels bien plus variables qu'à Sans-Atout. Pour cette raison, la procédure à suivre pour appeler un chelem à la couleur est ici plus précise, afin de repérer au cours de la séquence :

- Ce qui pourrait rendre le chelem impossible à gagner ou d'une probabilité trop faible de réussite.
- Les concordances entre les deux jeux permettant de réaliser douze ou treize levées.

Trois étapes sont à respecter.

1. Fixer un atout en séquence forcing

Exemples :

O	E
1♥	1♠
2♣	3♥

Bon fit Cœur, plus de 16HLD, espoir de chelem.

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3♠

Fit Pique, plus de 16HLD, espoir de chelem : 3♠ sur 1♠ ne serait pas forcing.

O	E
1♥	2♣
4♣	?

Cinq cartes à Trèfle, espoir de chelem.

2. Vérifier le potentiel et les contrôles

Rappel : Une couleur est dite contrôlée si, dans un contrat à l'atout, le camp en attaque a l'assurance qu'il ne perdra pas As – Roi dans cette couleur.

Après un fit forcing, il faut…

- …annoncer simplement la manche avec un très mauvais jeu. C'est un premier moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

  Exemple :

  ♠ D8653
  ♥ RV95
  ♦ RDV
  ♣ 2

O	E
1♠	2♦
2♥	3♠
4♠	

- …nommer son premier contrôle avec un jeu correct. Par le balayage des trois couleurs en-dehors de l'atout, le camp qui cherche le chelem pourra ainsi s'assurer que l'adversaire ne pourra encaisser As – Roi dans aucune de ces couleurs.

  Exemple :

  ♠ R109
  ♥ AD1096
  ♦ D85
  ♣ R7

O	E
1♥	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4♥	**Passe**

Avec un jeu correct et le contrôle manquant mais sans réserves, il faudra nommer ce dernier contrôle non poser le Blackwood, que nous allons étudier maintenant. C'est le second moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

	♠ AD952 ♥ AD5 ♦ 1074 ♣ R6	
♠ V7 ♥ 1086 ♦ ARV62 ♣ 974	N O E S	♠ 10843 ♥ V ♦ D8 ♣ V108532
	♠ R6 ♥ R97432 ♦ 953 ♣ AD	

2 **JF n°E.8**

Donneur : N Vul : T

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

3♥ : plus de 16HLD, enchère forcing.
3♠ : contrôle d'honneur dans la couleur du partenaire.
4♣ : contrôle.
4♥ : pas de contrôle Carreau.

Entame : As de Carreau
L'entame permet à Ouest de réaliser les trois premières levées. N'ayant aucune chance de voir son camp réaliser une levée d'honneur en-dehors de l'atout, il doit espérer une promotion de son 10 de Cœur. Il rejoue donc Carreau en coupe et défausse : son partenaire doit couper du Valet, ce qui fait tomber le Roi du déclarant et libère une levée d'atout à la défense, conformément à son espoir.
4♥ -1 : 100 EO

3. Vérifier les cartes clefs

Une fois que le camp en attaque a vérifié la présence de tous les contrôles, il peut poser le Blackwood cinq clefs, qui est une version plus efficace du Blackwood simple vu en première année.

Définition : On appelle « cartes clefs » ou plus simplement « clefs » l'ensemble des cinq cartes que sont les quatre As et du Roi d'atout.

Les réponses au 4SA « Blackwood cinq clefs » sont les suivantes :

- **5♣** : 3/0 clef(s).
- **5♦** : 4/1 clef(s).
- **5♥** : 2/5 clefs sans la Dame d'atout.
- **5♠** : 2/5 clefs avec la Dame d'atout.

Condition nécessaire pour jouer un chelem
Pour jouer le petit chelem, il est nécessaire de posséder soit toutes les clefs, soit quatre clefs sur cinq, et la Dame d'atout (ou un fit d'au moins dix cartes).
Pour jouer le grand chelem, il est nécessaire de posséder toutes les clefs et la Dame d'atout.

Exemple :

♠ RD1075
♥ RV94
♦ A4
♣ D5

O	E
1♠	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4SA	5♥
Passe	

Question à la Dame d'atout
Si la Dame d'atout n'est pas précisée par la réponse au Blackwood, il est possible de la demander par la première enchère en-dehors de la couleur d'atout.

Exemple : A l'atout Pique…

- … sur une réponse de 5♣, 5♦ demande la Dame d'atout.
- … sur une réponse de 5♦, 5♥ demande la Dame d'atout.

Le partenaire reviendra à 5♠ s'il ne l'a pas et sautera à 6♠ s'il la possède.

	♠ D5 ♥ AD3 ♦ D84 ♣ AV965	
♠ V1096 ♥ V64 ♦ V1063 ♣ D8	N O E S	♠ A8732 ♥ 82 ♦ 9 ♣ R10732
	♠ R4 ♥ R10975 ♦ AR752 ♣ 4	

3 **JF n°E.5**

Donneur : S Vul : P

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

2♣ suivi de 3♥ : espoir de chelem, plus de 16HLD.
4SA : Blackwood 5 clefs.
5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.

