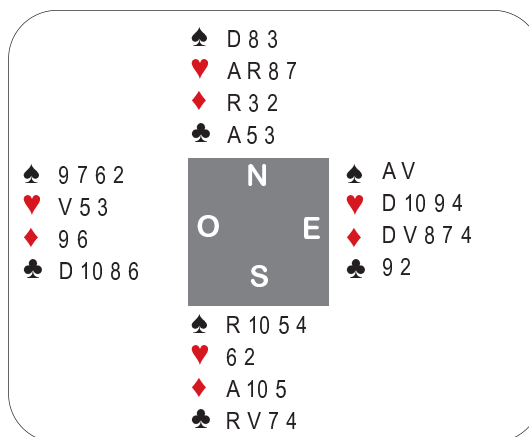


Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passé
2♣	Passé	2♥	Passé
3SA	Fin		



Entame : 7 de Carreau

Les enchères :

La séquence n'appelle pas de commentaire particulier.

Le jeu de la carte :

Qu'Est entame du 7 de Carreau ou de la Dame, qui nécessiterait théoriquement dans ce dernier cas de posséder au moins le 9 afin de former une « fausse séquence », le déclarant devrait tirer trois levées de la couleur. Derrière le 7, le déclarant appelle le 10 du mort pour le cas où l'entameur aurait joué sous la Dame et le Valet. A la tête de sept levées, il s'attaque aux Piques en partant d'un petit du mort vers la Dame. Il est souvent avantageux de faire tomber en priorité l'As adverse, reprise certaine pour le camp opposé, plutôt que de s'attaquer aux petits honneurs de la défense. En main à l'As de Pique, Est joue la Dame de Carreau que Nord prend de sa main avant de rejouer Pique. La chute du Valet lui apporte sa neuvième levée puisqu'elle affranchit le 10 du mort. Il est intéressant de constater qu'une entame de la Dame de Carreau aurait permis au déclarant de faire dix levées, le déclarant étant obligé de jouer les Piques de sa main vers le mort. L'As tombe immédiatement ce qui donne trois levées de Pique au lieu de deux. Si Est joue le Valet on prend du mort et l'on rentre en main pour jouer vers le mort afin que la Dame ne soit pas capturée par l'As sec.

Ce qu'il faut retenir :

Le maniement d'une couleur dépend du nombre de levées que l'on souhaite en tirer.

A32 RV54

- pour 4 levées, il faut trouver le partage 3/3 et la Dame placée, donc jouer l'As suivi d'un petit vers le Valet.
- pour 3 levées, il faut jouer le Roi puis un petit vers l'As suivi d'un petit vers le Valet, ce qui permet de s'en sortir aussi avec la Dame seconde derrière le Valet.

DONNE 2

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

	♠ 8 5 ♥ V 8 ♦ V 10 5 ♣ A R D V 8 4										
♠ 10 4 2 ♥ A 10 9 7 6 2 ♦ R 3 ♣ 7 5	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R D 9 7 3 ♥ R 5 4 ♦ 9 4 2 ♣ 9 3
	N										
O		E									
	S										
	♠ A V 6 ♥ D 3 ♦ A D 8 7 6 ♣ 10 6 2										

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	2♥	3♣	Passe
Passe	Passe	Contre	Passe
4♣	Passe	5♣	Fin

Entame : 4 de Cœur

Les enchères :

Vert contre rouge l'intervention d'Ouest par un deux faible à Cœur est légitime. Le soutien à 3♥ d'Est repose sur la loi des atouts et Sud, minimum, n'a rien à ajouter. L'enchère de 3♣ est forcing et oblige donc l'ouvreur à répondre, sauf si l'adversaire se manifeste. En réveil, Nord contre, action qui a valeur d'appel. Le contre de réveil dénie quatre cartes à Pique, auquel cas Nord aurait dit 3♠. Ce contre recherche en priorité une tenue à Cœur dans la main de l'ouvreur pour déclarer 3SA. Sans cette tenue, Sud répond 4♣, et Nord n'a aucune raison de ne pas déclarer la manche dans cette couleur.

Notons que sur un réveil à 4♣ de Nord au lieu de contre, Sud n'aurait pas été obligé de reparler. Il faut pouvoir se battre dans des séquences compétitives sans être obligé de déclarer la manche.

Le jeu de la carte :

Est entame du 4 de Cœur en pair-impair. Ouest prend de l'As et rejoue Cœur pour le Roi d'Est. Il est temps de contre attaquer du Roi de Pique, en espérant qu'Ouest va prendre la main à Carreau ou à l'atout. Le déclarant prend de l'As de Pique, joue ses atouts, et tente l'impasse au Roi de Carreau, pour égal ou moins deux selon le placement de cette carte. Ceux qui auront joué à Sans-Atout sans arrêt dans la couleur adverse obtiendront injustement le même résultat.

