

REPONSES AUX INTERVENTIONS À LA COULEUR

Exercices extraits de l'excellent livre de Michel Bessis et Norbert Lébely : *Bien enchérir en défense*, Grasset, 1988.

Vous êtes assis en SUD. Ouest ouvre, et votre partenaire Nord intervient. Est passe (sauf exception).

Quelle est votre enchère avec les mains suivantes ?

(Les enchères sont les mêmes quelle que soit la vulnérabilité).

1 -	♠ R 5 4 2 ♥ 10 4 ♦ A 10 7 3 ♣ 9 6 2	S	O	N	E	
		?	1♦	1♥	passe	Réponse :

2 -	♠ R 6 2 ♥ 2 ♦ R 9 7 6 5 2 ♣ V 9 4	S	O	N	E	
		?	1♣	1♥	passe	Réponse :

3 -	♠ 6 2 ♥ 9 7 3 ♦ R D 10 5 ♣ A R V 4	S	O	N	E	
		?	1♥	1♠	passe	Réponse :

4 -	♠ D 2 ♥ 10 5 3 ♦ A R D 7 4 2 ♣ R 5	S	O	N	E	
		?	1♥	1♠	passe	Réponse :

5 -	♠ D 2 ♥ R D 7 3 ♦ R 10 5 4 ♣ 9 5 4	S	O	N	E	
		?	1♣	1♠	passe	Réponse :

6 -	♠ R 10 6 ♥ D 5 ♦ A V 4 ♣ V 8 7 5 4	S	O	N	E	
		?	1♦	1♥	passe	Réponse :

7 -	♠ D 9 7 4 ♥ R 4 ♦ D V 6 2 ♣ A V 9	S	O	N	E	
		?	1♣	1♥	passe	Réponse :

T.S.V.P.

Quelle est votre enchère avec les mains suivantes (suite) ?

8 - ♠ A D 7 6 2
♥ R 4
♦ D
♣ R V 8 6 4

S	O	N	E
?	1♦	1♥	pas

Réponse :

9 - ♠ A 4
♥ 10 5
♦ R V 10 7 4 3
♣ 8 7 2

S	O	N	E
?	1♣	1♥	pas

Réponse :

10 - ♠ V 5 2
♥ 10
♦ R 10 4
♣ A R D 10 9 4

S	O	N	E
?	1♦	1♥	pas

Réponse :

11 - ♠ 9 8 7 3
♥ R 8 5
♦ A V 8 4
♣ 4 2

S	O	N	E
?	1♥	2♣	pas

Réponse :

12 - ♠ A 10 5 2
♥ 9 6
♦ 8 7 6 4
♣ R 6 3

S	O	N	E
?	1♥	2♣	pas

Réponse :

13 - ♠ D 9 3
♥ R 9 8 7 6 2
♦ 6
♣ D 7 4

S	O	N	E
?	1♠	2♦	pas

Réponse :

14 - ♠ 9 8 6
♥ 5
♦ D 6 4 3 2
♣ A 10 7 4

S	O	N	E
?	1♥	2♦	2♥

Réponse :

15 - ♠ A R 6 5 2
♥ 10 4
♦ 8 5
♣ A 9 6 2

S	O	N	E
?	1♥	2♣	pas

Réponse :

Réponses aux questions :

1. **1Passe** : N'annoncez pas SA avec seulement 7 points. 1♠ promettrait plutôt 5 cartes et serait forcing. Soyez raisonnable, passez. Il sera toujours temps de parler si l'intervenant se manifeste à nouveau.

Principe : En réponse à une intervention, ne parlez qu'avec 8 points HL(D) au moins.

2. **1Passe** : Ne proposez pas votre couleur anémique sous prétexte de tirer votre partenaire du pétrin dans lequel il vient de se fourrer. Bien que votre enchère ne soit pas forcing, c'est beaucoup trop dangereux. Passez. Vous pouvez peut-être mentionner vos ♦ plus tard, en cas de besoin (voir ci-contre).

Ouest	Nord	Est	Sud
-	1♣	1♥	Passe
Passe	X	Passe	Passe
			<u>2♦</u>

Principe : Votre partenaire, en intervenant, a pris ses responsabilités : n'essayez pas de le sauver (sauf avec une véritable couleur...)

3. **2♥** : Cue-biddez, même sans fit. D'ailleurs, on ne voit pas très bien quelle autre enchère pourrait coller. Vous n'avez aucune enchère naturelle possible. Les changements de couleur 2 sur 1 sont non forcing et SA serait ici incongru ! Allez à la recherche de renseignements, en faisant un cue-bid. Le minimum requis est de 13HL(D).

Principes : Les enchères 2 sur 1, en réponse à l'intervention, ne sont pas forcing.

4. **2♥** : Encore un cue-bid sans le fit. Vous ne pouvez pas annoncer vos ♦. En effet, 2♦ n'est pas forcing et 3♦ est interdit (voir cours : tout saut est interdit à votre niveau de connaissances, il impliquerait un fit ♠). Vous ferez suivre votre enchère d'une annonce à ♦ au prochain tour. L'enchère sera alors forcing.

Principe : Le cue-bid [13HL(D) et +], demande de renseignements, n'implique pas le fit. Le cue-bid rend l'enchère suivante forcing.

5. **1SA** : « AU SECOURS ! » (M. Bessis) Il n'y a pas d'enchère satisfaisante pour cette main ! *Passe* risque de faire manquer une manche, il manque une carte à ♠ pour 2♠, il n'y a ni assez de ♠ ni assez de jeu pour un cue-bid à 2♣. 1SA est peut-être la moins mauvaise enchère dans ce cas précis (on pourrait exceptionnellement dire aussi 2♠ (!)).

