

FORMATION CONTINUE DES MONITEURS Quiz de Décembre 2020

VOUS ÊTES EN SUD

1	D : Ouest V : Pers. <hr/> ♠ D2 ♥ AV4 ♦ 875 ♣ AD842	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Sud</th> <th style="width: 15%;">Ouest</th> <th style="width: 15%;">Nord</th> <th style="width: 15%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2♣ ?</td> <td style="text-align: center;">Passe Passe</td> <td style="text-align: center;">1♠ 2♠</td> <td style="text-align: center;">Passe Passe</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♣ ?	Passe Passe	1♠ 2♠	Passe Passe	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Votre enchère</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">3♥</td> </tr> </tbody> </table>	Votre enchère	3♥
Sud	Ouest	Nord	Est										
2♣ ?	Passe Passe	1♠ 2♠	Passe Passe										
Votre enchère													
3♥													

Vous connaissez l'adage, « ouverture sur ouverture, il faut jouer la manche ». Mais laquelle ?

La répétition de la couleur d'ouverture ne veut rien dire mais dénie la possibilité de faire une enchère naturelle. Sur votre enchère de 2♣, Nord n'a pas nommé de couleur rouge, ce qu'il pouvait faire de manière économique au palier de 2, ni soutenu votre couleur, il n'a donc pas de bicolore.

Il possède donc soit un minimum de six cartes à Pique et dans ce cas, la bonne manche sera sûrement 4♠, soit un jeu régulier qui ne se prête pas à l'enchère de 2SA, la plupart du temps parce qu'il n'a pas les quinze points requis.

N'étant pas doté d'une boule de cristal, continuez à décrire votre jeu en nommant votre force à Cœur. Cela permettra à l'ouvreur de dire 3SA s'il tient les Carreaux.

Si l'ouvreur répète encore une fois les Piques, il vous sera facile de conclure à 4♠ et s'il vous soutient à Trèfle, je vous propose de dire aussi 4♠ de manière à lui laisser le choix de la meilleure manche en fonction de sa teneur à Pique.

Le jeu de Nord :

- ♠ R8743
- ♥ 965
- ♦ ADV
- ♣ R9

2
D : Nord V : Tous
♠ AD752 ♥ R84 ♦ 9 ♣ R1062

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passe	Passe 2♦	Passe Passe

Votre enchère
Passe

Attention aux automatismes !

Nord a passé d'entrée, il ne possède donc pas l'ouverture !

La signification de l'enchère de 2♦ change du tout au tout. Usuellement, on l'utilise à partir de onze points et de quatre cartes. C'est une enchère auto-forcing qui oblige le répondant à reparler si l'ouvreur ne déclare pas de contrat de manche à son deuxième tour d'enchères.

En passant, Nord a dénié la possibilité d'avoir plus de onze points. On utilise donc l'enchère pour indiquer non pas du jeu mais une couleur longue : le plus souvent six cartes et une force allant de 8 à 10 H.

Que faut-il faire avec le jeu de l'ouvreur ?

Avec une ouverture minimum en face de quelqu'un qui n'a pas l'ouverture, la manche est exclue. On va donc chercher à jouer le moins mauvais contrat. Nord possède au plus deux cartes à Pique car il n'a pas donné le soutien ou utilisé le Drury. Une enchère de 2SA serait une proposition de manche et nécessiterait plus de jeu, il ne vous reste donc plus qu'à passer.

Le jeu de Nord :

- ♠ 3
- ♥ D75
- ♦ RD8532
- ♣ V53

3

D : Nord
V : Tous
♠ V7642
♥ DV752
♦ D2
♣ 6

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passé	1♦ 2♣	Passé Passé

Votre enchère
2♦

La première chose qui vient à l'esprit est bien évidemment de nommer les Cœurs. C'est une majeure, et en plus elle est cinquième ! Mais 2♥ serait une quatrième couleur forcing qui promettrait un minimum de onze points et ne montrerait en rien une couleur longue. 3♥ montrerait bien le bicolore 5-5 mais imposerait la manche, ce qui est franchement exagéré avec seulement six points d'honneurs.

