



DÉBUTANT

DATE 02 janvier 2026

THÈME La redemande de l'ouvreur sans le fit

NIVEAU 2*

SOLUTION

1	Sud	O	N	E	Votre enchère	Avec ce jeu régulier pour l'instant misfitté et sans quatre cartes à Pique, vous devez faire une redemande à Sans-Atout. 1SA promet de 12 à 14H. Si votre partenaire possède cinq cartes à Cœur ou plus il vous le fera savoir.
♠ R D 2 ♥ A 8 6 ♦ V 9 8 7 ♣ R 10 8	1♦ ?	Passe	1♥	Passe	1SA	
2	Sud	O	N	E	Votre enchère	L'annonce d'une majeure quatrième au palier de 1 est tout à fait prioritaire, Nord pouvant très bien détenir quatre Piques en plus de ses Coeurs. N.B. Cette enchère de 1♠ n'est pas forcing mais il est assez rare que le répondant passe.
♠ 10 8 6 3 ♥ A 4 ♦ V 5 ♣ A D V 9 3	1♣ ?	Passe	1♥	Passe	1♠	
3	Sud	O	N	E	Votre enchère	Ce jeu régulier se traite par l'enchère de 2SA qui promet 18 ou 19HL. Attention à ne pas répondre 2♥ qui montrerait une main irrégulière avec la plupart du temps cinq Carreaux et quatre Coeurs, voire une main 4/4/4/1. La recherche d'un fit à Cœur incombera à nouveau au répondant.
♠ V 8 3 ♥ A D V 5 ♦ A D 9 3 ♣ A 8	1♦ ?	Passe	1♠	Passe	2SA	
4	Sud	O	N	E	Votre enchère	Cette fois la distribution est bicolore, mais mentionner les Coeurs créerait une situation forcing (et auto-forcing) qui nécessite 18HL et plus. (bicolore cher) La répétition simple des Trèfles montre une main irrégulière avec au moins cinq cartes et va jusqu'à 16 points H. Nord reparlera volontiers à partir de 9/10H.
♠ 7 ♥ R D 5 4 ♦ D 4 3 ♣ A D V 5 2	1♣ ?	Passe	1♠	Passe	2♣	
5	S	O	Nord	E	Votre enchère	Avec 12HL et une belle couleur 6 ^e , se contenter d'une répétition simple à 2♥ est trop timide. Faites un saut – non-forcing – pour montrer ce jeu encourageant. Votre partenaire décidera de la suite...
♠ 4 ♥ R D 10 8 5 2 ♦ A 5 2 ♣ V 10 6	1♥ ?	Passe	1♣ 1♠	Passe Passe	3♥	
6	S	O	Nord	E	Votre enchère	Avec 11H une manche est possible si l'ouvreur en possède 14 ou 13 beaux. Faites une proposition de manche en déclarant 2SA. Inutile de mentionner vos Piques, l'ouvreur n'en a pas quatre.
♠ A D 6 2 ♥ D 8 4 3 ♦ R 3 2 ♣ 7 5	1♥ ?	Passe	1♣ 1SA	Passe Passe	2SA	

Jeu de la carte

		♠ V 8 7 5 3 ♥ 7 6 4 ♦ R 9 2 ♣ R 5			Contrat : 3 Sans-Atout Entame : 4 de Trèfle
♠ D 10 4 2 ♥ 9 5 ♦ 7 ♣ D 10 6 4 3 2			<div>N</div> <div>S</div>		♠ R 9 ♥ D 8 3 2 ♦ D V 10 8 ♣ V 9 7
		♠ A 6 ♥ A R V 10 ♦ A 7 5 4 3 ♣ A 8			

Ouest entame du 4 de Trèfle contre votre manche à Sans-Atout, tout cela dans le silence adverse. Essayez de mettre le plus de chances de votre côté pour tenter de gagner ce contrat. Une remarque quand même : vous ne pourrez pas rendre deux fois la main à la défense sous peine de concéder au moins trois levées de Trèfle dans la foulée...

Commentaires :

L'entame Trèfle vous met dans une situation délicate. En effet, vos adversaires possèdent neuf cartes dans la couleur, dont la répartition 5/4 serait pour vous la moins défavorable. Pourtant, elle ne vous empêcherait pas de concéder trois levées de longueur le cas échéant. Votre mission consiste donc à trouver les deux plis manquants en ne rendant pas plus d'une fois la main à vos adversaires. Dans cette optique, deux possibilités s'offrent à vous :

- Les Carreaux, en cas de répartition 3/2 du résidu, événement qui survient dans 68% des cas, soit un peu plus de deux fois sur trois.
- Les Cœurs, si la Dame a le bon goût de se situer en Est, ce qui ne représente que 50% de chances.
- Quant aux Piques, aucune combinaison ne permet d'en tirer deux plis supplémentaires en ne rendant qu'une fois la main. Vous pouvez vérifier.

Quand plusieurs lignes de jeu permettent de gagner le contrat, il faut essayer de les cumuler. Dans notre exemple, Sud peut tester les Carreaux en en jouant deux tours. Si tout le monde fournit, il suffit d'en rejouer une fois pour affranchir deux levées de longueur et le tour est joué. Mais si un adversaire défausse au deuxième tour, révélant un partage 4/1, le déclarant doit se rabattre sur sa deuxième chance, celle de la Dame de Cœur placée. Pour faire et refaire l'impasse, il a alors besoin de deux rentrées au mort et là, tout dépend de la façon dont il a joué le début du coup. Les deux seules rentrées au mort étant constituées par les Rois mineurs, il lui aura donc fallu prendre l'entame en main, de l'As de Trèfle, et remporter le deuxième tour de Carreau au mort, dans le but de se mettre en position de tenter une première impasse.

Pour cumuler ses chances, Sud devait prendre l'entame Trèfle de l'As, jouer l'As puis le Roi de Carreau, tenter une première impasse Cœur et rentrer à nouveau au mort par le Roi de Trèfle afin de renouveler la manœuvre.