

## FORMATION CONTINUE DES MONITEURS

### Quiz de novembre 2023

*VOUS ÊTES EN SUD*

1	D : Nord V : Pers. <hr/> ♠ 9753 ♥ 864 ♦ A10852 ♣ 4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; height: 60px; vertical-align: middle;">?</td> <td></td> <td style="text-align: center;">1♣</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	?		1♣	Passe	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Votre enchère</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; height: 60px; vertical-align: middle;">1♦</td> </tr> </table>	Votre enchère	1♦
Sud	Ouest	Nord	Est										
?		1♣	Passe										
Votre enchère													
1♦													

Deux questions se posent avec cette main, faut-il parler sur l'ouverture avec seulement un As et si oui, faut-il donner une priorité à la majeure ?

Une couleur cinquième commandée par un As, ce n'est pas rien au bridge, n'oubliez pas que les ouvertures mineures peuvent être faites avec des main fortes étant donné qu'il faut posséder sept cartes pour ouvrir de 2♣ avec une mineure longue. Il faut savoir que les As sont sous-cotés, si vous hésitez, sans As, restez au plus bas, avec au moins un As, foncez.

Nous allons donc répondre à l'ouverture : 1♦ ou 1♠ ?

Le système est basé sur la longue d'abord et non pas la majeure d'abord !

Il arrive que l'on soit contraint de donner une priorité à la majeure avec des jeux faibles, mais uniquement dans certaines situations.

Si vous répondez 1♠, à moins que l'ouvreur n'y détienne lui aussi quatre cartes, vous risquez d'entendre 2♣, enchère sur laquelle vous serez bien obligé de passer. Malheureusement, vous risquez de trouver chez lui des Cœurs ou pire, des Carreaux que la force de l'ouvreur ne permet pas d'annoncer.

La meilleure enchère semble être de nommer votre couleur à Carreau, si l'ouvreur nomme les Piques, donnez-lui le soutien, s'il nomme les Cœurs, passez, l'enchère n'est pas forcing et s'il dit 1SA, répétez vos Carreaux au palier de 2, contrat sûrement plus facile à jouer que celui à Sans-Atout. S'il répète ses Trèfles, vous passerez le Cœur léger, assuré de trouver un minimum de six cartes chez lui.

Le jeu de votre partenaire avec lequel il jouera le modeste contrat de 1 Cœur :

- ♠ A42
- ♥ RD107
- ♦ 4
- ♣ RD963

2

D : Nord
V : Tous
♠ RD6432
♥ A7
♦ V96
♣ 43

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passe	1♦ 1SA	Passe Passe

<u>      </u> Votre enchère <hr/> 2♣
---

Avec six cartes à Pique en face d'une redemande à Sans-Atout, l'atout est tout trouvé. Il ne reste plus qu'à déterminer à quel palier jouer. Vous avez 12 HL assez banal, c'est beaucoup trop pour se contenter de dire 2♠ qui est une enchère d'arrêt, mais ce n'est pas assez pour déclarer la manche. Il va falloir proposer la manche, mais attention ! Sur une autre enchère que 1SA, on utilise la répétition à saut pour indiquer un minimum de six cartes et une main limite. Sur la redemande à 1SA, la répétition de la majeure au palier de 3 montre certes six cartes, mais surtout un espoir de chelem ! Avec un jeu limite, on utilise le 2♣ Roudi. Maintenant, tout va dépendre du partenaire, s'il est fitté par trois cartes (réponses de 2♥ ou 2♠), on peut aller à la manche sans autre forme de procès au nom des neuf atouts. S'il dit 2♦, vous serez contraint de ne dire que 2♠ sans préciser votre sixième carte, les enchères au palier de 3 étant forcing. Si l'ouvreur est maximum, il reparlera et vous pourrez insister à Pique.

Le jeu de Nord qui passera sur l'enchère de 2♠ :

- ♠ 87
- ♥ V965
- ♦ AD73
- ♣ RD8

3
D : Nord
V : Tous
♠ AR753
♥ R108
♦ D4
♣ 975

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	Passé	1♦ 2♥	Passé Passé

Votre enchère
2♠

L'ouvreur vient de faire un bicolore cher, il promet donc un minimum de cinq cartes à Carreau et de quatre à Cœur en plus d'une main forte, 18 HL et plus. La caractéristique du bicolore cher est qu'il est auto-forcing, c'est-à-dire que l'ouvreur s'engage à reparler au moins une fois, sauf si la manche est atteinte, bien sûr !