Entame : Valet de Pique
Est prend l'entame de l'As et en rejoue, pour le Roi de Sud. Le déclarant tire As – Dame de Cœur, et la couleur se révèle bien répartie. Sud doit maintenant encaisser As – Dame de Carreau sans donner le troisième tour d'atout : si la couleur est également répartie 3/2, la réalisation du chelem ne pose aucune difficulté. Mais sinon, il faut espérer que les quatre cartes à Carreaux sont dans la main du dernier atout (manœuvre de Guillemard). C'est ici le cas, et Sud peut affranchir sa couleur par la coupe avant de retirer le dernier atout d'Ouest.
6♥ = : 980 NS

	♠ R109 ♥ A82 ♦ DV6 ♣ AD63	
♠ 75 ♥ RDV9 ♦ 97432 ♣ 98	N O E S	♠ 42 ♥ 1063 ♦ R1085 ♣ 10752
	♠ ADV863 ♥ 754 ♦ A ♣ RV4	

4 **JF n°E.6**

Donneur : N Vul : N/S

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

3♠ : bel unicolore de chelem.
4♣, 4♦, 4♥ : contrôles.
4SA : Blackwood 5 clefs.
5♣ : trois clefs.
6♠ : le grand chelem paraît lointain.

Entame : Roi de Cœur
Le déclarant dénombre douze levées sures : six levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle. Il prend donc, retire les atouts en deux tours, tire l'As de Carreau puis quatre levées de Trèfle en défaussant un Cœur. Tout danger de voir l'adversaire s'adjuger deux levées de Cœur étant écarté, le déclarant peut alors appeler la Dame de Carreau en défaussant son dernier Cœur si elle n'est pas couverte : si elle l'est, il coupe puis remonte au mort à l'atout pour encaisser le Valet. Cette expasse procure ici la treizième levée, le Roi de Carreau étant en Est.
6♠ +1 : 1460 NS

LEÇON N°27 : LES CONVENTIONS ARTIFICIELLES QUI DECLENCHENT LES SEQUENCES DE CHELEM

On traite ici les enchères « déclic » qui transmettent au partenaire l'existence d'un fit et d'une envie de chelem.

A. Après un Stayman

Après une ouverture à Sans-Atout, un Stayman et la réponse d'une majeure, nommer l'autre majeure au palier de 3 (ou, après une ouverture de 2SA, 4♥ sur la réponse de 3♠) montre artificiellement un espoir de chelem et le fit dans la majeure de réponse.

Séquences concernées :

O	E
1SA	2♣
2♥/♠	3♠/♥

O	E
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♣	2♦
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♦	2♥/♠
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

Exemple :

♠ AR74
♥ 85
♦ AD105
♣ R85

O	E
1SA	2♣
2♠	**3♥**

♠ DV109
♥ RDV2
♦ AR53
♣ 4

♠ 8643
♥ 84
♦ 106
♣ R10853

N
O E
S

♠ 5
♥ 10965
♦ D9842
♣ D96

♠ AR72
♥ A73
♦ V7
♣ AV72

1 **JF n°E.9**

Donneur : S Vul : P

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

3♥ : enchère artificielle montrant le fit Pique et une main de chelem.
4♣, 4♦, 4♥ : contrôles.
4SA : Blackwood simple.
5♦ : quatre clefs sur cinq.
5SA : Blackwood aux Rois.
6♣ : pas de Roi supplémentaire.

Entame : 3 de Pique
Avec trois levées sures à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle, le déclarant doit réaliser sept levées d'atout pour l'emporter. Le mort lui apportant quatre levées certaines dans la couleur, il doit réaliser deux coupes en main. Après avoir fait la première levée d'atout au mort, il tire donc As – Roi de Carreau et coupe un premier Carreau de l'As de Pique, remonte au mort à Cœur et coupe un second Carreau du Roi de Pique : il n'a plus qu'à retirer les atouts pour réclamer treize levées.
7♠ = : 1510 NS

B. Utilisation de la 3e couleur forcing et de la 4e couleur forcing

La troisième couleur forcing permet entre autre, de rendre forcing un soutien qui ne le serait pas s'il était effectué directement. Par exemple :

	♠ RD104 ♥ AV5 ♦ RV6 ♣ R82	
♠ V852 ♥ 10983 ♦ 73 ♣ D94	N O E S	♠ A963 ♥ D72 ♦ 104 ♣ V1065
	♠ 7 ♥ R64 ♦ AD9852 ♣ A73	

2 **JF n°E. 10**

Donneur : S Vul : NS

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

2♥ : troisième couleur forcing.
3♦ : fit forcing de manche.
3♥, 3♠ : forces.
4♣ : contrôle avec une main inadaptée aux Sans-Atout.
4SA : Blackwood cinq clefs.
5♠ : deux clefs avec la Dame d'atout.