2SA serait une proposition de manche avec une dizaine de points.

Répéter les Piques promet en principe six cartes et ici la médiocrité de la couleur ne doit pas vous inciter à la proposer comme atout.

Comme souvent, c'est le décryptage des enchères du partenaire qui va nous donner la solution. L'ouverture de 1♦ suivi de la redemande à 2♣ décrit un bicolore économique et une fourchette de points assez large, de douze à dix-neuf. L'ossature de la main est connue avec un minimum de cinq cartes à Carreau et de quatre cartes à Trèfle. Alors oui, peut-être que l'ouvreur qui possède au mieux quatre cartes majeures, possède aussi trois cartes à Pique mais il peut aussi n'en avoir qu'une seule ! La seule certitude que vous ayez c'est que votre camp possède au moins sept cartes à Carreau et l'enchère de préférence de 2♦ est clairement le meilleur choix, en tout cas le moins périlleux.

Le jeu de Nord :

- ♠ 3
- ♥ 83
- ♦ AV1085
- ♣ AR743

4
D : Nord V : EO
♠ RD854
♥ -
♦ AR852
♣ AV10

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	1♥	Passe
3♦	Passe	2♣	Passe
?		3SA	Passe

Votre enchère
4♣

Comme on en a parlé dans l'exercice précédent, l'enchère de 3♦, quatrième couleur forçant à saut montre un bicolore 5-5 forçant de manche.

Avec dix-sept points d'honneurs somptueux sur l'ouverture, il est difficile de ne pas faire une tentative de chelem. Mais par quel moyen, étant donné qu'aucun fit n'a été exprimé et que la prochaine enchère dépassera forcément le palier de 3SA ?

L'enchère naturelle de 4♣ semble la plus descriptive. Comme on connaît déjà dix cartes de la main de Nord, l'ouvreur ne croira pas que vous avez un soutien de quatre cartes et il peut facilement déduire la chicane Cœur.

Comme le fait de reparler sur 3SA sans déclarer la manche montre des ambitions de chelem, il pourra prendre la meilleure décision.

Le jeu de Nord :

- ♠ V
- ♥ AR743
- ♦ 103
- ♣ RD975

Sur cette donne, votre enchère vous permet de retrouver un fit huitième insoupçonné.

5
D : Est V : Pers.
♠ AR752 ♥ D6 ♦ RV4 ♣ D85

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passe	3♠	1♥ Passe

Votre enchère
Passe

A priori, seules deux enchères devraient s'envisager, Passe ou 4♠ .
Avec la valeur de l'ouverture de 1SA est-il raisonnable de ne pas demander la manche ?

Si l'on y regarde de plus près, la main n'est pas aussi belle qu'on pourrait le penser. La Dame de Cœur seconde dans la couleur adverse n'est pas vraiment une plus-value, de plus le jeu est régulier.

Le soutien au palier de 3 de notre partenaire n'est pas une proposition de manche mais c'est une enchère de barrage indiquant un jeu faible, quatre atouts et de la distribution. Elle est basée sur la loi de sécurité distributionnelle qui vous permet, dans les séquences compétitives, d'enchérir pour autant de levées que vous possédez d'atouts.

À partir de onze points, Nord aurait préféré faire un cue-bid (éventuellement à saut).

Tous ces éléments doivent donc vous inciter à la prudence et à préférer l'enchère de Passe.

Le jeu de Nord :

- ♠ D1083
- ♥ V754
- ♦ D872
- ♣ 2

On remarque que le contrat de 3 Piques est loin d'être sur table mais que l'adversaire gagne sûrement un contrat à l'atout Trèfle. Le barrage rend la découverte de ce contrat difficile pour le camp adverse.

6

D : Ouest
V : NS.
♠ D4
♥ AR82
♦ RV52
♣ 753

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣ ?	1♣ Passe	1♠ 2♥	Passe Passe

<u>Votre enchère</u> 3♥

Attention, autant le cue-bid est obligatoire à partir de onze points en réponse à l'intervention si on est fitté, autant le cue-bid ne promet pas obligatoirement le fit.

