

## FORMATION CONTINUE DES MONITEURS

### Quiz de décembre 2023

#### *VOUS ÊTES EN SUD*

1	D : Sud V : Pers.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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>1SA</td> <td>Passe</td> <td>2♣</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>Passe</td> <td>2♠</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1SA	Passe	2♣	Passe	2♦	Passe	2♠	Passe	?				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 100%;">Votre enchère</th> </tr> <tr> <td style="height: 50px; vertical-align: middle;">Passe</td> </tr> </table>	Votre enchère	Passe
Sud	Ouest	Nord	Est																		
1SA	Passe	2♣	Passe																		
2♦	Passe	2♠	Passe																		
?																					
Votre enchère																					
Passe																					
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">           ♠ D2            ♥ R108            ♦ A10852            ♣ AD6         </td> </tr> </table>	♠ D2 ♥ R108 ♦ A10852 ♣ AD6																			
♠ D2 ♥ R108 ♦ A10852 ♣ AD6																					

Attention aux confusions ! Si votre partenaire avait nommé ses Piques au palier de 3, l'enchère aurait décrit un jeu de manche avec cinq cartes à Cœur et seulement quatre cartes à Pique. Il se serait alors agi de la convention « chassé-croisé » dont le but est de rendre l'ouvreur déclarant du contrat final, quelle qu'en soit la nature.

Après un Stayman, l'annonce d'une majeure au palier de 2 est non-forcing et **naturelle**. Le répondant décrit un jeu « limite » de 8/9 HL avec cinq cartes à Pique, soit accompagnées de quatre cartes à Cœur, soit avec un singleton n'ayant pas permis une redemande à 2SA après Texas. On parle de « misère dorée ». Notons qu'inverser les couleurs contraindrait à jouer au palier de 3 dans le cas d'une longue à Cœur, situation plus que délicate si l'ouvreur est minimum et n'a que deux cartes dans la majeure de son partenaire.

Tous ces éléments doivent conduire Sud à passer. Il est minimum et le misfit est plutôt décourageant. De plus, Nord possédant un jeu irrégulier, un contrat à la couleur devrait être plus facile à réaliser qu'un contrat à Sans-Atout.

Le jeu de votre partenaire :

- ♠ R9875
- ♥ A53
- ♦ 4
- ♣ V732

2
D : Nord
V : Tous
♠ R6432
♥ 87
♦ 96
♣ RD43

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

Votre enchère
2♥

Les développements après un bicolore économique au palier de 2 ne sont pas toujours simples au vu de l'imprécision du nombre de points de l'ouvreur, de 12 à 19 HL !

Avec un jeu faible vous avez le choix entre :

- Passe
- Une enchère de préférence à Cœur
- La répétition de sa couleur au palier de 2 par le répondant.

Par ailleurs, 2SA serait une proposition de manche qui promet 10-11 H et qui ne doit pas être envisagée avec ce jeu malgré un solide arrêt dans la quatrième couleur.

Pour répéter sa couleur, il faut six cartes ou, exceptionnellement, une bonne couleur cinquième et un jeu qui ne supporte pas les couleurs de l'ouvreur.

Connaissant un minimum de cinq cartes à Cœur et de seulement quatre cartes à Carreau en face, il est plus sage de revenir à Cœur.

Il s'agit d'une enchère de préférence sur laquelle l'ouvreur ne devrait pas se méprendre. En effet, avec un vrai fit de trois cartes et un jeu faible, il aurait fait un soutien simple à Cœur au tour précédent.

Le jeu de Nord :

♠ 8  
♥ RDV64  
♦ AD73  
♣ 865

3
D : Nord V : Tous
♠ A53 ♥ R6 ♦ AD65 ♣ R975

Sud	Ouest	Nord	Est
4SA ?	Passe	1SA 5♦	Passe Passe

Votre enchère
6♦

En face de votre enchère quantitative qui montre 16-17 points H, Nord, à votre grande surprise, déclare 5♦. Que vous veut-il ?  
 Ce n'est pas pour montrer une carte clé car vous n'avez pas fait d'appel aux As, aucun fit n'ayant été trouvé.  
 Premier constat : s'il ne passe pas, il n'a pas un jeu minimum !  
 Il accepte votre proposition de chelem, mais recherche un meilleur contrat que celui de 6 Sans-Atout qu'il suffirait de déclarer. Son enchère de 5♦ est naturelle et garantit quatre cartes car avec cinq cartes il aurait plutôt dit 6♦.  
 Vous avez donc retrouvé un fit et votre doubleton milite en faveur d'un contrat à la couleur. Il vous faut déclarer le chelem à Carreau.

