

Révision : 1 donne, 10 questions

♠ A R 3
 ♥ A 8 5
 ♦ A D V 8 7 2
 ♣ 6

Vous êtes en Sud avec les cartes ci-dessus. Répondez aux situations suivantes :

1. Évaluez vos points pour l'ouverture. Combien en trouvez-vous ?
2. Comment ouvrez-vous ?
3. Votre partenaire ouvre de 1♣, et on passe en Est. A vous.
4. Votre partenaire ouvre d'1♠. Quelle est votre enchère après passe à droite ?
5. Votre adversaire Est ouvre, avant vous, de 1♥. Comment réagissez-vous ?
6. Votre adversaire de droite ouvre d'1♣ et vous contrez d'appel. Votre partenaire dit, après passe à votre gauche, 1♠. L'ouvreur Est passe. A vous.
7. Votre adversaire de droite ouvre d'1♣ et vous contrez d'appel. Votre partenaire dit, après passe à votre gauche, 1♦. L'ouvreur Est passe. A vous.
8. Votre adversaire de droite ouvre d'1♣ et vous contrez d'appel. Votre partenaire dit, après passe à votre gauche, 2♥. L'ouvreur Est passe. A vous.
9. Au cours des enchères, vous cherchez un chelem à ♦, et vous dites 4SA (Blackwood), votre partenaire vous ayant fitté et promis une dizaine de points. Votre partenaire répond 5♣. Que dites-vous ?

S	O	N	E
		Passe	1♣
X	Passe	1♠/1♦/2♥	Passe
?			

Vos réponses

10. Vous découvrez le jeu suivant. Comment gagnez-vous 5♦, après les enchères indiquées et l'entame du Valet de ♠ ?

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

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Est

Entame : ♠V

Contrat : 5♦

S	O	N	E
			Passe
1♦	Passe	1SA	Passe
3♦	Passe	5♦	Fin

Réponses :

1. **20HL**. A l'ouverture, vous ne devez compter que vos points HL (en effet, si votre partenaire possède un singleton \heartsuit et des points à \clubsuit , vous serez bien avancé avec votre singleton !). Ultérieurement, si un fit se dégage, vous recomptez votre main.
Cotation :
20 10
21 7
22 4
2. **1 \heartsuit** . Vous pourriez être tentés d'ouvrir de 2 \clubsuit , puis de dire 3 \heartsuit sur la réponse (obligatoire) de 2 \heartsuit de votre partenaire. Mais vous avez trop de perdantes (4½) pour un 2 \clubsuit FI avec une couleur mineure. Contentez-vous d'1 \heartsuit . Vous décrirez plus tard vos points et votre distribution.
Cotation :
1 \heartsuit 10
2 \clubsuit 8
3. **2 \heartsuit** . Rappelez-vous, les jumps directs sur l'ouverture sont FORTS. Ils signifient : j'ai au moins 16H, et j'ai une couleur « autonome », avec au moins 6 cartes dont 3 honneurs (2 gros honneurs au moins). Imposez l'atout.
Cotation :
2 \heartsuit 10
1 \heartsuit 6
4. **2 \heartsuit** . Evidemment, vous êtes beaucoup trop fort pour un soutien direct quelconque à \spadesuit . Il y a sûrement un chelem. Vous soutiendrez \spadesuit plus tard (soutien différé après 2 sur 1) montrant une main forte et forcing. Vous pourriez aussi dire 3 \heartsuit (jump, cf. situation précédente), mais cette fois, comme vous êtes fitté à \spadesuit , cela monterait trop les enchères (vous n'avez pas, cette fois, à imposer l'atout, puisqu'il y a un autre fit certain !).
Cotation :
2 \heartsuit 10
3 \heartsuit 7
Toute autre enchère 0
5. **Contre**. En effet, les interventions à la couleur (ici 2 \heartsuit) exigent, au niveau de 2, 6 cartes (vous les avez) et entre 8 et 17H (18DH). Vous êtes donc trop forts, avec 18H et 20HL, et devez contrer « toute distribution ».
Cotation :
Contre..... 10
2 \heartsuit 3
Toute autre enchère 0
6. **2 \heartsuit** . Votre jeu vaut 18 à 20DH. La réponse a été négative (couleur sans saut = 0 à 7H). Vous devez simplement reparler, indiquant ainsi un « contre toute distribution » de 18H à 20DH.
Cotation :
2 \heartsuit 10
Toute autre enchère 0
7. **2 \clubsuit** . La réponse de votre partenaire a été négative (couleur sans saut = 0 à 7H). Vous devez simplement reparler, indiquant ainsi un « contre toute distribution ». Mais 2 \heartsuit promettrait de 18H à 20DH. Or, le fit étant maintenant acquis, votre jeu prend de la valeur, au bas mot, 22DH. Vous pouvez vous permettre un « cue-bid » après « contre », qui indique maintenant un jeu valant une ouverture de 2 \clubsuit FI. Vous parlerez de votre \heartsuit sur la réponse de votre partenaire.
Cotation :
2 \clubsuit 10
2 \heartsuit 7
3 \heartsuit 4
Toute autre enchère 0
8. **3 \heartsuit** . Votre jeu vaut ici toujours 18 à 20DH. La réponse a été cette fois positive (couleur avec saut = 8H à 11DH). Si vous changez de couleur, vous indiquez un « contre toute distribution » de 18H à 20DH. Ne soutenez pas votre partenaire à \heartsuit , il n'a que 4 cartes dans la couleur (il aurait dit 3 \heartsuit avec 8H à 11DH et 5 cartes à \heartsuit !).
Cotation :
3 \heartsuit 10
3 \heartsuit 1
Toute autre enchère 0
9. **5 \heartsuit** . Ne demandez pas de chelem s'il vous manque un As et le Roi d'atout. 5 \heartsuit est un arrêt absolu. Si on vous avait répondu un As (5 \heartsuit), bien entendu vous auriez annoncé 6 \heartsuit .
Cotation :
5 \heartsuit 10
6 \heartsuit 2

