

Révision : 1 donne, 10 questions

♠ A
♥ A 9 5 4 2
♦ V 7 3
♣ R D V 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. Votre partenaire ouvre de 1♥, et on passe en Est. A vous.
3. Votre partenaire ouvre de 2♠ (faible). Quelle est votre enchère après passe à droite ?
4. Votre adversaire Est ouvre, avant vous, de 1♥. Comment réagissez-vous ?
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, 2♣. 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, 2♥. 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. Vous avez ouvert d'1♥, et votre adversaire de gauche, Ouest, a contré. Votre partenaire passe, et on dit 1♠ à votre droite. Que dites-vous ?

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

Vos réponses

10. Vous découvrez le jeu suivant. Comment gagnez-vous 3SA, après les enchères indiquées (ouverture de 2♠ en Ouest) et l'entame de la Dame de ♠ ?

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

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Ouest

Entame : ♠D

Contrat : 3SA

S	O	N	E
	2♠	X	Passe
3SA	Fin		

Réponses :

1. **16HL**. A l'ouverture, vous ne devez compter que vos points HL. Ultérieurement, si un fit se dégage, vous recompterez votre main. L'As de ♠ est un mauvais singleton et ne vaut en tout que 4 points.
Cotation :
16 10
17 7
15 4
2. **2♣**. Evidemment, vous êtes beaucoup trop fort pour un soutien direct quelconque à ♥. Il y a peut-être un chelem. Vous soutiendrez ♥ plus tard (soutien différé après 2 sur 1) montrant une main forte et forcing. Ici, en plus, vous avez l'occasion d'annoncer une vraie couleur, ♣.
Cotation :
2♣ 10
4♥ 2
3. **3♥**. Vous n'êtes pas fitté ♠, mais vous avez les points de manche. Votre partenaire peut, à la rigueur, détenir 3 cartes à ♥. Rappelons que l'enchère de 3♥, comme tout changement de couleur sur l'ouverture quelle qu'elle soit, est FORCING. Ici, en plus, 3♥ indique le plus souvent 5 cartes et un misfit. Le contrat final sera 4♥ ou 4♠, à la rigueur 5♣, mais jamais 3SA. Vous ne pourriez pas communiquer !
Cotation :
3♥ 10
4♠ 5
Toute autre enchère 0
4. **Passe**. En effet, que dire ? Aucune intervention n'est possible, surtout pas « contre » ! Attendez le contre de réveil de votre partenaire.
Cotation :
Passe..... 10
Contre..... 0
5. **Contre**. Bien sûr, vous avez 5 cartes à ♥. Mais elles ne sont pas très belles, et avec vos 15 points d'honneur, vous avez presque la distribution idéale d'un beau « contre ». Vous ne craignez aucune réponse de votre partenaire.
Cotation :
Contre..... 10
2♥ 7
6. **Passe**. La réponse de votre partenaire a été négative (couleur sans saut = 0 à 7H). Votre jeu ne présente aucune plus-value à ♣, dont le fit n'est même pas certain. Pas d'autre solution que de passer.
Cotation :
Passe..... 10
2♥ 3
7. **3♥**. Cette fois, vous êtes certains du fit. Si votre partenaire a 4 cartes (4 chances sur 5), votre jeu vaut à peu près 18DH. Vous êtes autorisés, puisque vous en mourez d'envie, à « faire un effort » et à assimiler votre jeu à un « contre toute distribution ».
Cotation :
3♥ 10
Passe..... 8
8. **3♥**. Votre partenaire, qui a cue-biddé (forcing de manche) vous indique au moins 12DH ou 11H (au passage, vous en déduisez que votre adversaire de gauche a une main nulle !). Il faut évidemment annoncer vos ♥, mais sans dire que vous en avez 5, car cela dépasserait 3SA ! Votre partenaire, fort, devient le capitaine. Il décidera comment il convient de poursuivre. S'il répète ♠ (nouveau cue-bid), il demandera alors spécifiquement si vous avez l'arrêt ♠, et vous direz 3SA. Sinon, vous aboutirez certainement à 4♥ ou 5♣ (voire 6♣ ou 6♥, pourquoi pas).
Cotation :
3♥ 10
4♥ 7
3SA 4
9. **2♣**. Votre partenaire peut avoir passé avec 6 ou 7 points, voire 8. A droite, il y a moins de 8H (pas de saut). Si votre partenaire est nul, il y a 17-18 points à votre gauche, et on reparlera. De plus, vous possédez un beau bicolore. Les chances d'un fit à ♣ ou à ♥ sont réelles. Le jeu en vaut la chandelle. Ne laissez pas les adversaires jouer 1♠ ! Faites une redemande à 2♣, même si vous n'avez pas tout à fait les 18 points requis pour parler « tout seul ». Une autre alternative est « contre », qui indique un jeu de 2^{ème} zone (16-19DH) supportant les couleurs non nommées (ici, ♣ et ♦). Vous décrierez ainsi bien votre jeu. Passe serait un peu pusillanime.
Cotation :
2♣ 10
Contre..... 8
Passe..... 6