Sans fit, on utilisera le cue-bid à partir de 13 H, sans enchère naturelle.

La main de Sud reflète bien ce cue-bid : trop de jeu pour répondre 1SA, pas d'arrêt Trèfle pour dire 2SA et pas les cinq cartes requises dans une couleur rouge pour pouvoir la nommer.

Quand votre partenaire annonce les Cœurs, il devient évident que l'atout est trouvé, mais à quel niveau faut-il jouer ?

Comme l'enchère de 2♥ est un bicolore économique, elle peut être faite avec ou sans une valeur d'ouverture. Si l'ouvreur est minimum, jouer la manche est exagéré.

Il faut donc lui proposer par le biais de l'enchère de 3♥. Il comprendra que vous possédez la valeur de l'ouverture et décidera de déclarer ou non la manche en connaissance de cause.

Le jeu de Nord :

- ♠ AV653
- ♥ V754
- ♦ 97
- ♣ A2

7

D : Nord
V : E-O
♠ R108753
♥ A
♦ D92
♣ D104

Sud	Ouest	Nord	Est
?		1♥	1SA

<u> </u> Votre enchère
Contre

Attention aux confusions !
 Nommer les Piques semble bien naturel et c'est bien sûr ce que vous feriez si l'adversaire avait nommé une couleur, mais sur 1SA, la signification des changements de couleurs change.
 Une notion qu'il faut bien comprendre : si on fait l'addition de vos points et de ce qui a été promis par les enchères précédentes, il ne reste au pauvre Ouest que les yeux pour pleurer. Comme votre camp est majoritaire en points H, il va être difficile pour Est de réussir son contrat . Vous connaissez tous les difficultés qu'il y a à jouer un contrat à Sans-Atout quand le mort est nul et donc sans possibilité d'aller chercher une éventuelle carte maîtresse ou de tenter une banale impasse. Sans communications, le bridge est un enfer !
 C'est pour cela que vous devez privilégier l'enchère de Contre (punitif) derrière 1SA dès que vous avez au moins 9H... pour faire vivre l'enfer à vos adversaires !
 En plus de ça, la vulnérabilité vous est favorable et vous avez une entame facile.
 À noter que l'annonce d'une couleur promet une bonne distribution et un minimum de six cartes.

Le jeu de Nord :

- ♠ D6
- ♥ D10853
- ♦ R104
- ♣ AV3

La chute va coûter cher.

8
D : Ouest V : Tous
♠ 62
♥ AR1085
♦ 2
♣ RV865

Sud	Ouest	Nord	Est
?	1♦	Passe	Passe

Votre enchère
1♥

Encore une fois, faites attention aux automatismes !
L'intervention sur l'ouverture de 1♦ pour montrer un bicolore Cœur-Trèfle est faite par l'enchère de 2SA.

En réveil, l'enchère de 2SA décrit un jeu régulier de 17-19 H avec l'arrêt dans la couleur adverse et ne peut donc pas être utilisée avec ce jeu.

Il n'existe qu'un seul bicolore dans le SEF en réveil dans cette situation, c'est le cue-bid (2♦) pour montrer les deux majeures.

Bien que votre main possède la valeur de l'ouverture, il est mieux anticipé de commencer par nommer vos Cœurs en prévoyant d'annoncer les Trèfles ensuite.

En effet, si vous commencez par contrer, sur l'annonce probable des Piques en face, il va falloir monter d'un niveau pour nommer vos Cœurs. Pour peu que l'ouvreur répète ses Carreaux, c'est au palier de trois que vous nommerez vos Cœurs pour la première fois. Autant dire qu'il y a peu de chances pour que vous puissiez nommer vos Trèfles.

Le jeu de Nord :

- ♠ AD87
- ♥ 97
- ♦ V1085
- ♣ A102

Une partielle à Trèfle devrait être facilement trouvée. Même si l'ouvreur répète ses Carreaux, Nord contrera et le contrat de 3 Trèfles sera retrouvé.