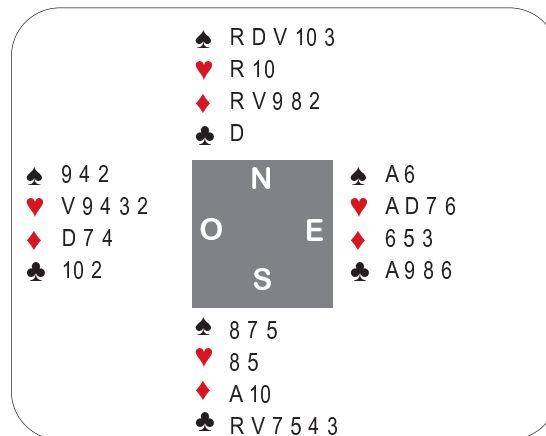
Ce qu'il faut retenir :

Le répondant qui a changé de couleur et de palier après une intervention s'engage à reparler une fois, sauf si son partenaire exprime un soutien sans saut dans cette couleur,

1♦ (2♥) 3♣ (3♥) 4♣ NF Notons que 3♣ ne dénie pas quatre cartes à Pique.
 1♦ (1♥) 2♣ (2♥) 3♣ NF

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est - Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♠	Contre
2♣	Passe	3♦	Passe
4♠	Fin		



Entame : As de Pique

Les enchères :

Avec 15 points H et un bicolore 5-5 Nord se doit de faire une enchère d'essai. Il conclurait à 4♠ avec la Dame de Carreau à la place de la Dame de Trèfle. Sud accepte cette invitation au nom de son As de Carreau second et de levées potentielles à Trèfle.

Le jeu de la carte :

Est doit entamer mais rien n'est agréable. L'entame naturelle du 3 de Carreau est à éviter après l'enchère d'essai de Nord. La moins dangereuse est sans doute l'As de Pique.

Après deux tours d'atout, le déclarant présente la Dame de Trèfle. Si Est prend - c'est humain - il est indispensable d'encaisser l'As de Cœur, sous peine de ne plus le faire.

Si Est laisse passer, trois scénarios sont envisageables :

- Le déclarant joue Carreau pour le 10, pensant trouver la Dame en Est en raison du contre. Il chute irrémédiablement de deux levées sur la contre-attaque à Cœur.

- Le déclarant joue l'As et le Roi de Carreau et coupe le troisième tour de la couleur pour dix levées.

- Le déclarant joue Carreau pour l'As et fait l'impasse à la Dame de Carreau pour onze levées à condition de jouer le Roi de Cœur après avoir défaussé un Cœur du mort sur le troisième tour de Carreau maître. En effet, Est ne pourra jouer un troisième tour d'atout pour empêcher la coupe d'un Cœur au mort.

Ce qu'il faut retenir :

Les enchères d'essai généralisées à 2SA après l'expression d'un soutien majeur au palier de 2 s'emploient avec des mains régulières de 15/17H, ou avec des mains de chelem. Les enchères d'essai naturelles, montrent quatre cartes dans la couleur, sans condition de qualité, dans une distribution irrégulière dans une mineure, régulière ou irrégulière dans l'autre majeure. Dans le deuxième cas on recherche en priorité le soutien 4/4 dans cette majeure.

DONNE 4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

	♠ V 7 2	
	♥ V 10 7 6 4	
	♦ 10 9 3	
	♣ V 2	
♠ 9 8 5	N	♠ A 4
♥ A R 3 2	O E	♥ D 9 8
♦ V 6	S	♦ 7 5 2
♣ A R D 3		♣ 9 8 7 5 4
	♠ R D 10 6 3	
	♥ 5	
	♦ A R D 8 4	
	♣ 10 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	Passe	Passe
2♠	Passe	Passe	2SA
3♦	Passe	3♠	Fin

Entame : As de Trèfle

Les enchères :

Sud peut soit contrer en réveil, en accord avec son système, pour montrer une main forte sur fond de belle couleur cinquième indéterminée, soit réveiller à 2♠, au risque de passer à côté d'une manche.

Le réveil d'Est à 2SA est compétitif pour trouver une partielle en mineure. Avec un singleton à Pique il aurait fait un contre d'appel. Sud a ainsi l'occasion de finir la description de son puissant bicolore et dit 3♦, Nord rectifiant à 3♠. Les deux joueurs en Est-Ouest sont tentés par un contre punitif au poids, mais Ouest a trop de points à Cœur et à Trèfle, couleurs courtes de Sud, et la levée de l'As de Pique n'est pas une surprise pour le déclarant (voir « ce qu'il faut retenir »).

Le jeu de la carte :

Rien à signaler. Toutes les couleurs sont bien réparties. La défense a droit à quatre levées d'honneur, le déclarant à neuf levées entre les Carreaux et les Piques.

A l'analyse, il fallait surenchérir à 4♣, contrat tout aussi sur table que celui de 3♠ ; pas bien facile.

Ce qu'il faut retenir :

Après avoir passé sur l'ouverture d'1SA du partenaire,

- si l'adversaire réveille les enchères par 2♠ :
 - le contre est d'appel avec un singleton à Pique
 - 2SA est une enchère naturelle, on accepte de jouer un contrat en mineure.
- si l'adversaire réveille les enchères par 2♥ :
 - le contre est d'appel, court à Cœur.
 - 2♠ montre quatre cartes à Pique et une mineure cinquième.
 - 2SA est un appel pour les mineures dans une main régulière.

DONNE 6

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

♠ AR 10 9	♠ 8 6	♠ DV 7 4 2			
♥ 8 3	♥ RV 9 7	♥ AD			
♦ RD 4	♦ 7 5 3	♦ 10 8 6			
♣ V 10 9 6	♣ A 8 5 3	♣ D 7 2			
	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	
N					
O E					
S					
	♠ 5 3				
	♥ 10 6 5 4 2				
	♦ AV 9 2				
	♣ R 4				

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♣	Passe	1♠
Passe	2♣	Passe	4♣
Fin			

Entame : 2 de Cœur

Les enchères :

Est, au nom du fit neuvième et de ses 11 points d'honneurs, nomme la manche. Il ne doit pas craindre une ouverture faible en troisième d'Ouest, qui, dans ce cas, aurait passé sur 1♠.