Entame : 10 de Cœur
Le déclarant essaie le Valet mais Est couvre de la Dame, prise du Roi. Il se compte donc deux levées de Cœur, six levées de Carreau et deux levées de Trèfle, et doit réaliser deux levées de Pique pour l'emporter. La meilleure chance, après avoir retiré les atouts, et d'attaquer d'un petit vers le 10 en espérant le Valet en Ouest : c'est ici le cas. A noter qu'Ouest ne devrait pas plonger de l'As en deuxième s'il le possédait…
6♦ = 1370 NS

La quatrième couleur forcing permet également de rendre forcing des soutiens qui ne le seraient pas directement. Lorsqu'un soutien direct aurait été forcing et qu'un joueur l'emploie avant de soutenir…

- …le fit de la majeure d'ouverture montre une ambition de chelem et un fit de mauvaise qualité.
- …le fit d'une mineure montre une ambition de chelem dans un jeu régulier si la réponse à la quatrième couleur a été à Sans-Atout.

<u>Exemples</u> :

♠ A9
♥ 974
♦ RV8
♣ ARD105

O	E
1♥	2♣
2♦	2♠
2SA	**3♥**

♠ 72
♥ AR103
♦ AD5
♣ RD94

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	**3♣**

C. Utilisation du cue-bid

Après une ouverture et une intervention naturelle à la couleur, le cue-bid est forcing de manche. Il montre généralement un fit dans la couleur d'ouverture (quatre cartes en majeure et cinq cartes en mineure).

Remarque : Lorsque l'intervention sur une ouverture mineure est comprise entre 1♠ et 2♠, le cue-bid fait également office de demande d'arrêt pour jouer 3SA.

Le répondant précise un éventuel espoir de chelem au tour d'enchères suivant, par un fit en dessous du palier de la manche ou un contrôle.

Exemples :

♠ 32
♥ RD5
♦ AD10964
♣ AD

O	N	E	S
1♦	1♠	2♠	P
2SA	P	**3♦**	

♠ A76
♥ 9
♦ ARV853
♣ R94

♠ R94
♥ DV1073
♦ 2
♣ AV83

N
O E
S

♠ D102
♥ 854
♦ 1076
♣ 10652

♠ V853
♥ AR62
♦ D94
♣ D7

3 **JF n°E.11**

Donneur : S Vul : E/O

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

2♥ suivi de 3♦ : fit forcing de manche.
3SA : pas intéressé par le chelem.

Entame : Dame de Cœur
Le déclarant compte neuf levées faciles à réaliser : une levée de Pique, deux levées de Cœur et six levées de Carreau. Faire une dixième levée ne semble pas poser de problème grâce à l'affranchissement d'un honneur à Trèfle, mais Sud doit prendre garde à bien jouer Trèfle avant d'encaisser les Carreaux : sinon, il manquera d'une communication pour encaisser le Roi de Cœur.
3SA +1 : 430 NS

D. Le splinter

Un splinter est l'annonce, sur l'ouverture majeure, d'une couleur à double saut :

O	E
1♥	3♠
	4♣
	4♦

O	E
1♠	4♣
	4♦
	4♥

Ces enchères montrent :

- Un fit d'au moins quatre cartes, et souvent cinq.
- 13-15HLD, donc la même zone de manche que le 3SA fitté.
- Une courte (singleton ou chicane) dans la couleur annoncée.

Face à cette courte, une couleur longue et sans honneur (ou comportant l'As) est la meilleure teneur. Cette manière d'enchérir transfère la décision d'explorer un chelem du côté de l'ouvreur : celui-ci peut nommer la manche si la courte tombe mal, ou, dans le cas contraire, nommer un contrôle ou poser le Blackwood.

<u>Exemples</u> : Voici un exemple de main d'Est avec laquelle un splinter sera utilisé.

♠ AD974
♥ R1074
♦ 973
♣ 2

O	E
1♠	4♣
?	

La réaction de l'ouvreur dépend fortement de sa teneur dans la courte :

♠ R10832
♥ DV
♦ A854
♣ RD

4♠, aucun espoir de manche avec autant de points « perdus » à Trèfle. La manche chutera même souvent sur entame Carreau !

♠ R10852
♥ AD
♦ A3
♣ 10653

4♦, puis 4SA sur 4♥ pour jouer un chelem tabulaire.

	♠ D10973 ♥ R63 ♦ R643 ♣ 7	
♠ 62 ♥ V108 ♦ V108 ♣ ARV53	N O E S	♠ 8 ♥ 97542 ♦ AD9 ♣ 10862
	♠ ARV54 ♥ AD ♦ 752 ♣ D94	

4 **JF n°E.12**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
1♠	-	4♣	-
4♠	-	-	-

4♣ : splinter, promettant le singleton ou la chicane Trèfle, un fit au moins neuvième et 13 – 16HLD.
4♠ : pas d'espoir de chelem.

