

## FORMATION CONTINUE DES MONITEURS Quiz de Janvier 2022

### *VOUS ÊTES EN SUD*

1	D : Nord V : Pers.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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> <tr> <td style="text-align: center;">1SA ?</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">1♠ 2♦</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1SA ?	Passe	1♠ 2♦	Passe	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">Votre enchère</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; height: 50px; vertical-align: middle;">2♠</td> </tr> </table>	Votre enchère	2♠
Sud	Ouest	Nord	Est										
1SA ?	Passe	1♠ 2♦	Passe										
Votre enchère													
2♠													
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">♠ 84</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">♥ A10752</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">♦ 63</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">♣ RV75</td> </tr> </table>	♠ 84	♥ A10752	♦ 63	♣ RV75								
♠ 84	♥ A10752	♦ 63	♣ RV75										

L'ouvreur décrit un minimum de cinq cartes à Pique et quatre cartes à Carreau dans une main de force pouvant aller de 13 à 19HL. Pour rappel, le bicolore à saut est forcing de manche et promet un minimum de 20HL.

Avec votre jeu de 8H et en dépit de votre arrêt dans la couleur non nommée il ne faut pas dire 2SA car la réalisation de ce contrat nécessiterait 23 points HL, minimum pas du tout garanti si l'ouvreur est minimum.

Votre choix doit s'exercer entre deux enchères : 2♥ ou 2♠.

L'enchère de 2♥ promet plutôt six\* cartes car si l'ouvreur n'a pas de réserve de points ou de distribution, il n'a aucune raison de reparler. Il serait alors préjudiciable de jouer le contrat de 2 Cœurs avec moins d'atouts que les adversaires si l'ouvreur possède un singleton.

Dire 2♠ est une enchère de préférence promettant exactement deux cartes. Ne perdez pas de vue qu'avec trois cartes vous auriez soutenu au tour précédent.

Avec le jeu proposé, il faut choisir l'enchère de préférence qui vous assure de jouer dans un atout d'au moins sept cartes contrairement aux Cœurs. Certes l'ouvreur peut avoir trois cartes à Cœur mais la probabilité est faible. Souvenez-vous qu'il possède au moins neuf cartes entre les Piques et les Carreaux.

**Le mieux est l'ennemi du bien quand on possède un jeu faible.**

De plus, la séquence n'est peut-être pas finie et l'ouvreur reparlera s'il continue de nourrir des ambitions de manche, à partir de 15/16H. En priorité il annoncera la possession de trois cartes à Cœur et le fit sera retrouvé.

Le jeu de Nord :

- ♠ ADV95
- ♥ 8
- ♦ RD87
- ♣ 632

\* Il arrivera que vous n'avez que cinq cartes à Cœur pour dire 2♥, mais dans ce cas ce sera par ce que vous avez un singleton à Pique vous empêchant de revenir dans la couleur d'ouverture.

2
D : Nord V : Tous
♠ D74
♥ R642
♦ 8
♣ V7632

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥ ?	Passe	1♥ 2SA	Passe Passe

Votre enchère
4♦

L'enchère de 2SA est une enchère d'essai dite « généralisée » dans le sens où elle ne donne pas d'informations précises sur la force et la distribution de l'ouvreur mais demande au répondant de préciser les caractéristiques de son soutien.

Avec un jeu minimum, il faut revenir au palier de 3 dans la majeure.

Ici, malgré une faiblesse en points d'honneurs, la main est loin d'être minimale, bien au contraire. Avec le singleton et le neuvième atout, le jeu vaut 10HLD, ce qui le situe au maximum de la fourchette indiquée au premier tour.

Vous avez maintenant un choix, déclarer directement la manche aux cris de « pour être heureux, vivons cachés », ou bien essayer de donner un renseignement utile à votre partenaire pour couvrir le cas où votre distribution serait compatible avec la déclaration d'un chelem.

Dans le cas où vous préféreriez vous décrire, quels éléments font la force de votre main ? Ce sont indiscutablement vos quatre atouts ainsi que le singleton qui permettra de couper des Carreaux de la main courte. On peut exprimer ces deux particularités par un saut à 4♦ enchère déniaut par ailleurs une force d'honneur dans les deux autres couleurs qui aurait été exprimée au palier de 3.

Le jeu de Nord :

- ♠ AR5
- ♥ AV10873
- ♦ A62
- ♣ 8

Le contrat de 6 Cœurs est excellent.