Le jeu de la carte :

Sud entame du 2 de Cœur pour le Roi de Nord et l'As. Cette entame montre que Sud ne possède sans doute pas l'As et le Roi de Trèfle. Après avoir fait tomber les atouts en deux tours, Est encaisse la Dame de Cœur et joue Trèfle vers le mort. Il espère affranchir deux levées de Trèfle avant que l'adversaire ne soit en mesure d'encaisser deux levées à Carreau.

Si Sud plonge du Roi pour « switcher » à Carreau le déclarant devra espérer un bon placement de l'As de Carreau. Ici, la défense n'en peut mais.

Ce qu'il faut retenir :

En face d'une ouverture en troisième position, les changements de couleur, 1 sur 1 ou 2 sur 1 sans saut, sont non forcing. L'ouvreur doit passer dès qu'il n'a pas l'ouverture. Seule la réponse de 2♣ en face d'une ouverture d'1♥ ou d'1♠ est forcing et conventionnelle. Il s'agit du Drury qui montre un soutien dans une main de 11/12 points HLD.

DONNE 8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

	♠ R 6 5				
	♥ A V				
	♦ V				
	♣ R D 10 9 8 7 2				
♠ 8 7 2	N	♠ A 9 3	O	E	♠ A 9 3
♥ 6 5 4 2	S	♥ R 9 8 7	S	S	♥ R 9 8 7
♦ D 5 2		♦ A R 9 8 6 4			♦ A R 9 8 6 4
♣ A 5 3		♣			♣
	♠ D V 10 4				
	♥ D 10 3				
	♦ 10 7 3				
	♣ V 6 4				

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♣	1♦
1♠	2♦	Contre	2♥
Passe	Passe	3♣	3♥
Passe	Passe	4♣	4♦
Fin			

Entame : Dame de Pique

Les enchères :

Un combat de compétitives à bas palier qui conduira à de nombreux contrats. Les enchères libres d'1♠ de Sud et 2♦ d'Ouest sont minimum, mais légitimes, l'une avec quatre beaux Piques, l'autre avec deux honneurs utiles. Le contre de Nord montre en priorité une bonne main avec trois cartes à Pique. Est a une très belle intervention, son enchère de 2♥ est naturelle et forcing, pour jouer une manche en attaque à Carreau ou à Cœur. Ouest s'arroge le droit de passer, prêt à s'excuser si la manche gagne, car son soutien était tout à fait minimal. Il n'imagine pas gagner une manche en face d'une intervention ne pouvant dépasser 16 ou 17 points H. De plus, jouer à l'atout Cœur rapportera plus en TPP. Nord surenchérit à 3♣, car comment ne pas répéter une couleur de cette qualité avec une telle distribution. Est a compris le message, Ouest a quatre cartes à Cœur et rien de plus, il insiste à 3♥. Mais Nord a des ressources, le potentiel offensif de son jeu à l'atout Trèfle est énorme, ses levées de défense à l'atout Cœur presque inexistantes, son enchère de 4♣ est légitime. Pour les mêmes raisons, Est surenchérit à 4♦, au nom du double fit et de la chicane dans la couleur adverse. Cette action sonne la fin du combat, Ouest n'osant pas dire 4♥.

Le jeu de la carte :

Est prend l'entame de l'As, joue trois tours d'atout en finissant au mort, défausse un Pique sur l'As de Trèfle et joue Cœur vers son Roi. Les Cœurs sont 3/2, l'As placé, dix levées sans problème, les mêmes qu'à l'atout Cœur. Notons que 5♣ contrés ne chutent que d'une levée si Sud a l'inspiration de faire sauter l'As de Pique avant l'As de Trèfle, confiant dans la parité donnée par ses adversaires dans cette couleur (V6 assurent une remontée au mort si Ouest laisse passer le Roi de Trèfle).

Ce qu'il faut retenir :

En enchères compétitives, les points d'honneur ne jouent qu'un rôle secondaire. Les éléments de décision sont : votre nombre d'atout, la distribution en attribuant une plus-value aux courtes dans la couleur adverse, et l'emplacement et la qualité de vos honneurs, en évaluant le ratio matériel offensif / matériel défensif.

DONNE 10

Donneur : Est
Vulnérabilité : Tous

<p>♠ 10 7 6 ♥ R D V 10 7 ♦ 10 9 7 6 2 ♣ 10 9 7 6 2</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ D 9 ♥ A 9 6 4 ♦ D V 6 2 ♣ D V 5</p> <p>♠ A 4 3 ♥ 8 3 ♦ R 9 8 5 3 ♣ A R 4</p> <p>♠ R V 8 5 2 ♥ 5 2 ♦ A 10 7 4 ♣ 8 3</p>
	N										
O		E									
	S										

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
1♠	Contre	1SA	Passe
Passe	2♥	2♠	Fin

Entame : Roi de Cœur

Les enchères :

L'intervention de Sud à 1♠ est ici aussi minimale, justifiée par la localisation des honneurs dans les couleurs longues. Ouest peut utiliser le contre Spoutnik avec seulement 6 points H, car la force est compensée par la distribution 5/5 ainsi que la très belle couleur à Cœur. L'enchère d'1SA, couvrant la zone 8/12H dans cette situation, occupe le terrain. Il est difficile de déterminer s'il vaut mieux jouer et gagner 1SA plutôt que de passer et laisser chuter ce même contrat par l'adversaire. En réveil, Ouest sait qu'il a un jeu plus efficace en attaque à l'atout Cœur qu'en défense contre 1SA, mais Nord a le dernier mot quand il surenchérit à tort ou à raison à 2♠ au prétexte que son camp ne semble pas avoir moins de jeu que le camp opposé.

