

FORMATION CONTINUE DES MONITEURS

Quiz de Mai 2021

VOUS ÊTES EN SUD

1	D : Nord V : Pers.					
	♠ 2 ♥ 975 ♦ AV9865 ♣ 742	Sud	Ouest	Nord	Est	<u>Votre enchère</u>
		?		2SA	Passe	3SA

Une mineure sixième, un singleton, une ouverture à Sans-Atout... tous les éléments d'un Texas mineur semblent réunis.

Faites attention, ce qui est vrai sur une ouverture de 1SA ne l'est pas toujours sur celle de 2SA.

Le Texas pour les Carreaux sur 2SA se fait par le biais de l'enchère de 4♣ or, celle-ci dépasse le contrat de 3 Sans-Atout que l'on doit préférer de manière systématique à celui de 5 en mineure sauf si on connaît une absence d'arrêt dans une couleur nommée par les adversaires ou en face d'un singleton.

L'ouverture de 2SA ne permettant pas de savoir à un niveau suffisamment bas si le partenaire a quelque chose à Pique, faites le pari qui réussira le plus souvent en déclarant 3SA.

Le jeu de Nord :

- ♠ AD84
- ♥ AV6
- ♦ D72
- ♣ AR8

Même si 3SA n'est pas en acier trempé, on se sent plus à l'aise pour faire neuf levées que onze !

2
D : Sud
V : Tous
♠ RDV54
♥ 42
♦ AR1085
♣ 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passé	2♠	Passé
?			

Votre enchère
4♠

13H seulement mais une très belle distribution.

À mon avis, il n'y a que trois enchères susceptibles de retenir votre attention : Passé, 3♦ et 4♠. Quant à l'enchère de 3♠, elle est compétitive et ne demande pas au partenaire de reparler.

L'enchère de « Passé » semble particulièrement pusillanime avec ce jeu que l'on estime à cinq perdantes (une à Pique, deux à Cœur, une à Carreau et à Trèfle). En revanche 3♦, qui est une enchère d'essai naturelle, semble plus adaptée ; elle promet un bicolore et montre un jeu d'une force permettant d'envisager la manche tout en n'étant pas assez fort pour la déclarer.

Mais encore une fois, l'enchère est un peu timide. En effet, les jeux bicolores deviennent très puissants dès qu'un fit existe. La couleur secondaire s'affranchira soit par la coupe, soit naturellement en fonction du complément apporté par le partenaire.

Le jeu de Sud permet de déclarer directement la manche, surtout si l'on considère qu'en moyenne, un soutien simple apporte deux couvrantes à l'ouvreur.

Un conseil pour vous y retrouver peut-être plus facilement, avec un bicolore dans cette situation, comptez vos perdantes : avec sept perdantes, passez, avec six perdantes nommez votre deuxième couleur et avec cinq perdantes, déclarez directement la manche.

Le jeu de Nord :

- ♠ A1032
- ♥ V973
- ♦ 76
- ♣ 752

**Perdantes : cartes manquantes parmi As-Roi-Dame dans les couleurs longues et jusqu'à ce que le déclarant puisse couper dans les couleurs courtes.*

Ici Sud a cinq perdantes, l'As de Pique, l'As et le Roi de Cœur (puisqu'il peut couper dès le troisième tour), la Dame de Carreau et l'As de Trèfle, ce qui suffit pour déclarer la manche.

3
D : Sud
V : Tous
♠ AR654
♥ 76
♦ A2
♣ ARV4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passé	1SA	Passé

Votre enchère
3♣

19H, 20HL somptueux, tout en As et en Rois, il va falloir jouer la manche mais laquelle ?

Votre jeu semi-régulier ainsi que l'annonce de 1SA semblent militer en faveur du contrat de 3 Sans-Atout, mais attention à cette enchère de 1SA qui est « fourre-tout » et ne montre en rien un jeu régulier mais simplement l'absence de possibilité de faire une enchère au palier de 2 (manque de points ou de fit). En face d'un jeu qui peut être irrégulier, décrivez votre main. Ici, il suffit de nommer sa deuxième couleur, les Trèfles.

2♣ serait un bicolore économique et donc non-forcing, il faut faire un saut pour contraindre Nord à reparler en disant 3♣.

Le jeu de Nord :

- ♠ 92
- ♥ 2
- ♦ RD874
- ♣ D10753

Le contrat de 6 Trèfles est excellent (entraînez-vous avec votre partenaire pour l'appeler) alors que celui de 3 Sans-Atout est mort-né sur l'entame Cœur.

4
D : Nord V : EO
♠ A32 ♥ AR10753 ♦ AD4 ♣ 2

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

Votre enchère
3♣

Rappel : Après un « Passe » d'entrée, l'enchère de 2SA continue à décrire un fit dans la majeure d'ouverture mais sa signification diffère par rapport au 2SA sans Passe initial. Elle promet une force de 11 points HLD et plus, quatre atouts et une courte, singleton ou chicane, qui n'est pas précisée.

Avec votre jeu, il est légitime de penser au chelem et il faut en savoir plus, en particulier sur l'emplacement de la courte du partenaire. En effet, une courte à Trèfle n'aurait aucun intérêt car l'ouvreur coupe lui-même la couleur dès le second tour. En revanche, une courte à Pique renforcerait encore plus votre jeu en vous garantissant de ne concéder aucun pli dans la couleur.

L'enchère permettant de savoir où se situe le singleton ou la chicane du répondant consiste à dire 3♣. Le répondant annonce naturellement la couleur de sa courte à moins qu'elle ne soit à Trèfle, cas dans lequel il revient dans la couleur d'atout au palier de 3.