Entame : As de Trèfle
Ouest entame naturellement de son As, et ne peut compter que sur son partenaire pour trouver le bon retour. Lorsque l'entameur fait la première levée et que le mort est singleton dans la couleur d'entame, il est d'usage de fournir des cartes préférentielles. Ici, le 10 de Trèfle serait un appel pour la plus chère des couleurs restantes hors atout, c'est-à-dire Cœur. Le 2 de Trèfle, la carte juste, est un appel dans la plus petite des couleurs restantes, donc Carreau. Si les deux défenseurs collaborent bien, le retour du Valet de Carreau battra le contrat mais sur tout autre retour, le déclarant défaussera un Carreau de son jeu sur un Cœur du mort après avoir fait tomber les atouts, et gagnera.
4♠ -1 : 50 EO

LEÇON N°28 : LA PRISE DE CAPITANAT

Dans certaines séquences, et en particulier dans certains cas de recherche de chelem, le rôle de chacun des joueurs est très différencié. L'un recueille les renseignements donnés par son partenaire et conduit la séquence jusqu'au contrat final en prenant seul les décisions : il s'appelle le **capitaine** de la séquence.

Comment reconnaître le capitaine d'une séquence ? Trois éléments peuvent vous aider à le découvrir.

1. **Un joueur ayant précisément décrit sa main n'est pas le capitaine de la séquence.**

Exemples :

O	E
1♠	3♠
…	

O	E
1♥	4♣
…	

O	E
1SA	2♣
2♠	3♥
…	

Dans les deux premiers cas, le répondant a décrit précisément son jeu : 11-12HLD et quatre atouts pour l'un, une courte à Trèfle, quatre ou cinq atouts et 13-15HLD pour l'autre. Ils ne sont pas les capitaines de la séquence.
Dans le dernier cas, c'est l'ouvreur qui a bien décrit son jeu (15-17H réguliers avec quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur). L'enchère de 3♥ indique artificiellement une ambition de chelem et le fit Pique : son auteur est le capitaine naturel de la séquence.

	♠ 8 ♥ A9762 ♦ RV3 ♣ V853	
♠ RD102 ♥ - ♦ 1097652 ♣ D104	N O E S	♠ AV74 ♥ V83 ♦ D84 ♣ 962
	♠ 9653 ♥ RD1054 ♦ A ♣ AR7	

1 **JF n°E.15**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♥	-	3♠	-
4SA	-	5♦	-
6♥	-	-	-

3♠ : splinter montrant la courte à Pique, 13 – 15HLD et un minimum de quatre atouts. Cette annonce précise transfère le capitanat de la séquence au partenaire.
4SA : Blackwood cinq clefs, promettant les deux contrôles mineurs.
5♦ : une clef sur cinq.

Entame : Roi de Pique
Ouest réalise la première levée et rejoue par exemple le 10 de Carreau, pris en Sud de l'As. Le déclarant tire alors le Roi de Cœur et constate le partage 3/0 de la couleur : il ne peut faire tomber tous les atouts car il doit couper ses trois Piques en Nord. Il coupe donc immédiatement un Pique, défausse un Trèfle sur le Roi de Carreau, rentre en main à Trèfle et coupe un troisième Pique. Le déclarant rentre en main par la coupe d'un Carreau, coupe son dernier Pique de l'As de Cœur et retire les atouts en prenant le Valet de Cœur en impasse.
6♥ = : 980 NS

2. Un joueur posant le Blackwood est souvent le capitaine de la séquence

Il est donc possible de refuser de prendre le capitanat en laissant à son partenaire l'opportunité de le poser, par exemple en nommant le dernier contrôle.

Exemples :

O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4♥	

O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4SA	

Dans le premier cas, l'ouvreur laisse l'opportunité à son partenaire de prendre le capitanat, souvent en posant le Blackwood, ou de le refuser en revenant à 4♠.
Dans le second, il prend le capitanat en posant lui-même le Blackwood.

♠ AR8
♥ 854
♦ A
♣ RD7542

♠ 1064
♥ R9
♦ V1095
♣ V963

N
O E
S

♠ 72
♥ DV1032
♦ R7643
♣ 10

♠ DV953
♥ A76
♦ D82
♣ A8

2 **JF n°E.14**

Donneur : S Vul : N/S

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

3♠ : espoir de chelem, plus de 16HLD.
4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud ne prend pas le capitanat sur 4♦ en posant le Blackwood, car malgré quelques cartes agréables, il est minimum.
4SA : Blackwood cinq clefs.
5♠ : deux clefs et la Dame de Pique.
7♠ : espérant réaliser treize levées six Trèfles, cinq atouts et deux As.

Entame : Valet de Carreau
La réussite de ce contrat ne posera bien entendu aucun problème en cas de bon partage des couleurs noires et n'est pas gagnable si ces deux couleurs sont mal réparties en raison du manque de communications après l'entame Carreau. Le déclarant prend l'entame et joue l'As et la Dame d'atout, constatant le partage 3/2 de la couleur. Il doit alors recourir à une manœuvre de Guillemard en tirant As – Roi de Trèfle : lorsqu'Est défausse, il coupe un Trèfle pour établir la couleur et rentre au mort au Roi de Pique pour l'encaisser.
7♠ = : 2210 NS

	♠ V1074 ♥ D106 ♦ A95 ♣ AV6	
♠ 93 ♥ AR85 ♦ RV62 ♣ 1073	N O E S	♠ 5 ♥ V9742 ♦ 1084 ♣ D952
	♠ ARD862 ♥ 3 ♦ D73 ♣ R84	

3 **JF n°E.16**

Donneur : N Vul : T

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

2SA : essai généralisé, ici en vue d'un chelem.
3♠ : main minimum.
4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud, avec une main limitée, laisse à Nord prendre l'initiative d'un chelem.
4♠ : Nord refuse de prendre le capitanat avec cette mauvaise main.