Le jeu de la carte :

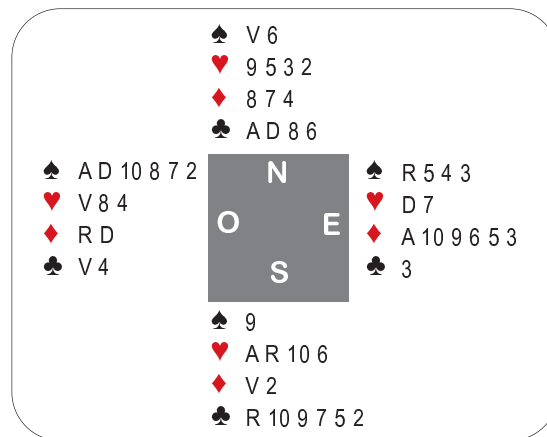
Le déclarant laisse passer l'entame du Roi de Cœur et Ouest continue de la Dame, son honneur restant le plus fort, pour inciter plus tard son partenaire à jouer Carreau. Le mort prend de l'As de Cœur et rejoue la Dame de Pique. Pour faire chuter ce contrat, Est doit prendre de l'As et rejouer le 3 de Carreau, petite carte pour un appel préférentiel à Trèfle. Ouest coupe, trouve son partenaire à Trèfle, coupe un second tour de Carreau, et l'affaire se termine à une de chute, bien défendu, mais pas forcément pour une bonne note, le camp Est/Ouest étant favori pour gagner 2♥.

Ce qu'il faut retenir :

Le contre Spoutnik simple garantit toujours au moins quatre cartes à Cœur. Soit exactement quatre cartes à partir de 8 points H et sans limite supérieure, soit cinq cartes de 7 à 10 points H. Derrière l'intervention à 1♠ le cue-bid à 2♠ dénie quatre Cœur ; en revanche avec cinq ou six Trèfles et quatre Cœur, à partir de 12 points H, il faut commencer par un changement de couleur à 2♣ puis nommer ses Cœurs au tour suivant, exactement comme si l'adversaire n'était pas intervenu à 1♠.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♠	Passe	4♣
Passe	4♣	Fin	



Entame : 5 de Cœur

Les enchères :

Est n'a pas une réponse facile sur l'ouverture d'1♠ de son partenaire. Il est trop fort pour sauter à 3♠, qui constituerait une proposition de manche avec 11/12 points HLD, ou encore à 4♠, barrage avec cinq atouts. Il peut commencer par répondre 2♦, puis sauter à 4♣ sur toute redemande faible ou ambiguë de l'ouvreur. Mais cette séquence correspond plus à la description d'une main régulière ou semi-régulière de 13/15 points HLD, qu'à une main aussi distribuée. L'enchère se rapprochant le plus de la main est probablement le Splinter à 4♣, double saut dans la couleur courte, même s'il aurait plutôt tendance à promettre cinq atouts au lieu de quatre. Ouest, qui a une ouverture banale et dont le singleton d'Est ne servira pas à grand chose, rectifie à 4♠.

Le jeu de la carte :

Tout va se jouer à l'entame. Si Est répond 2♦, l'entame à Cœur est évidente. Si Est répond 4♣, Nord doit choisir entre ses trois petits Carreaux et ses quatre petits Cœurs. La règle vient à son secours : de deux ou plusieurs couleurs longues sans honneurs, entamez de la plus longue. En effet, cette couleur a moins de chance de constituer une couleur de manœuvre du déclarant. La carte à entamer est le 5 de Cœur, la seconde dans une couleur quatrième sans honneur. Ouest ne fait que dix levées sur entame Cœur ; Sud n'ayant aucun mal à rejouer Trèfle après As-Roi de Cœur. Sur entame Carreau, Ouest réalise douze levées, six atouts et six Carreaux.

Ce qu'il faut retenir :

Le splinter sur une ouverture majeure est exprimé par un changement de couleur avec double saut dans une couleur courte, singleton ou chicane. Il montre a priori un soutien par cinq atouts, et de 7 à 10 points H, avec deux ou trois honneurs utiles. Avec un singleton majeur, le répondant doit sauter à 3♠ sur 1♥, et à 4♥ sur 1♠.

DONNE 12

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord - Sud

♠	R D V 10 9 8 6	♠	R 8 4 2				
♥	9 6	♥	R D V 10 7 2				
♦	A 6	♦	8 7 6				
♣	V 3	♣	7				
♠	A 5 4 3 2	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>		N	O	E	S
N							
O	E						
S							
♥	V 10 7 5	♠	A D 3				
♦	3	♥	9 8 5 4				
♣	A R 10	♦	D 9 5 4 2				

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Passe	2♦
Passe	2♥	3♠	4♥
Fin			

Entame : Roi de Pique

Les enchères :

Incroyable ! Nord s'attendait à tout sauf à entendre son adversaire de droite ouvrir d'1♠ et lui couper l'herbe sous le pied. Intervenir à 3♠, au premier tour, aurait un tout autre sens. C'est l'enchère que ferait un joueur doté d'une mineure quasi affranchie, possédant suffisamment de levées pour faire une manche à Sans-Atout à condition que son partenaire arrête la couleur d'ouverture, ici les Piques. En conséquence Nord passe. Est a raison de répondre 2♦ plutôt qu'1SA car il pourra s'arrêter à 3♦ sur une redemande à 2♠ de l'ouvreur. De plus il ne craint pas de jouer 3SA, contrat réalisable avec en face les As de Pique, de Cœur et de Trèfle. Quand Ouest annonce les Cœurs, Est s'apprête à déclarer la manche, de la même façon que s'il avait répondu 1SA, la puissance distributionnelle de la main rendant ce soutien tout à fait normal. C'est le moment que choisit Nord pour débarquer à Pique, enchère naturelle ne pouvant se justifier que par une couleur extrêmement longue et quasiment maîtresse, si l'on tient compte de l'ouverture. Cela ne doit pas dévier Est de sa trajectoire et l'enchère de 4♥ constitue le contrat final.

