
AVANCÉ


DATE 1^{er} mai 2026

THÈME Redemande de l'ouvreur dans la séquence 1♦ 2♣ Contre (suite et fin)

SOLUTION

1	Sud	O	N	E	Votre enchère	L'enchère de 2SA décrit une main régulière de 12/14 ou 18/19 points H avec, bien entendu, au moins un arrêt à Trèfle. Notons que dans ces deux situations, l'ouvreur ne peut avoir de majeure quatrième.
♠ R103 ♥ D87 ♦ A1065 ♣ RV2	1♦ ?	2♣	Contre	Passé	2SA	
2	Sud	O	N	E	Votre enchère	Le saut à 3SA constitue un pari. À la tête de sept levées de Carreau probables, Sud en réalisera une huitième à la suite de l'entame Trèfle attendue. Il suffirait alors que Nord en procure une seule pour atteindre neuf. Avec un Carreau de moins, Sud devra posséder un jeu un peu plus fort en points H pour faire la même enchère.
♠ 52 ♥ R7 ♦ ARV10862 ♣ R2	1♦ ?	2♣	Contre	Passé	3SA	
3	Sud	O	N	E	Votre enchère	Cette main illustre un des cas d'emploi application du cuebid avec une main régulière forte sans majeure de quatre cartes ni arrêt Trèfle. D'ailleurs, que dire d'autre ?
♠ AR2 ♥ RV3 ♦ AR984 ♣ 74	1♦ ?	2♣	Contre	Passé	3♣	
4	Sud	O	N	E	Votre enchère	Enchère par défaut qui montre une main de première zone (12/14H), le plus souvent avec cinq ou six cartes à Carreau. Cependant, l'ouvreur peut être contraint de répéter sa couleur d'ouverture avec seulement quatre cartes s'il ne tient pas les Trèfles et n'a pas de majeure quatrième.
♠ R10 ♥ D95 ♦ RV10853 ♣ A4	1♦ ?	2♣	Contre	Passé	2♦	

Jeu de la carte

		♠ AR8 ♥ 853 ♦ RV95 ♣ AV5		
♠ 73 ♥ D1064 ♦ 762 ♣ D983		♠ 64 ♥ V97 ♦ D1083 ♣ 10642		
		♠ DV10952 ♥ AR2 ♦ A4 ♣ R7		

Donneur : S		Vul : P	
Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♦	Passe
3♠	Passe	4♣	Passe
4♦	Passe	4♠	Passe
4SA	Passe	5♣	Passe
5SA	Passe	6♦	Passe
7♠	Fin		

Contrat : 7 Piques
Entame : atout.

Le grand chelem peut sembler audacieux, mais avec le Roi de Carreau en Nord, la moindre Dame ou un doubleton Cœur ferait votre bonheur. Tentez votre chance.

Commentaire :

Malheureusement, le doubleton Cœur espéré n'est pas présent. Cependant, deux fourchettes sont susceptibles de produire le pli manquant, à Carreau et à Trèfle. Le déclarant ne pouvant tenter qu'une impasse sur deux - grand chelem oblige - il lui est quand même possible de ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier. Plutôt que de se lancer à corps perdu dans une impasse au hasard, il doit essayer de tirer bénéfique du doubleton Carreau en jouant, après avoir fait tomber les atouts adverses, As de Carreau, Carreau vers le Roi et Carreau coupé. Si la Dame tombe, le Valet du mort constitue la treizième levée. Si elle résiste, il est encore possible de faire l'impasse à la Dame de Trèfle.

Quelles chances supplémentaires ont apporté les trois tours de Carreau sachant que la Dame de Carreau doit tomber au plus tard au troisième tour ? Elle doit donc être troisième dans le cadre du partage 4/3 (62%), ou seconde dans le cadre d'un partage 5/2 (30%). Mais n'allez surtout pas croire qu'il suffit d'ajouter 62 à 30. En effet, dans le premier cas, la Dame ne tombera que si elle est troisième, donc si elle est située dans la main du joueur qui ne détient que trois cartes. La chance que cet événement se produise correspond aux 3/7 de 62, le chiffre « 7 » correspondant au nombre de cartes détenues par les adversaires dans la couleur. En un mot comme en cent, cela signifie que la Dame a 4 chances sur 7 de se trouver dans la main de celui qui a quatre cartes et 3 chances sur 7 dans l'autre. Le raisonnement est le même pour la Dame seconde, soit les 2/7 de 30.

Calculons : La probabilité de constater la chute de la Dame s'évalue environ à 26,5%+8,5%, soit 35%. Si elle n'apparaît pas, il vous reste à tenter l'impasse à Trèfle qui réussira une fois sur deux sur les 65% de chances qu'il vous reste, à savoir $65/2 = 32,5\%$. La ligne de jeu offre finalement ($35+32,5 = 67,5\%$) de chances, 17,5% de plus que si vous aviez tenté directement l'une des deux impasses.