Entame : As de Cœur
Est fournit le 2 de Cœur pour indiquer sa parité dans la couleur. Cette carte, combinée au fait que Sud a nommé le contrôle Cœur, montre clairement à l'entameur le partage 5/1 de la couleur : il doit donc se garder d'en rejouer, car il serait coupé et libérerait la Dame du mort. Le retour Carreau est bien entendu très dangereux car il risque de livrer la Dame au déclarant, mais aussi le retour Trèfle qui donne une levée en raison de la présence du 9 dans le jeu de Sud. Est doit donc rejouer passivement atout à la deuxième levée, attendant patiemment que le déclarant rate ses impasses : son camp encaissera alors quatre levées.
4♠ -1 : 100 EO

---

3. **Un joueur ayant obligeant son partenaire à nommer un contrôle est le capitaine de la séquence.**

<u>Exemples</u> :

O	E
1♦	1♥
1♠	3♣
4♣	…

O	E
1♦	2♠
2SA	3♠
…	

Les aspirations de l'ouvreur dans le premier cas et du répondant dans le second sont très claires et le partenaire ne saurait, dans chacun de ces deux cas, se soustraire à la déclinaison des contrôles : ils sont clairement les capitaines de ces séquences.

	♠ AR742 ♥ 94 ♦ AV963 ♣ 7	
♠ D983 ♥ AD105 ♦ 8 ♣ DV83	N O E S	♠ V5 ♥ V8632 ♦ 5 ♣ R10652
	♠ 106 ♥ R7 ♦ RD10742 ♣ A94	

4 **JF n°E.13**

Donneur : S Vul : P

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

4♦ suivi de 4SA : Nord souhaite entendre le contrôle Cœur et prend donc le capitanat.
4♥ : contrôle.
5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.

<u>Entame</u> : Dame de Trèfle
Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique, six levées de Carreau de la main de Sud et deux coupes en Nord, et une levée de Trèfle : il a donc onze levées certaines. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique (84%) ou de l'impasse indirecte à Cœur (50%). Le déclarant retire les atouts puis encaisse As – Roi de Pique et coupe un Pique, tire l'As de Trèfle, coupe un Trèfle et coupe un Pique : le dernier est affranchi et permettra de défausser un Cœur de sa main.
6♦ = : 920 NS

LEÇON N°29 : BARRAGES AU PALIER DE 2 ET DÉVELOPPEMENTS

A. Caractéristiques

Les ouvertures de 2 majeur faible, c'est-à-dire 2♥ et 2♠, promettent exactement six belles cartes dans la couleur nommée et un jeu inférieur à l'ouverture (6-10H). Elles dénient quatre cartes dans l'autre majeure, une mineure cinquième et deux levées de défense (As et Rois) en-dehors de la couleur longue.

Ouvrir en barrage permet certes de décrire son jeu, mais aussi et surtout consiste à prendre un risque pour tenter d'empêcher les adversaires d'atteindre le meilleur contrat. Le risque pris dépend bien entendu de la vulnérabilité, mais aussi et de la position de l'ouvreur.

Il est bon d'être plus agressif en première et troisième position, mais assez prudent en deuxième ou quatrième position. En effet, un jeu particulièrement faible en première position accroît la force combinée probable des jeux adverses. De même, le détenteur d'un jeu très faible en troisième position sait que le joueur situé après lui possède beaucoup de jeu : il est bien joué de le gêner en ouvrant en barrage. En revanche, avec un jeu faible en deuxième position, rien n'indique le camp probablement majoritaire en points à la table. Enfin, en quatrième position, rien n'empêche de passer avec un mauvais jeu : un barrage aura donc une valeur juste inférieure à celle de l'ouverture.

Exemples :

O	E
?	

1	*2*	*3*	*4*
♠ RD105 ♥ RV10643 ♦ 4 ♣ 93	♠ RD5 ♥ 1097542 ♦ D4 ♣ R9	♠ 2 ♥ RD10864 ♦ V974 ♣ 93	♠ 102 ♥ AR10974 ♦ R84 ♣ 83
Passe,	Passe,	2♥,	2♥,
ouvrir de 2♥ pourrait faire rater un contrat à l'atout Pique.	*une couleur bien trop laide et une main plus propice à jouer en défense.*	*main minimum.*	*main maximum.*

L'ouvreur a l'interdiction de reparler au cours de de séquence d'enchères à moins d'y être explicitement invité par son partenaire.

Exemple :

♠ ADV962
♥ -
♦ 9852
♣ 1082

O	N	E	S
2♠	3♥	P	4♥
Passe			

B. Le fit au palier de 3

Le soutien au palier de 3 montre trois atouts et un jeu sans espoir de manche : il s'agit d'une poursuite de barrage basée sur la loi des atouts.

Exemple :

♠ A95
♥ 42
♦ R10843
♣ D104

O	E
2♠	3♠

C. Les manches

Elles montrent simplement l'envie de jouer le contrat nommé.