Le jeu de la carte :

Ouest prend l'entame de l'As de Pique en défaussant un Trèfle du mort, puis joue Carreau selon le principe souvent vérifié qu'il convient d'affranchir la couleur secondaire en priorité avant de s'attaquer aux atouts. Nord plonge de l'As et rejoue la Dame de Pique. Le mort coupe du 8 de Cœur, Sud se gardant bien de surcouper d'un atout maître dans le but de couper les communications vers le mort. Si le déclarant joue alors atout, deux scénarios peuvent être envisagés. Si Sud plonge de la Dame de Cœur pour jouer Trèfle, Ouest devrait gagner : il prend de l'As et continue du Valet de Cœur que Sud doit laisser passer. Ouest continue par le Roi de Trèfle et Trèfle coupé, puis tous les Carreaux maîtres. Sud coupe au cinquième tour, mais trop tard. Si Sud ne plonge pas de la Dame de Cœur, Ouest ne peut plus s'en sortir. Le Valet de Cœur remporte le pli suivi d'As Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Nord défusse son dernier Carreau. Le Roi de Carreau est alors coupé du 9 de Cœur, suivi d'un Pique coupé et surcoupé pour deux levées de chute.

Ce qu'il faut retenir :

Pensez à garder le contrôle de l'atout en refusant de couper ou de surcouper et en retenant vos honneurs maîtres.

DONNE 14

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

<p>♠ A 9 3 2 ♥ 10 9 4 ♦ 10 5 4 ♣ A D V</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ D 10 ♥ 7 5 3 ♦ R 9 8 6 ♣ 9 8 7 5</p> <p>♠ R 7 6 4 ♥ D 6 ♦ D V 7 ♣ 10 6 4 3</p> <p>♠ V 8 5 ♥ A R V 8 2 ♦ A 3 2 ♣ R 2</p>
N					
O E					
S					

Sud	Ouest	Nord	Est
<p>1♥ 2SA</p>	<p>Passe Passe</p>	<p>2♥ 3♥</p>	<p>Passe Passe Fin</p>

Entame : 10 de Cœur

Les enchères :

Sur l'ouverture d'1♥, Nord soutient sur la pointe des pieds, indiquant une main de 6 à 10 points HLD. Riche de 16 points H et 18 points HLD Sud fait une proposition de manche par l'enchère d'essai à 2SA. Invité à donner des précisions sur la force exacte de son jeu, Nord répond par la négative en disant 3♥, enchère qui clôt les débats.

Le jeu de la carte :

Il est tout à fait exclu d'entamer sous un As dans un contrat à la couleur. Ouest choisit l'entame atout pour s'attaquer aux éventuelles coupes que le déclarant pourrait effectuer de la main courte. Il faut noter que cette entame arrange bien les affaires de Sud qui souffre d'un manque criant de remontées au mort. Le problème de la Dame de Cœur est donc réglé et le Roi de Carreau pourra servir de communication pour jouer Trèfle vers le Roi. L'As étant mal placé, Sud devrait chuter d'une levée. A l'analyse on constate malgré tout que le camp Est/Ouest aurait remporté le contrat de 2♠.

Ce qu'il faut retenir :

Il existe deux types d'enchères d'essai. Tout d'abord, l'enchère d'essai à la couleur, 1♠ 2♠ 3♣ qui montre un espoir de manche avec une couleur secondaire pas suffisamment solide pour procurer des levées sans compléments de la part du partenaire. Le partenaire répond positivement s'il détient un complément d'honneur ou de quoi couper les perdantes de l'ouvreur dans la couleur en question. D'autre part l'enchère d'essai à 2SA, comme dans notre exemple, qui regroupe tous les autres types de mains justifiant un espoir de manche, en particulier, mais pas exclusivement, les mains régulières.

DONNE 16

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est - Ouest

<p>♠ V 9 ♥ AD 10 7 ♦ AR V 10 7 ♣ R 9</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ 10 6 ♥ V 6 4 ♦ 5 3 2 ♣ A 8 6 5 3</p> <p>♠ AR 7 5 3 2 ♥ R 9 8 ♦ 4 ♣ DV 4</p> <p>♠ D 8 4 ♥ 5 3 2 ♦ D 9 8 6 ♣ 10 7 2</p>
N						
O						
E						
S						

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Passe	1♠
Passe	2♥	Passe	2♠
Passe	2SA	Passe	3♥
Passe	3SA	Passe	4SA
Fin			

Entame : 5 de Trèfle

Les enchères :

L'expression d'un bicolore cher, ici 2♥, est forçant et auto-forcing.

Est doit répéter ses Piques sans saut, enchère ambiguë en force, qui promet au moins cinq cartes. Un saut à 3♠ promettrait six cartes commandées par trois honneurs, soit une seule perdante en face d'un singleton. Une quatrième couleur forçant à 3♣ dénierait formellement cinq cartes à Pique, l'enchère demandant strictement l'arrêt dans la couleur non nommée. L'enchère de 2SA de l'ouvreur est naturelle et non forçant. Quand l'ouvreur suggère une courte à Pique, la qualité médiocre des petits Piques d'Est ne l'incite pas à exprimer sa sixième carte. Son enchère de 3♥ est une enchère forçant de manche, qui dénie quatre cartes. Sinon, Est aurait soutenu à 3♥ sur 2♥ avec 8 points H et plus en situation forçant de manche, ou répondu 2SA sur 2♥ afin de soutenir à 3♥ au tour suivant, pour exprimer un fit dans une main très faible. L'enchère de 4SA, avec quand même 13 points H en face de 17 à 19, est quantitative quand aucun soutien n'a été exprimé. Elle est un peu optimiste, mais le chelem serait correct avec l'As de Trèfle à la place du Roi, ou la Dame de Pique à la place du Valet. Ouest, minimum, refuse la proposition.

