



Ce n'est pas à la Saint-Gaspard que le seringat se pare de ses fleurs odorantes.

n°12a – lundi 28 décembre 2020 - solutions

Quelle est votre enchère en Ouest ?

① *Ouest*

♠ A1085
♥ A3
♦ RD74
♣ V96

S	O	N	E
1♣	pas		

Le Contre d'une ouverture en mineure garantit les majeures 4/4 ou 4/3 (ou un jeu de plus de 18 pts HL). La qualité de vos ♠ est insuffisante pour une intervention au palier de 1 dans 4 cartes, et vous devez donc passer pour l'instant.

② *Ouest*

♠ R10953
♥ AV102
♦ R6
♣ R9

S	O	N	E
1♦	1♠		

Jusqu'à 18 pts HL, lorsque vous avez une majeure 5^{ème}, il est préférable de l'annoncer même si vous avez 4 cartes dans l'autre majeure. En effet, si votre partenaire répondait 1SA ou 2♣ sur un contre, vous ne pourriez plus annoncer vos ♠ sans indiquer 18 pts et +.

③ *Ouest*

♠ R94
♥ 6
♦ ARV6
♣ A8753

S	O	N	E
1♥	X		

S'il est préférable pour contrer une majeure d'avoir 4 cartes dans l'autre majeure, ce n'est pas une nécessité absolue. Ici, avec 15 pts H et 1 seul ♥, c'est l'enchère qui décrit le mieux votre main, 2♣ avec une mauvaise couleur 5^{ème} est exclu, et si vous passiez pour réveiller ensuite, Est aura du mal à penser que vous avez 15 pts et une courte à ♥, et vous risqueriez de rater une manche.

④ *Ouest*

♠ D10853
♥ A94
♦ D107
♣ V2

S	O	N	E
pas	3♠	1♣	X

Vous savez que la réponse d'1SA limiterait votre main à 7 pts, mais 2♠ ne décrit pas bien votre jeu. Un saut en majeure au palier de 2 annonce 8-10 pts avec 4 cartes exactement. Pour indiquer la même force de jeu avec 5 cartes, Vous devez sauter à 3♠, une enchère encourageante mais non forcing.

⑤ *Ouest*

♠ AV
♥ D1092
♦ 1053
♣ 8742

S	O	N	E
1♠	2♥	1♣	X

Attention, le Contre d'1♠ ne serait pas un Sputnik, mais un Contre punitif indiquant au moins 4 cartes à ♠ et plus de 6-7 pts, tandis qu'1SA dénierait [4]♥. Vous devez donc dire 2♥, qui ici montre de 6-9 pts avec 4 cartes, ou 4-7 avec 5 cartes. Avec 10 pts et [4]♥, vous feriez un cue-bid à 2♣.

“Rien n'est plus simple que de poser une question difficile.”



Le Petit Prince



Le Sphinx



Wystan Hugh Auden

Quelle est votre enchère en Ouest ?

⑥ **Ouest**

♠ 105
♥ V3
♦ R7532
♣ A1087

S	O	N	E
		1♠	X
2♠	X		

2SA serait une enchère naturelle montrant une dizaine de pts et un double arrêt à ♠. Il n'est pas question de passer, mais 3♦ n'est pas une bonne enchère alors qu'Est peut n'en avoir que 2. Utilisez le « recontre », qui montre en principe les 2 mineures sans [4]♥.

⑦ **Ouest**

♠ 83
♥ 10742
♦ V84
♣ A974

S	O	N	E
		1♦	passé
1♥	passé	2♦	X
passé	3♣		

Le Contre d'Est reste d'appel. Il n'a pas pu contrer au 1^{er} tour faute de ♥, et il garantit maintenant une belle ouverture avec [4]♠ et au moins [4]♣. Comme il n'est pas question de passer, répondez tout naturellement 3♣.

⑧ **Ouest**

♠ 95
♥ AD6
♦ 1054
♣ RDV73

S	O	N	E
		1♦	X
1♠	2♦		

Vous êtes beaucoup trop fort pour répondre 2♣, limité à 6-7 pts H avec 5 cartes. Mais un saut à 3♣ serait également insuffisant, puisqu'il indiquerait 8-10 pts H avec 5 cartes. Avec vos 12 H, il convient de faire un cue-bid pour imposer la manche. Attention, dans cette séquence, 2♠ ne serait pas un cue-bid mais montrerait [5]♠ et 7-10 ptsHL.

⑨ **Ouest**

♠ A1072
♥ V1085
♦ 952
♣ 98

S	O	N	E
		1♣	X
passé	1♠		

Bien qu'il semble naturel de commencer par 1♥, il faut, en réponse au Contre d'appel, adopter l'ordre inverse. Si vous dites 1♥ et que Nord répète les ♣ (par exemple), dire 2♠ obligera Est à revenir à 3♥ s'il a [3]♠ et [4]♥. En répondant d'abord 1♠, vous pourrez surenchérir à 2♥ de façon économique.

⑩ **Ouest**

♠ V862
♥ V3
♦ 74
♣ 98743

S	O	N	E
		1♠	X
XX	2♣		

Votre camp est dans une situation délicate car le XX vous expose à un Contre punitif. Il faut tenter de s'en sortir, et si vous passez, Est dira 2♦ s'il possède [4]♦ et [3]♣, et vous devrez corriger à 3♣. Dites immédiatement 2♣ dans votre couleur 5^{ème}, les enchères ont démontré que vous n'aviez rien.