Le fit au palier de 4 promet donc :

- soit quatre atouts, conformément à la loi des atouts,
- soit une main moins bien fittée mais suffisamment forte pour espérer réaliser dix levées.

Exemples :

O	E
2♠	?

♠ R1074
♥ 4
♦ AV953
♣ 982

4♠,
en sécurité distributionnelle grâce aux quatre atouts.

♠ D5
♥ 74
♦ AR3
♣ RDV1096

4♠,
avec un bon espoir de gagner cette manche.

	♠ R974 ♥ AD ♦ D8754 ♣ AD	
♠ 3 ♥ R1054 ♦ AR62 ♣ V963	N O E S	♠ 62 ♥ 9732 ♦ V9 ♣ R10852
	♠ ADV1085 ♥ V86 ♦ 103 ♣ 74	

1		JF n°E.17	
Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
2♠ -	- -	4♠	-

2♠ : six cartes, jeu inférieur à l'ouverture.
4♠ : un chelem est trop lointain.

Entame : As de Carreau
Est fournit le Valet de Carreau en pair-impair : bien entendu, ce Valet peut être sec, mais il est peu probable qu'en plus de six cartes à Pique, Sud détienne trois cartes à Carreau. En prenant comme hypothèse que la couleur est répartie 2/2, Ouest ne doit surtout pas rejouer le Roi de Carreau car il libérerait immédiatement toute la couleur du mort. Au contraire, il faut ouvrir une levée à la défense dans qu'il en est encore temps : le retour Trèfle à la deuxième levée réduit le déclarant à juste fait.
4♠ = : 420 NS

D. Les changements de couleur

Les changements de couleur du répondant promettent au moins six cartes, et sont forcing pour un tour.

Les redemandes de l'ouvreur sont naturelles, la nomination d'une nouvelle couleur en-dessous du palier de 3SA promettant une force, et non une longueur.

	♠ DV9642 ♥ 95 ♦ AV7 ♣ 86	
♠ A10 ♥ D10762 ♦ R10843 ♣ 7	N O E S	♠ R753 ♥ R83 ♦ 95 ♣ D942
	♠ 8 ♥ AV4 ♦ D62 ♣ ARV1053	

2		JF n°E.20	
Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
3♣ 3SA	- -	2♠ 3♦ -	- - -

3♣ : enchère naturelle et forcing. La main est ici minimum.
3♦ : force.

Entame : 6 de Cœur

Le déclarant doit réaliser une levée de Cœur, deux levées de Carreau et six levées de Trèfle pour l'emporter. La meilleure chance d'encaisser six levées de Trèfle est de faire l'impasse à la Dame de Trèfle et de la renouveler en cas de succès : un coup de sonde serait néfaste car il empêcherait de capturer une Dame quatrième en Est, bien plus probable qu'une Dame sèche en Ouest. Sud joue donc Carreau vers le Valet, enchaîne par un petit Trèfle vers le Valet, remonte au mort par l'As de Carreau et refait l'impasse à la Dame de Trèfle avant d'encaisser la couleur.
3SA = : 600 NS

E. Le relais à 2SA

Ce relais est presque toujours fitté, et montre un minimum de 15HLD.

Les réponses sont, par ordre de priorité :

- Le retour au palier de 3 dans la couleur d'ouverture : main minimum.
- Une nouvelle couleur sans saut : main maximum, gros honneur.
- Une nouvelle couleur à saut : main maximum, courte.*
- 3SA : main maximum sans gros honneur annexe ni courte.

*Sur 2♥ - 2SA, 4♥ montre la courte à Pique.

Exemples :

O	E
2♠	2SA
?	

1	2	3	4
♠ RV10964 ♥ 4 ♦ D85 ♣ 963	♠ ADV963 ♥ 83 ♦ 964 ♣ R4	♠ AR10974 ♥ 2 ♦ D97 ♣ 864	♠ ARD1075 ♥ 84 ♦ 984 ♣ 102
3♠, *main minimum.*	3♣, *main maximum, gros honneur à Trèfle.*	4♥, *main maximum, courte à Cœur sans gros honneur annexe.*	3SA, *main maximum sans gros honneur annexe et courte.*

	♠ AV2 ♥ A9 ♦ A7642 ♣ 954	
♠ 763 ♥ RD83 ♦ D10 ♣ RV87	N O E S	♠ 8 ♥ V7542 ♦ RV95 ♣ D63
	♠ RD10954 ♥ 106 ♦ 83 ♣ A102	

3 **JF n°E.18**

Donneur : S Vul : N/S

S	O	N	E
2♠	-	2SA	-
3♣	-	4♠	-
-	-		

2♠ : Deux majeur faible.
2SA : relais.
3♣ : ouverture maximum, avec l'As ou le Roi le Trèfle.