Le jeu de Nord :

- ♠ RDV4
- ♥ A75
- ♦ RV98
- ♣ D6

On voit bien comment faire onze levées, mais trouver la douzième dans un contrat à Sans-Atout s'apparente à une gageure. À l'atout Carreau, une coupe à Cœur vous permet de réaliser paisiblement votre chelem.

4
D : Sud
V : Tous
♠ 2
♥ V65
♦ RD4
♣ ARV875

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
?			

Votre enchère
2♥

Votre jeu était à la limite d'un saut à 3♣ car vous possédez 16 HL. L'enchère de 2♦ est une troisième couleur forcing qui a les mêmes caractéristiques qu'une quatrième couleur. Elle ne promet rien dans la couleur nommée et demande des renseignements complémentaires à l'ouvreur, notamment sur le fait qu'il possède trois cartes dans la majeure de réponse. En l'absence de ces trois cartes, l'ouvreur nommera les Sans-Atout avec l'arrêt dans les deux couleurs restantes, Carreau et Cœur. Ici, vous n'avez pas d'arrêt Cœur et un soutien des Carreaux promettrait quatre cartes. Répéter les Trèfles au palier de 3 montrerait un jeu minimum et au palier de 4, vous dépasseriez le contrat de 3 Sans-Atout qui doit toujours être préféré à une manche mineure si les jeux s'y prêtent. Il ne reste donc qu'une seule enchère, 2♥, sorte de quatrième couleur qui ne promet rien d'autre qu'une répétition des Trèfles maximale (au moins 14 H) et l'impossibilité de produire l'une des enchères précédemment évoquées. Si votre partenaire soutient les Trèfles au palier de 3, vous indiquerez votre force à Carreau pour essayer de jouer la manche à Sans-Atout s'il détient quelque chose à Cœur.

Le jeu de Nord :

- ♠ AR765
- ♥ R2
- ♦ 753
- ♣ D93

5
D : Sud V : Pers.
♠ AD875 ♥ 963 ♦ ARD4 ♣ 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ ?	2♥	2♠	3♥

Votre enchère
Contre

15 points superbes et un singleton, j'espère que personne n'aura songé à laisser les adversaires jouer le contrat de 3 Cœurs. Une manche n'est pas impossible si le partenaire est maximum ou possède des cartes utiles. En contrepartie, une enchère de 4♠ est exagérée si le partenaire a un soutien minimum.

Comment le savoir ?

Nommer les Carreaux vous propulse au palier de 4.

L'enchère de 3♠ n'est pas une proposition de manche, mais une enchère purement compétitive. C'est-à-dire qu'on la produit pour surenchérir sur les 3♥ adverses, mais sans vouloir jouer la manche. Ce sont des mains minimales en points, mais dotés d'une bonne distribution.

On pourrait imaginer un jeu comme celui-là pour dire 3♠ :

- ♠ RD10876
- ♥ 5
- ♦ RDV
- ♣ V52

Il ne reste donc qu'une seule enchère pour proposer la manche sans dépasser le contrat de 3 Piques, celle de Contre que l'on utilise comme une enchère d'essai généralisée. Avec un jeu minimum, Nord ne dira que 3♠, mais avec quelques réserves, il n'hésitera pas à nommer la manche.

6	
D : Nord	
V : E-O.	
♠	AR752
♥	74
♦	RD76
♣	D7

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

Votre enchère
Contre

Vous êtes en position de réveil et le Passe de Nord sur les 2♥ adverses ne vous donne pas beaucoup d'indications sur son jeu. Cependant vous êtes certain de deux choses :

- il n'a pas quatre cartes à Pique, car il aurait soutenu même avec une ouverture minimale.
- il n'a pas un jeu fort avec lequel il aurait fait une enchère à Sans-Atout, un cuebid ou un Contre.