Après cette séquence d'enchères quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

<p>⑪ Owest ♠ 64 ♥ D1072 ♦ RD75 ♣ DV6</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ♥</td> <td></td> <td>-</td> <td>2 ♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2 ♦</td> <td></td> <td>-</td> <td>2 ♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4 ♥</td> <td></td> <td>FIN</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		S	O	N	E	1 ♥		-	2 ♣	-	2 ♦		-	2 ♥	-	4 ♥		FIN		
	S	O	N	E																	
1 ♥		-	2 ♣	-																	
2 ♦		-	2 ♥	-																	
4 ♥		FIN																			
<p>⑫ Owest ♠ 642 ♥ D85 ♦ R72 ♣ AV96</p>	<p>⑬ Owest ♠ V1062 ♥ V73 ♦ AV1062 ♣ V</p>																				
<p>⑭ Owest ♠ R1062 ♥ 84 ♦ RV643 ♣ 72</p>	<p>⑮ Owest ♠ R952 ♥ V9743 ♦ D62 ♣ 4</p>																				

Analyse de la séquence : Sur le Drury, la réponse de 2 ♦ est ambiguë. On ne sait donc pas grand-chose, sinon que Nord a 11-12 pts HLD, et Sud le complément pour jouer la manche

- ⑪ Affranchir rapidement une levée d'honneur est toujours un bon plan, surtout avec 2 levées d'atout probables. Choisissez la séquence commandée par l'honneur de plus haut rang, sur l'entame du R ♦ vous devriez battre.
- ⑫ N'engagez pas vos honneurs dans la bataille sans raison impérieuse. Vos espoirs de levées sont multiples, et il convient donc de choisir une entame neutre qui ne compromet rien. Entamez du 2 ♠, vous ferez votre plan de défense après avoir vu le mort.
- ⑬ Chacun de vos valets peut avoir un rôle à jouer au cours de la défense, mais le V ♣ doit plutôt être considéré comme un singleton que comme un honneur. Vous n'avez que 7 pts H, votre partenaire devrait pouvoir prendre la main et vous faire couper.
- ⑭ Ce n'est pas le moment de prendre un risque sous l'un de vos Rois, et dans le cadre des entames neutres, le doubleton doit être préféré à l'entame atout ou dans 3 petites cartes. Cette fois encore, il est tout à fait possible de réaliser des coupes si Est a les bonnes cartes.
- ⑮ Attention ! S'il est vrai qu'il faut éviter les entames de courtes avec 4 atouts, c'est le contraire lorsque vous en avez 5. Le mauvais partage des atouts sera immédiatement détecté par le déclarant, et il convient d'éviter toutes les fins de coup possibles.

Après cette séquence d'enchères quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

<p>①⑥ <i>Ouest</i> ♠ DV93 ♥ R75 ♦ 8 ♣ RV9<u>6</u>4</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>FIN</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1SA	-	3SA	FIN
S	O	N	E										
1♦	-	1♥	-										
1SA	-	3SA	FIN										
<p>①⑦ <i>Ouest</i> ♠ DV7<u>5</u> ♥ D106 ♦ 642 ♣ AD3</p>	<p>①⑧ <i>Ouest</i> ♠ V954 ♥ 642 ♦ 754 ♣ <u>A</u>R5</p>												
<p>①⑨ <i>Ouest</i> ♠ A63 ♥ A5 ♦ D108<u>4</u>2 ♣ 972</p>	<p>②⑦ <i>Ouest</i> ♠ R104 ♥ <u>8</u>74 ♦ A976 ♣ RV4</p>												

Analyse de la séquence : peu de choses sinon que Sud possède 12-14 pts H sans majeure 4^{ème}, et que Nord ne devrait pas avoir 5 cartes à ♥.

- ①⑥ A égalité de longueur, vous donnerez le plus souvent la préférence à la majeure contre les contrats à SA. Mais cette règle ne s'applique pas lorsque la mineure est plus longue. Il y a une levée de longueur de plus à affranchir à ♣ qu'à ♠.
- ①⑦ L'entame à ♠ tombe des cartes, mais attention, ne posez pas la Dame sur la table. A SA, une séquence d'honneurs (ou une séquence brisée) commence à partir de 3 honneurs. Entamez du 5, même si Est n'a pas les bonnes cartes, Sud se trompera souvent.
- ①⑧ Garder la main à l'entame donne toujours un avantage à la défense, même si cela peut parfois faire perdre un temps plus rarement une levée. Vous noterez l'appel ou le refus de votre partenaire, et pourrez faire votre plan de défense en voyant le mort.
- ①⑨ Même si vous savez que Sud possède 4, voire 5 cartes à ♦, votre seule vraie chance de battre le contrat est de trouver un honneur à ♦ chez votre partenaire, et d'affranchir 2 ou 3 levées dans cette couleur. La 4^{ème} meilleure s'impose.
- ②⑦ L'entame sous l'As 4^{ème} étant exclue, même si ce n'était pas la couleur de Sud, vous devez entamer ♥ pour ne rien compromettre. Lorsque vos honneurs sont dans des courtes, protégez-les, c'est l'adversaire qui vous permettra de les réaliser.