Entame : Dame de Cœur
Le déclarant compte neuf levées évidentes et, pour l'emporter, doit établir une levée de longueur à Carreau. Il prend donc l'entame et donne un coup à blanc à Carreau pour ménager ses communications. L'adversaire encaisse sa levée de Cœur puis rejoue par exemple atout. Le déclarant prend en main, encaisse l'As de Carreau, coupe maître un Carreau, remonte au mort à l'atout et coupe maître un dernier Carreau. Il rejoint le mort à Pique, en profitant pour retirer le dernier atout de la défense, puis encaisse le Carreau affranchi.
4♠ = 620 NS

	♠ AD1074 ♥ 973 ♦ A2 ♣ A42	
♠ 863 ♥ A84 ♦ DV98 ♣ R107	N O E S	♠ RV95 ♥ 5 ♦ R103 ♣ V9865
	♠ 2 ♥ RDV1062 ♦ 7654 ♣ D3	

4 **JF n°E.19**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
2♥	-	2SA	-
4♥	-	-	-

2♥ : Deux majeur faible.
2SA : relais.
4♥ : main maximum, courte à Pique.

Entame : Dame de Carreau
Le déclarant laisse passer l'entame afin d'ouvrir sa coupe, et Est doit se montrer vigilant : il n'est pas du tout évident pour Ouest que les Piques du mort ne sont pas dangereux, alors que lui en est parfaitement conscient étant donnée la solidité de sa teneur dans la couleur. Il doit donc prendre la Dame de Carreau du Roi et rejouer atout, afin de lutter contre les coupes du côté court. Lui faisant confiance, son partenaire prend de l'As et en rejoue : le déclarant chutera alors d'une levée.
4♥ -1 : 50 EO

LEÇON N°30 : BARRAGES AU PALIER DE 3 ET 4, ET DÉVELOPPEMENTS

A. Caractéristiques

L'ouverture au palier de 3 promet une solide couleur de 7 cartes.
L'ouverture au palier de 4 promet une solide couleur de 8 cartes (ou un bicolore 7/4).
Ces enchères dénient une majeure de quatre cartes et deux As.

Exemples :

O	E
?	

1	2	3	4
♠ V5 ♥ 984 ♦ 4 ♣ ADV9743	♠ RD108654 ♥ 3 ♦ D64 ♣ 82	♠ 4 ♥ 2 ♦ RV1098754 ♣ R95	♠ - ♥ ARV10964 ♦ V1084 ♣ 92
3♣, *Bonne couleur septième.*	3♠.	4♦, *une bonne couleur longue, propice à un violent barrage.*	4♥, *une belle distribution qui rend cette ouverture possible avec sept cartes.*

Comme pour les ouvertures de 2 majeur faible, la vulnérabilité et la position de l'ouvreur seront d'une grande importance : il s'agira d'être plus agressif en première et en troisième position, mais relativement conservateur en deuxième et quatrième position.
Nommer une majeure au palier de 4 peut être fait avec des jeux plus forts si la probabilité d'un chelem est trop faible : l'adversaire a ouvert ou le partenaire a passé d'entrée). Cette manière de procéder a pour but de nommer rapidement le contrat final en tentant d'empêcher l'adversaire de découvrir une éventuelle bonne défense.

Exemple :

♠ 3
♥ ARD9753
♦ DV76
♣ 4

O	N	E	S
P	P	P	4♥

À moins d'être dans ce cas, l'auteur d'un barrage a l'interdiction de reparler à moins d'y être explicitement invité par son partenaire.

Exemple :

♠ 974
♥ -
♦ ARV9753
♣ 873

O	N	E	S
3♦	3♥	P	P
Passe			

B. Face à un barrage au palier de 3

Appeler Trois Sans-Atout face à un barrage se fait la plupart du temps avec l'espoir d'encaisser la longue de l'ouvreur. Il est donc toujours nécessaire de détenir dans la couleur un petit fit, un honneur étant très appréciable.

Exemple :

♠ R4
♥ A6
♦ AV9753
♣ A73

O	N	E	S
3♥	P	**3SA**	

♠ 54
♥ 87
♦ 62
♣ ARV6543

♠ D6
♥ DV1095
♦ R3
♣ D1092

N
O E
S

♠ RV732
♥ 632
♦ DV875
♣ -

♠ A1098
♥ AR4
♦ A1094
♣ 87

1		JF n°E.21	
Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
3SA	-	3♣ -	- -

3♣ : sept belles cartes, mais faible.
3SA : les arrêts et l'espoir de neuf levées rapides.

Entame : Dame de Cœur
Le déclarant doit réaliser au moins cinq levées de Trèfle pour l'emporter, ce qui sera bien entendu impossible si Est possède la Dame quatrième. En revanche, si c'est Ouest qui possède la Dame quatrième, il est impératif de commencer par un coup à blanc dans la couleur : lorsque la chicane d'Est est dévoilée, il suffit de faire l'impasse évidente à la Dame. Ce maniement couvre bien entendu tous les cas de répartition 2/2 ou 3/1 de la couleur.
3SA +1 : 430 NS

Face à une ouverture de 3♥ ou 3♠, avec un jeu fort et une courte dans la couleur nommée, il faut savoir choisir d'appeler la manche majeure.