Le jeu de la carte :

Nord entame sous son As cinquième à Trèfle, seule couleur fragile de l'adversaire. Au mort avec la Dame de Trèfle, le déclarant tente l'impasse à la Dame de Carreau, sa meilleure chance de réaliser douze levées. L'impasse réussit, mais la Dame n'est pas troisième. Jouer encore pour douze levées devient dangereux, mais si Ouest présente maintenant le Roi de Trèfle et que Nord prend son As, comme les Cœurs sont maîtres, Sud sera rapidement squeezé entre sa Dame de Pique et sa Dame de Carreau. Sportif.

Ce qu'il faut retenir :

Après avoir répété sa majeure au palier de deux en face de l'expression d'un bicolore cher, le répondant peut passer sur la troisième enchère de l'ouvreur, sauf enchère conventionnelle. Mais s'il reparle, toutes ses enchères sont forçant de manche, et, en particulier, le soutien différé de la mineure d'ouverture ainsi que la répétition au palier de trois de sa majeure.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	1♣	Passe
2♥	Fin	1SA	Passe

	♠ 7											
	♥ A 7 4 2											
	♦ A D 3											
	♣ A 9 8 5 2											
♠ R 10 9	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td style="background-color: #ccc;"></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 6 5	
	N											
O		E										
	S											
♥ 6 5		♥ R V 9										
♦ R V 10 9 4		♦ 5 2										
♣ D 10 4		♣ R V 7 6 3										
	♠ D V 8 4 3 2											
	♥ D 10 8 3											
	♦ 8 7 6											
	♣											

Entame : 5 de Cœur

Les enchères :
 Sur la réponse d'1♠, Nord a une enchère difficile. Répéter ses Trèfles avec cinq cartes aussi laides n'est pas satisfaisant. Une redemande à 1SA, malgré le singleton à Pique, semble être un moindre mal, et en tout cas le seul moyen de retrouver un fit à Cœur en face d'un répondant limité à 9 points H. Sur 1SA, l'enchère de 2♥ exprime un bicolore économique, sur lequel l'ouvreur passe avec quatre cartes à Cœur (ici il est très tenté de dire 3♥, hors système !!) ou, sinon, rectifie à 2♠, même avec deux cartes.

Le jeu de la carte :
 L'entame atout, faute de mieux, est assez naturelle quand les adversaires ont un fit 4/4. Est prend du Roi et en rejoue. Le déclarant doit prendre de l'As du mort pour jouer Pique vers sa main. Si Est plonge de l'As, le déclarant va faire le reste des levées, en « expassant » le Roi de Pique d'Ouest. Les Piques étant répartis 3/3 et le Roi de Carreau étant bien placé, Sud va réaliser pas moins de onze levées !!! Si Est ne plonge pas de l'As, Ouest prend du Roi de Pique et rejoue Trèfle. Maintenant le déclarant ne peut plus affranchir ses Piques, et va péniblement réaliser huit levées en double coupe sous la forme de deux atouts de sa main, trois atouts du mort, deux levées de Carreau et l'As de Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :
 L'ouvreur répète une mineure cinquième uniquement avec une distribution irrégulière, soit avec une main de deuxième zone de 15/17 points H, soit avec une très belle couleur dans la première zone (12/14H). Avec quatre beaux Carreaux, cinq Trèfles quelconques et un singleton majeur, pensez à ouvrir d'1♦. Avec cinq cartes à Trèfle ou à Carreau de mauvaise qualité et quatre cartes à Cœur n'hésitez pas à faire une redemande à 1SA sur 1♠ en dépit de votre singleton Pique.

DONNE 18

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

<p>♠ D 6 2 ♥ A V 9 5 ♦ R D ♣ R 7 5 4</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ A 9 ♥ 8 4 ♦ V 10 9 7 4 ♣ A V 3 2</p> <p>♠ R V 10 8 5 3 ♥ R 7 2 ♦ 3 ♣ D 10 6</p> <p>♠ 7 4 ♥ D 10 6 3 ♦ A 8 6 5 2 ♣ 9 8</p>
N						
O						
E						
S						

Sud	Ouest	Nord	Est
			2♠
Passe	2SA	Passe	3♥
Passe	4♠	Fin	

Entame : 9 de Trèfle

Les enchères :

Avec 15 points H et un fit de trois cartes, Ouest n'est pas loin de pouvoir imposer la manche. Mais la mauvaise qualité de ses honneurs, en particulier Roi-Dame secs à Carreau, l'incite à la prudence (vous avez déjà compris qu'en TPP il ne faut pas pousser les manches !!!). La réponse de 2SA est un relais fitté qui demande à l'ouvreur de répéter sa couleur s'il est minimum en disant 3♠, ou de nommer sa force d'honneur annexe. La redemande à 3♥ montre une ouverture non minimum et une force à Cœur, pas nécessairement un contrôle. Rassuré sur la force du 2 faible Ouest déclare la manche.

