

## Révision : 1 donne, 10 questions

Vous découvrez en Sud la main suivante

♠ A 7 3  
 ♥ D V 10 7 6  
 ♦ R V 4  
 ♣ R 5

- Après 3 « passe », vous ouvrez en 4<sup>ème</sup> position d'1♥. On passe à gauche, et votre partenaire dit 2♠. Cette enchère est-elle forcing ? Que dites-vous, dans le silence adverse ?
- On ouvre à votre droite d'1♥. Quelle sera votre intervention ?
- On ouvre à votre droite d'1♠. Quelle sera votre intervention ?
- Votre adversaire de droite ouvre de 2♠. Que faites-vous ?
- Votre adversaire de gauche ouvre de 2♠, votre partenaire passe. Le joueur n°3 soutient à 3♠. A vous.
- On ouvre à gauche de 1♥, votre partenaire et l'adversaire de droite passent. Comment réveillez-vous les enchères ? Quelle sera votre enchère suivante ?
- A votre gauche, on ouvre de 1♦. Votre partenaire contre, et votre adversaire de droite passe. Quelle est votre enchère ?
- Vous ouvrez d'1♥, l'adversaire de gauche intervient à 2♦ et votre partenaire contre. Est-ce un contre punitif ? Combien votre partenaire promet-il de points ? Quelle est votre enchère après « passe » à votre droite ?
- Vous ouvrez d'1♥, l'adversaire de gauche intervient à 2♣, et votre partenaire passe, ainsi que votre adversaire de droite. Que faites-vous ?
- Quel est votre plan de jeu, en Sud, après les enchères suivantes et l'entame de la Dame de ♠ ?

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

Vulnérabilité : Est-Ouest

Donneur : Sud

Entame : ♠ Dame

Contrat : 4♥

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	4♥	fin

**Réponses aux questions :**

1. Après passe, un saut signifie une longueur de 6 cartes dans une main faible et misfittée d'un maximum de 6 points DH. Avec 7-8 points, votre partenaire dirait 1♠. 2♠ n'est pas forcing après passe. Même avec votre fit 3<sup>ème</sup> et vos 17 points de soutien, la manche est lointaine. Vous devez passer. Si, de façon optimiste, vous avez dit 3♠, un partenaire au maximum de sa première enchère devra dire 4♠.

**Après passe, un saut dans une nouvelle couleur est faible avec une belle longueur.**

Cotation : Passe ..... 10  
3♠ ..... 4

2. Vous n'avez pas assez de points pour intervenir à 1SA (16 à 18). Vous ne pouvez pas contrer, ayant plus de 2 atouts, et pas assez de points pour un contre « toutes distribution ». Vous ne pouvez intervenir par aucune autre couleur, car il faudrait qu'elle soit 5<sup>ème</sup>. Vous n'avez donc d'autre alternative que de passer.

**En intervention, un « passe » peut comporter jusqu'à 16, voire 17 points.**

Cotation : Passe ..... 10

3. La question est délicate, car cette fois, vous avez une couleur 5<sup>ème</sup> et une belle ouverture. Il faut donc intervenir. Mais ce sera au niveau de 2, et la couleur devrait être 6<sup>ème</sup> (sauf si c'est du ♥, comme ici) et/ou être suffisamment belle. DV10 est-elle une séquence suffisante pour intervenir à ♥ ? Ma réponse est oui, d'autant que vous avez 14 points, ce qui compense l'insuffisance de la couleur. « Passe » serait donc timoré.

**Il faut 6 cartes (sauf à ♥) pour intervenir au niveau de 2.**

Cotation : 2♥ ..... 10  
Passe ..... 3

4. La réponse est assez difficile. Avec 14 points et 5 ♥, il faut intervenir. MAIS :
- pour dire 3♥ sur 2♠, vous devez posséder une couleur 6<sup>ème</sup> (ou 5<sup>ème</sup> très belle).
  - en contrant, vous ne promettez que 4 cartes à ♥ si vous avez moins de 17-18 points. Il s'agit probablement pourtant de la « moins mauvaise » enchère.
  - passer est un peu pusillanime avec 14 points.

Cotation : Contre ..... 10  
3♥ ..... 8  
Passe ..... 7

5. Remarques préalable : cette fois, vos 14 points, qui étaient *a priori* mal placés dans le problème précédent, sont maintenant « bien placés », car devant la main faible. Ils ont donc une valeur supérieure. De plus, 3♠ est une prolongation de barrage avec 3 cartes. Votre partenaire a donc quelques points et un singleton ♠. Il a sûrement quelques ♥. La manche n'est donc pas loin. Mais intervenir au niveau de 4 présente tout de même un risque. C'est pourquoi je préfère une intervention (en fait un pseudo-réveil) par contre. Si vous entendez 4♥, bingo. Sur une mineure, vous exprimerez votre ♥ 5<sup>ème</sup> par une enchère à 4♥.