3

D :	Sud
V :	Tous
♠	A742
♥	D98
♦	R10
♣	R865

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

Votre enchère
4♥

Vos trois premières enchères sont automatiques, la réponse de 2♥ sur la quatrième couleur forcing indiquant les trois cartes à Cœur, information prioritaire sur l'annonce plus descriptive de 2SA.

Il faut maintenant décrypter l'enchère de 3♥.

Une règle simple pour vous aider dans les développements : après une quatrième couleur forcing, toute enchère au palier de 3 du répondant (à l'exception de 3SA !) est forcing.

3♥ impose donc la couleur d'atout et indique des vellétés de chelem pour ne pas avoir conclu à la manche.

Il n'empêche que votre ouverture est tout ce qu'il y a de minimum avec seulement 12H et une distribution sans aucun relief. Il faut donc freiner le répondant en déclarant la manche. Ce n'est pas un arrêt en face d'un partenaire qui n'a pas limité sa force, mais cela indique seulement que vous n'avez pas les moyens de déclencher les contrôles.

Le jeu de Nord :

- ♠ DV
- ♥ RV632
- ♦ AD4
- ♣ A75

Dépasser le palier de 4 est extrêmement dangereux.

4
D : Nord
V : EO
♠ R7
♥ A108642
♦ V4
♣ 974

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

Votre enchère
3♠

Quelle bonne idée que celle de votre partenaire de nommer des Cœurs ! Il ne pouvait pas mieux tomber étant donné que vous aviez été obligé de cacher les vôtres, qui sont pourtant sixièmes, faute d'une force suffisante pour les nommer au palier de 2.

Votre main, à l'origine banale, s'étant transformé en bombe atomique, il va falloir trouver une enchère pour l'exprimer au partenaire, une enchère de 4♥ semblant être un minimum.

Vous pouvez faire mieux en utilisant une enchère que l'on qualifie d'impossible : dans notre exemple 3♠ ne peut indiquer un fit étant donné que celui-ci a été dénié par la réponse de 1SA.

On l'utilise pour indiquer un gros honneur à Pique, As ou Roi, un fit au moins cinquième dans la deuxième couleur de l'ouvreur et un jeu permettant de jouer au moins la manche.

Si l'ouvreur n'a pas d'ambition de chelem, il revient à 4♥ et sinon, il dispose de tout l'espace nécessaire pour annoncer les contrôles puis le Blackwood.

Le jeu de Nord qui permet de réaliser tranquillement douze levées :

- ♠ AD532
- ♥ RV75
- ♦ A62
- ♣ 2

Une enchère impossible consiste à nommer une couleur déniée par les enchères précédentes afin d'indiquer une force dans cette couleur et un gros fit dans la dernière couleur nommée.

5

D : Est
V : Pers.
♠ V65
♥ 97
♦ A8765
♣ D93

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	Contre	1♥ Passe
2♦ ?	Passe	2SA	Passe

Votre enchère
Passe

Les zones de réveil à Sans-Atout sont souvent mal connues. Profitons donc de cet exemple pour les rappeler. Après une ouverture de 1 à la couleur :

- un réveil par 1SA montre de 10 à 13H
- un réveil par 2SA montre 17-19H
- avec une force intermédiaire, de 14 à 16 H, on Contre puis on nomme ensuite les Sans-Atout au palier minimum
- avec 20 points et plus, on Contre puis on nomme les Sans-Atout avec saut.

Dans la séquence proposée, Nord montre donc un jeu à peu près régulier, l'arrêt Cœur et une force qui va donc de 14 à 16H.

Sud, qui ne possède que 7H, sait que la force de son camp est insuffisante pour jouer la manche. En conséquence, il passe sagement.

Le jeu de Nord :

- ♠ A873
- ♥ RD65
- ♦ D43
- ♣ R10

6
D : Nord V : Pers.
♠ 87 ♥ V852 ♦ AD7 ♣ 8653

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ ?	2♦	1♣ Contre	Passe Passe

Votre enchère
3♣

Le Contre de l'ouvreur indique la plupart du temps un soutien de trois cartes dans la majeure répondue, ici à Cœur, dans une bonne ouverture. Reste à définir ce que l'on appelle une bonne ouverture : il s'agit en fait de toutes les mains de seconde zone et plus, soit à partir de 15H, mais aussi les ouvertures minimums en points (12-14H) si la forme de la main est irrégulière. Si vous avez un jeu irrégulier avec trois cartes dans la majeure répondue, vous avez obligatoirement au moins cinq cartes dans votre couleur d'ouverture... je vous laisse vérifier.