Le fait qu'il se soit engagé à reparler implique que toutes vos enchères, à l'exception de la déclaration de la manche, sont forcing. Plus besoin d'artifice pour indiquer que vous avez du jeu, faites une enchère naturelle et reparlez ensuite pour montrer votre force.

Avec la valeur de l'ouverture en face d'une main forte, la manche est sûre et le chelem n'est pas loin, mais pour le moment, vous n'avez pas encore découvert un fit s'il en existe un.

Répétez vos beaux Piques cinquièmes au palier de 2 sans crainte d'une rupture de dialogue, la suite dépendra de l'enchère de l'ouvreur.

Cinq pour le prix d'une !

Amusez-vous à enchérir le jeu de Sud avec des redemandes différentes en Nord :

- a- 1SA
- b- 2♣
- c- 2♦
- d- 2SA

Trouvez votre enchère avant de lire plus bas...

- a- 2♣ Roudi
- b- 2♥ quatrième couleur
- c- 2♥ troisième couleur
- d- 3♣ relais, les quatre enchères pour retrouver un éventuel fit 5/3 à Pique.

4
D : Sud
V : Tous
♠ RV752
♥ AD86
♦ V4
♣ R3

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

Votre enchère
4♥

Après son changement de couleur, le soutien à 3♠ de Nord montre un espoir de chelem.

Avec un jeu non minimum et surtout d'un précieux Roi de Trèfle dans la couleur présumée de partenaire, vous avez commencé les contrôles.

Nord nomme maintenant celui qui vous manquait, est-ce une raison suffisante pour prendre la direction des opérations et de poser le Blackwood ?

À l'exception du Roi de Trèfle, que vous avez déjà nommé par le biais de l'enchère de 4♣, votre jeu n'a rien d'exceptionnel, comme vous ne savez pas grand-chose de la main d'en face, continuez paisiblement les contrôles en disant 4♥. Si Nord déclare 4♠, il faudra avoir le courage de passer.

Le jeu de Nord avec lequel on est en danger au palier de 5 :

- ♠ 10643
- ♥ R5
- ♦ RD
- ♣ AD1087

Avoir tous les contrôles n'est pas toujours suffisant pour poser le Blackwood, les quatre premières enchères du camp Nord-Sud sont assez flous en ce qui concerne les zones de points et il faut se donner les moyens de s'arrêter quand tout le monde est minimum.

L'enchère de 3SA, sur 3♠, bien que non décrite dans le SEF, permet de mieux zoner les mains dans ce genre de situation : un peu trop pour donner un coup de frein en revenant à 4 en majeure, mais pas assez pour démarrer les contrôles.

5
D : Est V : Pers.
♠ ARD6 ♥ V74 ♦ 86 ♣ A1063

Sud	Ouest	Nord	Est
Contre ?	Passe	1♠	1♦ Passe

Votre enchère
Passe

Ne vous laissez pas griser par la qualité de vos Piques !  
 En réponse à un Contre d'appel, le partenaire se doit de donner le plein de sa main, c'est-à-dire qu'il doit faire un saut à partir de 8H.  
 Sa réponse indique donc une force qui va de 0 à 7H et parfois même seulement trois cartes à Pique s'il ne peut rien dire d'autre.  
 En face de votre main, qui ne vaut que 15DH si un fit existe, une manche semble bien lointaine. Si vous reprenez sur 1♠, Nord va vous voir plus beau que ce que vous êtes et risque de déclarer la manche s'il est maximum.  
 Passez dans un premier temps, vous serez toujours à même de donner le soutien par la suite si l'adversaire réveille les enchères.

Le jeu, maximum, de Nord qui va déclarer la manche si vous le soutenez :

- ♠ 10983
- ♥ R5
- ♦ R743
- ♣ V52

Quand le partenaire du contreur nomme sa couleur au niveau le plus bas, c'est un signe de faiblesse, pour reparler, il faut avoir l'équivalent de 18 points.