Principe : Lorsqu'aucune enchère ne vous paraît satisfaisante, et que passe serait insuffisant, vous êtes amenés à choisir le « moins mauvais mensonge ».

PRINCIPE : Avec des mains trop fortes pour être annoncées de façon naturelle ou bien manquant d'une tenue pour nommer SA, pensez au cue-bid, qui s'emploie également sans fit.

6. **1SA** : Cette enchère, rappelez-vous, vaut ici 8 à 12HL, et non 6 à 10 comme sur l'ouverture. Vous avez une tenue à ♦, et la Dame de ♥ est sûrement très intéressante pour votre partenaire.

Principe : En réponse à l'intervention à la couleur, 1SA vaut 8 à 12HL.

7. **2SA** : Une enchère évidente (13 à 14HL). 1♠ serait forcing, mais promettrait plutôt 5 cartes. Si votre partenaire a les ♠, il pourra toujours les mentionner au tour suivant.

Principe : En réponse à une intervention, un changement de couleur 1 sur 1 promet 5 cartes.

8. **1♠** : Rappelez-vous ! 1♠ est forcing. N'utilisez pas le cue-bid lorsque vous avez une annonce naturelle et sans risque. Vous annoncerez vos ♣ au tour suivant.

Principe : En réponse à une intervention à la couleur, 1 sur 1 est forcing.

Réponses aux questions (suite) :

9. **2♦** : Naturel et non forcing. Si jamais votre partenaire passe, vous jouerez un contrat acceptable. Remarque : Votre ♦ est plus beau qu'à l'exercice n°2, et vous avez 2 cartes à ♥, qui pourraient constituer un repli en cas de misfit complet et de nouvelle enchère de l'intervenant. C'est ce que l'on appelle un « parachute ». L'enchère est donc non forcing, mais encourageante.

Principe : Sauver son partenaire par un 2 sur 1 (non forcing) nécessite un minimum de jeu...

10. **3SA** : Attention, 2♣ ne serait pas forcing. 3♣ est interdit (voir plus haut). Ne racontons pas notre vie et annonçons le contrat que nous mourons d'envie de jouer. Remarques : nous n'arrêtons ♦ qu'une fois (il faut évidemment recevoir l'entame), mais nous avons 6 levées d'affilée à ♣. Nous n'avons pas l'arrêt ♠, mais il suffit que le partenaire ait la Dame de ♠ seconde et As-Roi de ♥ pour que nous alignions 9 levées. Dernière remarque : un cue-bid aurait été ici une bonne enchère (2♦) suivi de 3♣ au tour suivant. En tournoi par paires (TPP), 3SA est meilleur.

**Principe : Il arrive souvent que le contrat final soit connu (ou suffisamment probable).
L'annoncer brutalement a l'avantage de ne pas renseigner l'adversaire.**

**PRINCIPE : N'oubliez pas que les enchères à SA sont décalées de 2 points vers le haut
en réponse à une intervention 1 sur 1 :
1SA promet 8-12H au lieu de 6-10H, 2SA 13-14H au lieu de 11-12H.**

11. **Passé** : N'oubliez pas que votre partenaire a au maximum 17-18HL (avec 19HL, il aurait contré « toute distribution »). Vous n'avez ni fit, ni jeu. Vos 8HL peuvent être dévalorisés par la platitude de votre main. La manche est donc lointaine, au mieux « limite ». Sachez passer !

**Principe : Sachez minimiser un jeu trop plat et sans fit.
8HL est un minimum pour une réponse, mais celle-ci n'est pas obligatoire...**

12. **3♣** : Ce jeu est absolument minimum pour dire quelque chose (« passe » n'aurait pas été ridicule avec 7HL, cf. donne précédente). Mais contrairement au jeu précédent, vous avez un Roi 3^{ème} dans la couleur de votre partenaire (c'est un vrai fit), assurant pratiquement 5 levées, et un bon arrêt ♠. Imaginez que votre vis-à-vis détienne ♠94 ♥A104 ♦A2 ♣AD8752 : 3SA sont sur la table. Ah ! la « magie » des As (M. Bessis). Alors, cela vaut peut-être le coup de se « mouiller » !

Principe : Inversement, sachez « imaginer » une main gagnante chez votre partenaire.

13. **Passé** : Main trop faible, trop grand misfit, et surtout 2♥, en 2 sur 2, serait forcing ! De temps à autre, on passera à côté d'une manche, mais tant pis.

Rappel : La réponse à l'intervention en 2 sur 2 est forcing (comme 1 sur 1).

14. **5♦** : Nous avons 11 cartes à ♦ dans la ligne et une très plaisante distribution. Plaçons les enchères d'emblée à un niveau que nous atteindrons de toutes façons (loi de Vernes). Sommes-nous en attaque ou en défense ? Nous n'en avons pas la moindre idée, mais les adversaires non plus...

**Principe : Si vous êtes sûr que les enchères vous amèneront à défendre
jusqu'à un certain niveau, il est bien joué de « planter » l'enchère maxima (loi des atouts).
La gêne occasionnée met les adversaires « au pied du mur ».**

15. **2♠** : La réponse est ici évidente. 2 sur 2 est forcing. Il faut chercher à jouer 4♠. Si ce n'est pas possible, on essaiera peut-être 3SA ou à défaut 5♣.

**PRINCIPE : En cas de misfit, une grande prudence est de rigueur. Vous ne devez déclencher
un processus forcing qu'avec circonspection et surtout avec... du jeu !**