Exemple :

♠ 4
♥ AR53
♦ AR962
♣ RD3

O	N	E	S
3♠	P	**4♠**	

♠ ARD10
♥ 8
♦ V105
♣ ARD98

♠ 964
♥ 1052
♦ ARD4
♣ V76

N
O E
S

♠ V832
♥ D6
♦ 972
♣ 5432

♠ 75
♥ ARV9743
♦ 863
♣ 10

2		JF n°E.22	
Donneur : S		Vul : N/S	
S	O	N	E
3♥	-	4♥	-
-	-		

3♥ : barrage avec sept belles cartes.
4♥ : la manche la plus vraisemblable, en raison du manque de communications à Cœur et du défaut d'arrêt à Carreau.

Entame : As de Carreau
Ouest réalise les trois premières levées puis se rend compte que seule une levée d'atout pourra faire chuter le contrat étant données les teneurs du mort dans les autres couleurs. Il doit donc rejouer coupe et défausse : Est collabore en coupant de la Dame de Cœur, que le déclarant doit surcouper pour ne pas chuter immédiatement. Le 10 de Cœur est alors promu, et le déclarant chute d'une levée.
4♥ -1 : 100 EO

Avec une courte dans la mineure d'ouverture et un jeu fort, savoir passer.

Exemple :

♠ A653
♥ AR73
♦ RDV63
♣ -

O	N	E	S
3♣	P	**Passe**	

Les soutiens sont :

- soit conformes à la loi des atouts (le palier de 4 est atteint avec dix atouts).
- soit, si la manche est nommée, dans l'intention de la gagner avec plus de jeu mais une main moins bien fittée.

Le changement de couleur sur une ouverture au palier de 3 est a priori naturel et promet six cartes. Il est forcing pour un tour, et promet donc du jeu.
Toutefois, sur les ouvertures de 3♥ et 3♠, les réponses de 4♣ et 4♦ peuvent être employés comme des contrôles, avec le fit dans la majeure d'ouverture et un espoir de chelem. L'ouvreur annoncera prioritairement un contrôle au palier de 4 dans une couleur inférieure à sa majeure, et reviendra à la manche dans sa couleur d'ouverture s'il n'en possède pas.

Exemple :

♠ RV109754
♥ 3
♦ A74
♣ 92

O	N	E	S
3♠	P	4♣	P
4♦			

♠ R5
♥ ARD9
♦ 6532
♣ AD10

♠ 83
♥ 7653
♦ V1084
♣ V52

N
O E
S

♠ 106
♥ V102
♦ AR97
♣ R874

♠ ADV9742
♥ 84
♦ D
♣ 963

3		JF n°E.23	
Donneur : S		Vul : E/O	
S	O	N	E
3♠	-	4♣	-
4♦	-	4SA	-
5♦	-	5♥	-
6♠	-	-	-

3♠ : sept cartes dans un jeu faible.
4♣ : contrôle, destiné à entendre le contrôle Carreau en vue d'un chelem.
4♦ : contrôle.
4SA : Blackwood cinq clefs.
5♦ : une clef sur cinq.
5♥ : demande de la Dame d'atout.
6♠ : la Dame d'atout, mais sans Roi annexe.

Entame : Valet de Carreau
Sud coupe le second tour de Carreau et se compte sept levées de Pique, trois levées de Cœur et une levée de Trèfle, soit onze levées sures. Bien entendu, la chance principale de l'emporter est la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle, mais il existe une petite chance additionnelle. Le déclarant retire les atouts puis doit commencer par encaisser As – Roi – Dame de Cœur : Valet – 10 de Cœur étant troisièmes, le 9 procurera la douzième levée et l'impasse au Roi de Trèfle devient inutile.
6♠ = : 980 NS

Il est enfin possible au répondant d'utiliser la réponse de 4SA, qui est un Blackwood cinq clefs, l'atout étant naturellement la couleur de l'ouvreur.

	♠ R973 ♥ AV5 ♦ AV ♣ ARV10	
♠ A1064 ♥ 7 ♦ 109754 ♣ 862	N O E S	♠ V852 ♥ 3 ♦ RD63 ♣ D953
	♠ D ♥ RD1098642 ♦ 82 ♣ 74	

4 **JF n°E.24**

Donneur : S Vul : T

S	O	N	E
4♥	-	4SA	-
5♦	-	6♥	-
-	-		

4♥ : huit belles cartes dans un jeu inférieur à l'ouverture.
4SA : Blackwood cinq clefs.
5♦ : une clef.
6♥ : avec l'assurance d'un fit onzième, demander la Dame d'atout est inutile.

Entame : 10 de Carreau
L'entame est très gênante pour le déclarant car elle affranchit immédiatement une levée à la défense : le déclarant n'a plus le temps d'établir sa douzième levée à Pique car les adversaires encaisseraient immédiatement l'As de Pique et une levée de Carreau. Après avoir pris de l'As de Carreau et retiré les atouts adverses, Sud doit donc établir une levée de Trèfle : il encaisse As – Roi puis présente le Valet, en défaussant un Carreau ou un Pique si Est ne fournit pas la Dame. Cette manœuvre, baptisée « expasse », est meilleure que l'impasse à la Dame car elle permet de l'emporter si la Dame est en Est ou qu'elle est sèche ou seconde, quelle que soit son emplacement.
6♥ = : 1430 NS