TSVP

10. Vous découvrez le jeu suivant. Comment gagnez-vous 5 \heartsuit , après les enchères indiquées et l'entame du Valet de \spadesuit ?

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

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Est

Entame : ♠V

Contrat : 5♦

S	O	N	E
			Passe
1♦	Passe	1SA	Passe
3♦	Passe	5♦	Fin

Remarque préliminaire : le contrat de 3SA est gagné sans problème quelle que soit l'entame.

Mais vous jouez 5♦ ! C'est d'ailleurs le contrat normal.

Combien avez-vous de perdantes ? Prenez Sud comme main de base :

- 2 perdantes à ♥.
- 1 perdante à ♣. Celle-ci est inéluctable, ne pouvant ni être coupée, ni être défaussée.

Mais, heureusement, il apparaît qu'une coupe ♥ peut être effectuée au mort (main courte à l'atout), au 3^{ème} tour de la couleur. Il faut donc garder un ♦ au mort pour cela.

Vous ne pouvez donc jouer au plus que 2 tours d'atout, le 3^{ème} devant servir à couper un ♥.

Il vous faut aussi « ouvrir la coupe » à ♥, et donc rendre la main une fois à l'adversaire.

- Si les atouts sont répartis 2-2, pas de problème. Vous faites tomber les 4 atouts qui sont dehors, il vous en reste un au mort pour la coupe.
- Mais s'ils sont 3-1 ou 4-0, quand vous rendrez la main à ♥ pour « ouvrir » votre coupe dans cette couleur, l'adversaire, en main, n'hésitera pas à rejouer atout pour vous enlever votre dernier atout du mort. Vous aurez perdu !

Solution : couper un ♥ avant de jouer atout. Pour cela, prenez ♠ en main, jouez As de ♥ et petit ♥.

Vous ne craignez aucun retour de l'adversaire :

- S'il rejoue atout, il le fera à un moment où vous en avez encore suffisamment : vous reprendrez la main alors qu'il reste encore deux ♦ au mort.
 - Vous coupez maintenant votre ♥ perdant, avec le Roi de ♦, pour ne pas risquer d'être surcoupé.
 - Vous faites tomber les atouts et concédez un ♣. 5♦ égal et 600 points dans votre colonne.
- Tous les autres retours vous permettent de reprendre immédiatement la main, de couper un ♥, puis de faire tomber les atouts, et donc de gagner sans problème (vous donnerez tout de même un ♣, perdante prévue).

Remarque : Vous pouvez tout de même jouer un tour d'atout avant de jouer ♥As et petit ♥, mais pas deux !

Cotation :

Coupe ♥ avant atout..... 10
Un seul tour d'atout avant ♥ 9
2 tours d'atout avant ♥ 1