Revenons à la main de Sud. Il possède un jeu minimum avec quatre vilains Cœurs qu'il n'a aucunement envie de répéter, mais il a aussi quatre cartes à Trèfle dans la couleur d'ouverture. Si l'ouvreur est irrégulier, il possède du Trèfle et vous pouvez donc donner le soutien au palier minimum, 3♣.

Encore une fois la réponse de 2SA serait positive et promettrait une dizaine de points.

Si l'ouvreur n'a pas de Trèfle, c'est que son jeu est régulier et donc qu'il possède une force de 18-19 H. Dans ce cas, il reparlera en disant 3SA s'il possède l'arrêt ou fera un cue-bid s'il ne le possède pas.

Le jeu minimum de Nord :

- ♠ A1096
- ♥ 974
- ♦ 2
- ♣ ARV72

7

D : Ouest
V : Pers.
♠ 862
♥ AR1085
♦ 4
♣ AR96

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

<u>Votre enchère</u>
Contre

Avec au moins 12 H en face de l'ouvreur, il faut déterminer quel est le meilleur contrat de manche ou de chelem.

Le premier « Passe » de l'ouvreur ne vous éclaire pas trop sur son jeu. Il n'a vraisemblablement pas trop de jeu, il n'a pas non plus quatre cartes à Cœur et s'il possède trois cartes à Cœur, il est minimum avec une distribution régulière. Les contrats envisageables sont nombreux, 4♥ si l'ouvreur a trois cartes dans la couleur, 3SA s'il possède l'arrêt Carreau, 5♣ ? Pourquoi pas un chelem ? Bref ! Il faut en savoir plus sur la main de l'ouvreur et l'enchère la plus économique et forcing à votre disposition est le Contre de réveil. Un cue-bid prendrait beaucoup plus d'espace et convient mieux aux mains fortement fittées avec seulement quatre cartes en majeure.

Le Contre ne promet pas la valeur de l'ouverture, mais permet d'avoir des renseignements à bas niveau. Si l'ouvreur dit 2♥ vous pourrez déclarer la manche à Cœur, et s'il dit 2SA, vous conclurez à 3SA.

Sur une réponse dans une couleur noire, il faudra faire un cue-bid pour continuer les investigations.

La main de Nord avec laquelle vous aboutirez à 5♣.

- ♠ AR74
- ♥ V
- ♦ V32
- ♣ DV1075

8

D : Est
V : Tous
♠ D4
♥ 3
♦ AR85
♣ AV8742

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

Votre enchère
2SA

Cette fois c'est l'intervenant qui est en position de réveil. Comme les adversaires se sont arrêtés à bas niveau, il sait que les points sont plus ou moins partagés entre les deux camps et que c'est la distribution qui va permettre d'emporter le morceau. De plus, le fait que les adversaires possèdent un fit améliore vos chances d'en trouver un dans votre camp. Mais comment réveiller ? Un Contre risque de vous faire entendre les Piques chez votre partenaire et parfois à des hauteurs trop élevées si l'adversaire surenchérit à 3♥ par exemple. 3♣ tombera bien si Nord a un peu de Trèfle mais sera inefficace s'il possède une longue à Carreau et une courte à Trèfle. 3♦ est l'inverse de 3♣, car c'est bien si Nord possède du Carreau, mais s'il préfère les Trèfles vous imposez le palier de 4 sans raison. Il reste une enchère à laquelle vous n'avez peut-être pas pensé au premier abord, celle de 2SA. Ce ne peut être une enchère naturelle car avec 18-19H vous auriez commencé par un Contre « toutes distributions ». On l'utilise pour indiquer un bicolore que l'on ne peut pas nommer économiquement. Ici l'enchère de 2SA montre six Trèfles et quatre Carreaux.

Le jeu de Nord. Un contrat à Carreau semble plus sain qu'à Trèfle :

- ♠ V975
- ♥ DV2
- ♦ D10763
- ♣ 3

En enchères compétitives, l'enchère de 2SA est souvent utilisée de manière artificielle, attention aux oublis !