6
D : Est V : E-O.
♠ AD98 ♥ 74 ♦ R76 ♣ V875

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe ?	Passe	Contre	1♣ Passe

Votre enchère
1♠

Cette donne, pour éviter les confusions nombreuses qui sont faites avec la séquence précédente.  
 Un Contre de réveil est certes d'appel, mais il peut être fait à partir de 7/8 points si la distribution est bonne avec une courte dans la couleur adverse.  
 On ne répond donc pas de la même manière, il faut la valeur de l'ouverture (13HL) pour faire un saut.  
 Ici, vous devez vous contenter de l'enchère de 1♠, pas d'inquiétude toutefois de passer à côté d'une manche, si Nord possède la valeur de l'ouverture, il reparlera !

Le jeu de Nord :

- ♠ V762
- ♥ AV85
- ♦ D952
- ♣ 3

Quoi de plus ressemblant qu'un Contre d'appel et de réveil.  
 Attention, la zone de points d'un réveil est décalée de 5 points vers le bas, on en tient compte pour les réponses et la zone supérieure est augmentée de 5 points aussi.

	<b>Contre d'appel</b>	<b>Contre de réveil</b>
Valeur du Contre :	12-13 +	7-8 +
Zone réponse minimum :	0-7	0-12

7

D : Sud
V : Pers.
♠ AD105
♥ 7
♦ RD963
♣ A52

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦ ?	1♠	Contre	Passe

<u>Votre enchère</u>  2SA
---------------------------------

Le Contre de Nord est le fameux Spoutnik qui décrit quatre cartes à Cœur et un minimum de 8 HL.

Eventuellement, le Contre peut aussi être fait avec un minimum de cinq ou six cartes, mais avec une force insuffisante pour les nommer au palier de 2, soit un maximum de 10 HL.

En réponse au Contre, il faut donner le plein de sa main, comme vous avez l'équivalent, en points, de l'ouverture de 1SA, faire un saut semble bien refléter votre force.

Avec ce triple arrêt à Pique, on a envie de nommer les Sans-Atout et la bonne enchère est donc celle de 2SA. Comme vous n'avez pas ouvert de 1SA, le partenaire en déduira que vous avez un jeu irrégulier et que votre courte tombe dans sa couleur, ici les Cœurs.

Connaissant votre jeu, Nord devrait être à même de choisir le bon contrat.

La main de Nord qui va sûrement préférer le contrat de 5♦ à celui de 3SA vu sa teneur à Cœur :

♠ 97  
 ♥ 8652  
 ♦ A1072  
 ♣ RD9

En réponse au Spoutnik avec le jeu de 18-19 H régulier, il ne faut pas hésiter à dire 3SA ou bien faire un cuebid.

8

D : Sud
V : Tous
♠ V2
♥ ADV6
♦ ARV8
♣ 742

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA ?	Passe	2♣	Contre

Votre enchère
2♠

Faut-il changer son système quand l'adversaire contre le Stayman ?  
 Le Contre demande au partenaire d'entamer Trèfle, si l'ouvreur de 1SA à un honneur à Trèfle, il reste bien placé qui que ce soit qui joue de la couleur.  
 En revanche, si Nord à un honneur, ou plus, à Trèfle, il sera traversé à l'entame.  
 L'idéal serait que ce soit le contreur qui soit à l'entame, si le contrat doit se jouer à Sans-Atout, le mal est déjà fait, mais si vous trouvez un fit majeur, vous pouvez le faire entamer à la condition que l'ouvreur de 1SA ne nomme pas sa majeure et laisse ce soin à son partenaire.

Le SEF préconise donc de nommer l'autre majeure, 2♥ avec quatre cartes à Pique et 2♠ avec quatre cartes à Cœur.  
 N'oubliez pas d'en parler avec votre partenaire avant !

Le jeu de Nord :

- ♠ A953
- ♥ 8754
- ♦ D3
- ♣ R63

Jouée du bon côté, la manche à Cœur nécessite de trouver les atouts bien répartis et le Roi bien placé.  
 Si c'est Ouest qui entame Trèfle, le Roi est capturé et un quatrième tour de Trèfle permet la promotion d'un atout dans le camp adverse si Ouest possède le 9 ou le 10 d'atout.