Ayant la valeur de l'ouverture, il vous faut trouver la meilleure manche de votre camp et elle peut être à Pique si l'ouvreur détient trois cartes dans la couleur et, dans ce cas, son ouverture sera minimum puisqu'il n'a pas contré derrière 2♥. La manche peut également se situer à Sans-Atout s'il détient un arrêt Cœur et en désespoir de cause à Carreau puisqu'un fit existe.

Répéter les Piques promettrait non seulement six cartes, mais ne serait pas forcing ; même remarque pour un soutien à Carreau.

Les deux enchères forcing à votre disposition sont le cuebid, que l'on utilise avec le soutien à Carreau mais sans cinq cartes à Pique et le Contre qui est la bonne enchère avec la main proposée. Plus économique, c'est l'enchère qui vous permettra de retrouver plus facilement le meilleur contrat, soit :

4 Piques s'il vous soutient à retardement à Pique.

3 Sans-Atout s'il répond 2SA.

5 Carreaux sinon.

Le jeu de Nord :

- ♠ 863
- ♥ RD5
- ♦ AV85
- ♣ R65

7					Votre enchère
D : Ouest V : Pers.	Sud	Ouest	Nord	Est	2SA
♠ V7 ♥ 72 ♦ RD93 ♣ R8753	Passe ?	1♥ Passe	Passe Contre	2♥ Passe	

Le Contre de réveil de votre partenaire ne promet pas la valeur de l'ouverture, mais s'appuie sur le fait que les adversaires s'arrêtent à bas niveau. Il est donc sûr de trouver quelques points chez vous. Bien évidemment il n'est pas question de faire un saut sous prétexte que vous avez 9 points H, comme sur un Contre d'appel direct.

Bien que l'enchère de 3♣ soit la première qui vienne à l'esprit, il ne faut pas occulter le fait qu'un contrat à Carreau puisse être supérieur.

Dans ces situations, l'enchère de 2SA n'est jamais naturelle, elle est utilisée le plus souvent pour rechercher le meilleur contrat en mineure de votre camp ; elle est donc parfaitement adaptée à votre jeu.

La main de Nord :

- ♠ RD53
- ♥ 86
- ♦ A10872
- ♣ D9

Ici, vous touchez le gros lot en retrouvant un fit neuvième au lieu d'une couleur d'atout de sept cartes seulement.

Après un fit adverse à bas niveau, n'hésitez pas à réveiller « léger » ; les points que vous n'avez pas sont chez votre partenaire ! Dans ces situations de réveil, 2SA est un relais destiné à retrouver le meilleur contrat de votre camp.

8					
D : Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Votre enchère
V : Tous	1♦	Contre	Surcontre	1♠	Passe
♠ 72	Passé	Passé	Contre	Passé	
♥ AV65	?				
♦ RDV74					
♣ D6					

Petit problème d'arithmétique : sachant que Sud et Ouest possèdent chacun au moins la valeur de l'ouverture et que Nord a un minimum de 10 H, que reste-t-il à Est ?

Solution : les yeux pour pleurer !

Cette disparité de points entre les deux adversaires rend les contrats très difficiles à manier pour eux, les communications entre les deux jeux étant inexistantes.

Pour peu que les atouts soient mal partagés et que l'adversaire y possède la plupart des gros honneurs, vous comprendrez aisément que même les plus petits contrats devraient lourdement chuter.

Tous les Contres du camp de l'ouvreur sont punitifs quand le répondant a surcontré au premier tour d'enchères. Ils nécessitent quatre belles cartes dans la couleur adverse.

Il ne vous reste donc qu'à passer, entamer atout pour limiter le nombre de coupes chez les adversaires et encaisser une lourde pénalité.

Le jeu de Nord :

- ♠ RD108
- ♥ D87
- ♦ 32
- ♣ RV87