Le jeu de la carte :

L'enchère de 3♥ est une raison supplémentaire pour entamer de son doubleton à Trèfle plutôt que sous la Dame de Cœur. Nord lit facilement le 9 de Trèfle, comme provenant d'une courte, singleton ou doubleton. Armé du contrôle de l'As d'atout, il lui est facile de prendre de l'As de Trèfle pour en rejouer, puis faire couper son partenaire au troisième tour de la couleur. Sud n'oubliera pas d'encaisser son As de Carreau qui constitue la levée de chute.

Ce qu'il faut retenir :

Le relais à 2SA sur l'ouverture d'un 2 majeur faible demande des précisions sur cette ouverture. L'ouvreur répète sa couleur au palier de trois s'il est minimum. Sinon :

- il peut dire 3SA avec une très belle couleur d'ouverture, dans une distribution régulière.
- il nomme des forces d'honneur au palier de 3, des valeurs de coupe avec saut au palier de 4 (priorité aux honneurs).

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est - Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♥	Passe
3♣	Passe	4♠	Fin

		♠ R D V 10 4 3	
		♥ 10 3	
		♦ 9 7 3	
		♣ A 5	
♠ 6		N	♠ 7 2
♥ A 7		O	♥ D 9 6 5 2
♦ A D 10		E	♦ 8 6 5 4 2
♣ 9 8 7 6 4 3 2		S	♣ V
		♠ A 9 8 5	
		♥ R V 8 4	
		♦ R V	
		♣ R D 10	

Entame : 2 de Trèfle

Les enchères :

Le saut à 3♣ indique une ouverture non minimum ainsi que quatre atouts. En dépit de ces deux informations favorables Nord n'a pas de quoi envisager un chelem. Il conclut tranquillement à 4♠.

Le jeu de la carte :

Un petit travail de défausse de perdante va permettre d'assurer ce contrat, tout en augmentant ses chances de trouver une onzième levée. Le déclarant prend l'entame de l'As, donne deux tours d'atout, puis joue le Roi et la Dame de Trèfle en défaussant le 3 de Cœur du mort. Un troisième tour d'atout permet de réintégrer la main du mort afin de jouer le 10 de Cœur qu'il laisse filer si Est joue une petite carte, ou qu'il couvre du Roi si Est fournit la Dame. Dans le cas qui nous intéresse Ouest, en main à l'As de Cœur, est obligé de rendre une onzième levée. Un retour Cœur permet de défausser deux Carreaux du mort. Un retour Carreau affranchit le Roi, un autre Carreau du mort étant défaussé sous le Roi de Cœur affranchi.

Ce qu'il faut retenir :

L'ouvreur d'1SA ne doit jamais rectifier un Texas majeur par une enchère de 2SA avec seulement trois atouts et une ouverture maximum. Avec seulement huit atouts dans son camp il ne serait plus en sécurité distributionnelle en face d'un répondant très faible. En revanche, il ne doit pas hésiter à exprimer un soutien avec saut avec quatre atouts, pratiquement dès que sa distribution n'est pas 4333.

DONNE 20

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

<p>♠ V 6 3 ♥ R V 9 7 ♦ A R V ♣ A V 4</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ D 2 ♥ 4 ♦ 8 7 6 3 2 ♣ 10 8 7 3 2</p> <p>♠ A 7 4 ♥ D 10 8 6 3 2 ♦ D 9 ♣ 6 5</p> <p>♠ R 10 9 8 5 ♥ A 5 ♦ 10 5 4 ♣ R D 9</p>
	N										
O		E									
	S										

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Passe	1♥
1♠	Contre	Passe	3♥
Passe	4♥	Fin	

Entame : Roi de Trèfle

Les enchères :

Ces 18 points H sont tellement laids (4333 et « carré » de Valets), qu'il ne serait pas criminel d'ouvrir d'1SA. Si Ouest, respectueux des règles, ouvre tout de même d'1♣, Sud intervient à 1♠ sur la réponse d'1♥ d'Est. Attention, cette intervention modifie l'expression des soutiens de l'ouvreur. Ouest doit contrer pour montrer, soit une main régulière de 18 ou 19 points H sans arrêt Pique, soit un soutien fort de quatre cartes à Cœur, soit une main irrégulière avec trois cartes à Cœur à partir de 14 points H. Est saute à 3♥, proposition de manche en face de trois cartes à Cœur. Ouest dit bien sûr 4♥.

Le jeu de la carte :

Malgré l'ouverture d'1♣, Sud a du mal à trouver une meilleure entame que le Roi de Trèfle. Le déclarant doit laisser passer l'entame afin de créer la fourchette As-Valet. Sud rejoue le 10 de Pique, mais trop tard. Est prend de l'As joue Trèfle pour le Valet, défausse un Pique sur l'As de Trèfle, et un autre sur le troisième Carreau du mort. Il peut maintenant jouer atout, et donner l'As de Cœur pour onze levées. Remarquez que sur l'entame du 4 de Carreau, Est réussit encore onze plis en jouant de la façon suivante. Après avoir joué trois tours de Carreau pour défausser un Trèfle de sa main, il joue l'As de Trèfle et Trèfle coupé, puis atout. Le déclarant fait la levée du mort et coupe son dernier Trèfle, avant de jouer l'As de Pique et Pique. Nord en main à la Dame de Pique doit jouer dans coupe et défausse. Si Sud plonge de l'As de Cœur pour rejouer le 10 de Pique pour le 3, le 2 et l'As, Est rentre au mort à Cœur, coupe le dernier Trèfle et sort à Pique, couleur bloquée pour le flanc, pour le même résultat.