TSVP

11. Vous découvrez le jeu suivant. Comment gagnez-vous 3SA, après les enchères indiquées (ouverture de 2♠ en Ouest) et l'entame de la Dame de ♠ ?

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

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Ouest

Entame : ♠D

Contrat : 3SA

S	O	N	E
	2♠	X	Passé
3SA	Fin		

Décompte des gagnantes : 1°) immédiates : 2 ♠, 2 ♥, 1 ♦ = 5 levées ; 2°) sûres après affranchissements : 2 ♦, 3 ♣ = 5 levées ; 3°) possibles : ♦, 1 levée si le Roi est en Est (impasse) et la couleur 3/3 ; ♥, 2 levées si la couleur est partagée 3-3 (une chance sur trois), 1 levée si elle est partagée 4-2 (une chance sur deux).

Plan de jeu : L'ouverture de 2♠ faible en Ouest indique six cartes et 10 points H maximum. On connaît donc, après l'entame, Dame, Valet de ♠ sixièmes en Ouest. S'il détient également à la fois le Roi de ♦ et l'As de ♣ (ce qui est peu probable après l'ouverture de 2♠ faible), le contrat est ingagnable. Par contre, Ouest peut très bien n'avoir que l'une de ces deux cartes ; c'est d'ailleurs une condition nécessaire, sinon Ouest reprendrait deux fois la main pour affranchir les Piques dans un premier temps et les réaliser dans un second.

Est ne possède, par hypothèse, que trois cartes à ♠, couleur où l'on a deux gardes par As et Roi ; il sera possible, pour un laisser passer lors du retour dans la couleur, d'éliminer les ♠ de la main d'Est et, dès lors, on pourra donner la main sans danger à ce dernier.

Deux couleurs doivent être affranchies : ♦ et ♣ (les ♥, dans le plan qui nous occupe, ne peuvent être pris en considération) ; par laquelle commencer ? Ouest détient soit le Roi de ♦, soit l'As de ♣ ; or le Roi de ♦ ne constitue une reprise pour les adversaires que s'il se trouve placé en Ouest, (c'est-à-dire si l'impasse échoue) et Ouest a la main longue à ♠, donc dangereuse. Dans le cas du laisser passer avec double tenue dans la couleur d'entame, il faut commencer par faire sauter la rentrée de la main longue, donc jouer d'abord ♦. Si on commence par l'affranchissement des ♣, Est peut avoir l'As, prendre, rejouer ♠, couleur alors affranchie cependant qu'Ouest conserve sa rentrée fatale du Roi de ♦.

Jeu correct : Il faut donc, dès l'As de ♠, jouer le Valet de ♦ de Nord (pour pouvoir renouveler l'impasse en cas de réussite). Si le Valet est couvert du Roi, on prend de l'As pour, à ce moment, affranchir les ♣. Si le Valet est pris du Roi par Ouest qui rejoue ♠, on laisse passer pour prendre le troisième tour de la couleur et jouer ♣. Est prend de l'As et n'a plus de ♠. On réalise alors deux ♠, deux ♥, trois ♣ et trois ♦, soit dix levées contre un ♦, un ♠ et un ♣ aux adversaires ; alors qu'en commençant par jouer ♣, on avait chuté de deux levées, soit quatre ♠, un ♣ et un ♦ concédés.

Affranchissement de deux couleurs quand on tient deux fois la couleur d'entame : commencer par faire sauter la rentrée éventuelle de LA MAIN LONGUE.

Cotation :

- Valet de ♦ à la seconde levée 7
- ♣ dès la seconde levée 3
- ♥ après l'As de ♠ 2
- Laisser passer la deuxième levée de ♠ : rajouter 3