Le jeu de Nord :

- ♠ 4
- ♥ D862
- ♦ R965
- ♣ A875

Ici Nord répond 3♠. Avec un singleton Trèfle il aurait annoncé 3♥.

Je vous laisse construire le reste de la séquence pour aboutir à ce merveilleux grand chelem !

5
D : Ouest V : Pers.
♠ A52 ♥ D754 ♦ 8743 ♣ 62

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ ?	1♣ Passe	Contre 1SA	Passe Passe

Votre enchère
3SA

En face du Contre de Nord, votre enchère de 1♥ est tout à fait justifiée. Elle indique que vous étiez dans la zone de points la plus basse (0-7H). Vous avez ainsi nommé votre couleur la plus longue en donnant une priorité à la majeure. La redemande à 1SA de l'ouvreur dénie quatre cartes à Cœur tout en décrivant une distribution régulière et l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Votre jeu convient parfaitement au jeu à Sans-Atout, il ne reste plus qu'à déterminer à quel palier.

Un grand principe, pour reparler sur une enchère faible, le contreur doit avoir un jeu fort, au moins 18HL.

Le fait de ne pas être intervenu par 1SA au premier tour montre une main encore plus forte, de 19-20H. Une rapide addition vous permet de connaître les 25 points réglementaires pour jouer la manche et vous déclarez donc 3SA.

Le jeu de Nord :

- ♠ D8
- ♥ AV3
- ♦ AR52
- ♣ RD87

6
D : Ouest V : NS.
♠ AD87 ♥ RV4 ♦ D62 ♣ D108

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

Votre enchère
2SA

Les réponses au Contre de réveil ne sont jamais simples et très différentes de celles faites en face d'un Contre d'appel, d'où de fréquentes confusions. Un Contre de réveil est permis dès 7/8 points H si la distribution convient et les réponses sont décalées de 5 points vers le haut. Cela signifie que la réponse de 2♦ couvre une zone de force allant de 0 à 12 H ! Il faut donc reparler si une manche est possible, ce qui est le cas avec le jeu proposé.

Pour vous simplifier la vie je vous propose d'agir de la façon suivante : avec un jeu régulier et l'arrêt dans la couleur adverse, plusieurs réveils sont possibles pour Sud en fonction de sa force :

- De (9) 10 à 12 (13), 1SA
- De 17 à 19, 2SA
- Entre les deux, de 14 à 16, on Contre d'abord et on nomme les Sans-Atout au tour suivant au palier minimum, à moins qu'un fit majeur n'ait été découvert, auquel cas il est prioritaire de l'exprimer.

Avec ce jeu, dites 2SA pour indiquer la zone 14-16.

Le jeu de Nord :

- ♠ R6
- ♥ 732
- ♦ AV985
- ♣ R32

7					
D : Est V : Tous	Sud	Ouest	Nord	Est	Votre enchère
♠ 2 ♥ AD875 ♦ 9754 ♣ D87	Passe 3♦ ?	Passe Passe	2SA 3♥	2♠ Passe Passe	Passe

Encore un réveil à Sans-Atout, sur un barrage cette fois.
 Ce réveil est naturel avec l'arrêt Pique et montre une force de 13 à 16 points H.
 Il est d'usage de répondre en Texas et 3♦ montre donc cinq cartes à Cœur. La rectification est plus ou moins obligatoire et n'indique rien de particulier.
 Faut-il reparler ?
 Bien entendu, la manche peut gagner si d'une part votre partenaire est maximum, et que d'autre part les impasses et les distributions « roulent » pour vous... À défaut tout cela semble bien lointain, en ne perdant pas de vue qu'une ouverture de barrage n'est jamais un bon signe par rapport aux distributions adverses, la probabilité de trouver de mauvais partages augmentant.
 La sagesse commande de passer.

Le jeu de Nord :

- ♠ A984
- ♥ V2
- ♦ A632
- ♣ AV2

8
D : Sud
V : Tous
♠ AR654
♥ 76
♦ A2
♣ ARV4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	2♦	Contre	Passe

Votre enchère
3♣

Vous reconnaissez ce jeu ? C'est le même que celui de l'exercice numéro 3 ! La séquence est différente et il vous faut cette fois répondre à un Contre Spoutnik. Ici le Contre de votre partenaire semble indiquer quatre cartes à Cœur et un minimum de 8 points H.

Le Contre peut aussi indiquer plein d'autres choses, soutien par trois atouts positif, main de Sans-Atout sans arrêt Carreau, couleur longue et pas assez de points pour la nommer. Mais ces cas particuliers-là seront précisés par le répondant au tour suivant.

Avec tous ces points, il vous faut encore une fois imposer la manche. On peut dans un premier temps penser à dire 3SA mais l'As de Carreau second semble un peu léger. On peut également envisager un cue-bid, mais cette solution de dernier recours ne s'utilise qu'à défaut d'une enchère naturelle valable, et quoi de plus naturel que de nommer vos Trèfles ?

Dire 4♣ présente plusieurs inconvénients dont le plus notable est de dépasser le contrat de 3 Sans-Atout sans certitude de posséder un fit.

Il reste 3♣ qui constitue toujours un bicolore cher, bien qu'atténué. En face d'un Contre Spoutnik généralisé, 15 points suffisent pour le produire. Comme tout bicolore cher se respectant il est bien entendu forcing. Comme vous n'avez pas peur d'une rupture du dialogue, tout au plus de votre partenariat (!), c'est bien entendu l'enchère qu'il faut choisir.

Le jeu de Nord :

- ♠ 98
- ♥ RDV4
- ♦ 75
- ♣ D10876

On perd deux levées rouges au contrat de 5 Trèfles, 3SA chute de un et 4♠ nécessite un partage 3-3 des atouts pour gagner.