Cotation : Contre ..... 10  
4♥ ..... 8  
Passe ..... 1

6. Vous avez une main de SA en réveil, puisque vous arrêtez les ♥. Rappelez vous le **barème de SA en réveil** :

<b>10 à 12H</b>	<b>1SA</b>
<b>13 à 16H</b>	<b>X puis 1SA</b>
<b>17 à 18H</b>	<b>2SA</b>
<b>19 à 20H</b>	<b>X puis 2SA</b>
<b>21H et plus</b>	<b>X puis cue-bid puis SA</b>

Vous devez donc contrer en réveil, puis mentionner SA, même si votre partenaire vous annonce une couleur. En effet, celle-ci pourrait théoriquement n'être que de 3 cartes (cf. cours d'octobre 2003), s'il a une main du genre : ♠ xxx ♥ Vxxx ♦ Dxx ♣ xxx ! Remarquez qu'ici, cela est impossible, car il faudrait qu'il ait 4 cartes à ♥, ce qui ferait avec les ♥ de l'ouvreur et les vôtres 14 cartes dans la couleur. La couleur de votre partenaire peut par contre n'être que 4<sup>ème</sup>.

Cotation : Contre..... 10

7. Votre partenaire contre, et il n'a sûrement pas 18 points, car vous en avez 14 et il y a eu une ouverture chez l'adversaire. Votre partenaire a donc sûrement 7 cartes en majeures, et vous serez très probablement fittés ♥, avec une manche à la clé. Vous pourriez donc, avec un ♥ 5<sup>ème</sup>, sauter directement à la manche (4♥). Mais un chelem n'est pas exclu. Il vaut donc mieux temporiser et annoncer votre fort jeu par un cue-bid (cf. cours du 12 janvier 2004).

Cotation : 2♦..... 10

4♥..... 6

8. Vous avez bien sûr reconnu un contre négatif ou contre Spoutnik : vous avez 3 cartes à ♦, votre partenaire n'est sûrement pas très long dans la couleur ; ce ne peut donc pas être un contre punitif. Vous devez donc parler. Votre partenaire promet au moins 8 points. S'il a 8 à 11 points, il n'a pas le fit ♥, car il vous aurait soutenu. S'il a le fit ♥, c'est qu'il a plus de 12 points, et il vous le dira plus tard. Pour l'instant, vous devez considérer qu'il n'a pas le fit ♥ et qu'il est plutôt intéressé par les couleurs non nommées. Mais vous ne les possédez pas (votre ♠ n'est pas suffisant). Vous avez en revanche un bon arrêt ♦. Dites le lui par une enchère de SA.

Cotation : 2SA..... 10

9. Vous avez une main de 1<sup>ère</sup> zone (12 à 14 points), votre partenaire ne vous promet rien, vous pouvez donc légitimement passer. Mais si votre partenaire possède par exemple ♣ D 10 9 8 6 ♦ A 3 2 ♥ 6 5 ♠ R V 8, quelle aurait été son enchère ? Evidemment passe, car aucune autre enchère n'est possible. Et dans ce cas, l'adversaire va chuter lourdement. Il vous faut prévoir cette éventualité et contrer en réveil, pour que votre partenaire puisse transformer éventuellement votre contre en punitif (cas du « contre muet » ou « passe blanche-neige »).

**Après intervention adverse et passe du partenaire, on doit contrer systématiquement en réveil dès que l'on possède 0, 1 ou 2 atouts seulement.**

Cotation : Contre..... 10

Passe..... 5

10. Ce plan de jeu est très classique, mais doit être minuté avec soin (comme d'habitude !).
- Choix de la main de base : elle est en Sud *a priori* puisque l'atout y est plus long. Vous avez quatre perdantes (1♠, 1♥, 1♦ et 1♣), dont trois contre lesquelles vous êtes impuissant (les As mineurs et le Roi d'atout mal placé<sup>1</sup>). En revanche, un ♠ du mort peut être écarté sur un ♦ de la main et par la suite, vous pourrez couper le ♠ perdant de votre main au mort.
  - Quels dangers vous guettent ? : Si l'adversaire reprend la main (à l'atout par exemple), il continuera ♠, affranchissant sa levée de chute dans cette couleur. Et il faudra bien lui rendre une 2<sup>ème</sup> fois la main à ♦ pour affranchir le ♦ qui doit permettre la défausse à ♠. Conclusion : il faut défausser votre ♠ avant qu'il prenne 2 fois la main. Il est donc urgent d'affranchir votre ♦ (comme d'habitude, affranchissement avant de jouer atout, lorsqu'il y a urgence).
  - Plan de jeu : a) Prenez l'entame du Roi de ♠ et présentez tout de suite la Dame de ♦ pour déloger l'As et permettre la défausse ♠. Ne commencez pas par l'impasse atout car, si elle échoue, la défense gagnera un temps et prendra un ♠. Notez qu'il faut prendre le premier pli au mort. Si vous prenez de l'As en main, la défense, après le *deuxième* ♦<sup>2</sup> vous collera au mort à ♠ sans possibilité immédiate de revenir en main pour tirer le ♦ vital. b) Prenez le retour dès que vous le pouvez, et défaussez un ♠ sur un ♦. c) Vous pouvez maintenant faire tomber les atouts (en faisant l'impasse, bien sûr), car le retour ♠ n'est plus dangereux. Vous rentrerez dans votre main pour couper un ♠. 420 pour vous ou 450 si le Roi de ♥ est bien placé.

<sup>1</sup> Dans un plan de jeu, vous devez considérer *a priori* que les impasses ratent. Si aucun autre plan de jeu ne réussit, et qu'une impasse est votre seule chance, on dit que « la réussite du contrat repose sur une impasse ».

<sup>2</sup> Si vous prenez l'entame ♠ en main, vous devez partir d'un petit ♦ vers la Dame, et la défense tout naturellement attendra le deuxième tour pour prendre.