Ce qu'il faut retenir :

Après intervention, les zones de points de l'expression des soutiens sont décalées de deux points vers le bas :

3♥ : 13/14H dans une main irrégulière.

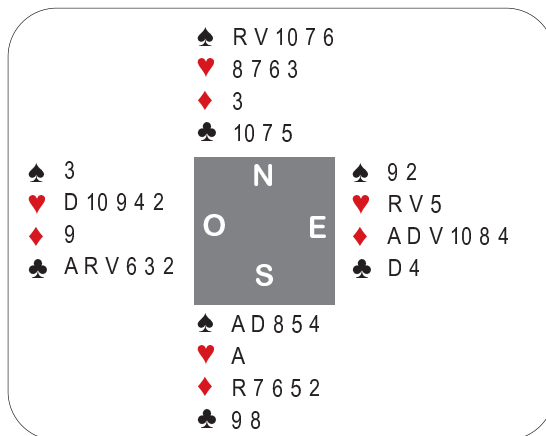
4♥ : 15/16H dans une main irrégulière ou 13/14H et une distribution 6/4.

3♠ : est un splinter qui indique une courte à Pique et 16/17 points H.

2♠ : Le cue-bid exprime un fit fort avec au moins 18 points H dans une main irrégulière.

DONNE 22

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest



Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♥	4♠	1♦
Passe	5♣	Passe	Passe
5♠	Contre	Fin	5♥

Entame : As de Trèfle

Les enchères :

Après l'intervention à 1♠, Ouest nomme sa majeure cinquième avant ses Trèfles sixièmes pour proposer ses deux couleurs de façon économique, surtout en cas de situation compétitive à haut palier. L'enchère de 4♠ est un barrage, idéale avec cinq atouts, un singleton et aucune levée de défense. La distribution d'Est est trop régulière pour exprimer un soutien libre au palier de cinq, il attend le réveil de son partenaire pour dire 5♥. Sud surenchérit à 5♠ car 5♥ peuvent gagner et il ne devrait pas chuter de plus d'une levée. Ouest contre, un Passe dans cette situation serait forcing, puisque le camp de l'ouvreur est majoritaire en points, et il ne veut pas encourager son partenaire à déclarer 6♥ sur 5♠.

Le jeu de la carte :

Ouest entame de son As de Trèfle, illustrant la priorité donnée à l'entame d'une couleur commandée par As Roi sur un singleton, et n'a plus d'intérêt à rejouer Carreau quand le mort dévoile un singleton dans cette couleur. Est fournit le 4 de Trèfle, et non la Dame, qui promettrait le Valet ou la Dame sèche. Ouest continue Trèfle, Sud coupe le troisième tour, et doit jouer atout pour le mort et Carreau vers le Roi. Il lui restera suffisamment d'atout pour couper ses trois Carreaux pour une chute, comme prévu, qui constitue une excellente défense contre 5♥ qui sont sur table.

Ce qu'il faut retenir :

Avec des distributions très excentrées, n'hésitez pas à combattre à des paliers élevés en situation compétitive. En revanche, avec des mains plus régulières et lourdes en points d'honneurs, il est souvent préférable de contrer.

DONNE 24

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

♠ 9 4	♠ A 8 3	♠ R V 5 2
♥ R D 10 7 2	♥ 9 6 3	♥ A 8 4
♦ 10 8 7 6 5	♦ A V 9	♦ R D 3
♣ 3	♣ R D 10 9	♣ V 4 2
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	
	♠ D 10 7 6	
	♥ V 5	
	♦ 4 2	
	♣ A 8 7 6 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♣	Contre
1♠	2♥	Passe	Passe
3♣	3♥	Fin	

Entame : Roi de Trèfle

Les enchères :

Malgré sa distribution 4-3-3-3 Est a un contre obligatoire au nom de ses 14 points et ses sept cartes en majeures. Sud réveille à 3♣, déniaient en principe cinq cartes à Pique. En revanche Ouest, qui doit continuer le combat compétitif, répète ses Cœurs. Proposer sa deuxième couleur en disant 3♦ devrait décrire un « canapé » - avec quatre cartes à Cœur et cinq cartes à Carreau - puisque le fit à Cœur est certain.

Le jeu de la carte :

Après avoir remporté la première levée du Roi de Trèfle, Nord sait grâce au pair-impair que son camp ne réalisera pas d'autre levée dans la couleur. Plutôt que de jouer Pique sous l'As dans le vain espoir que le déclarant, qui connaît l'As de Trèfle en Sud, « passe la mauvaise », il doit continuer Trèfle pour raccourcir le déclarant. Celui-ci coupe, joue Carreau vers le mariage, Nord fournissant un petit, et continue par As de Cœur et Cœur vers le Roi avant de rejouer Carreau. Nord plonge de l'As pour bloquer la couleur et joue un troisième tour de Trèfle qui est coupé. La Dame de Carreau est débloquée, Sud ne pouvant couper après les deux tours de débarras. La Dame de Cœur permet de rentrer en main, capturant le dernier atout de Nord avant d'encaisser les Carreaux. Mais quand Ouest jouera Pique vers le mort Nord plongera de l'As pour encaisser un Trèfle afin de réduire le déclarant à neuf levées.

Ce qu'il faut retenir :

En réveil, après une séquence du type :

1♦ passe 1♠ 2♥

passe passe

Le répondant peut :

- réveiller à 3♣ ou 3♦, canapé ou soutien non forçant qui dénie cinq cartes à Pique.
- contrer avec cinq cartes à Pique dans une main positive.
- faire un cue-bid à 3♥, sans cinq cartes à Pique, à partir de 12 points H dans l'espoir de jouer 3SA.