

Révision : 1 donne, 10 questions

♠ R D 5
♥ A D 10 7 5
♦ A R V 2
♣ 7

Vous êtes en Sud. Répondez aux situations suivantes :

1. Quelle est votre ouverture ?
2. Vous avez décidé d'ouvrir de 1♥. Votre partenaire répond 1SA. Quelle est votre redemande ?
3. Vous avez décidé d'ouvrir de 1♥. Votre partenaire répond 2♣. Quelle est votre redemande ?
4. Vous avez décidé d'ouvrir de 1♥. Votre partenaire répond 2♦. Quelle est votre redemande ?
5. Vous avez décidé d'ouvrir de 1♥. Votre partenaire répond 2♥. Quelle est votre redemande ?
6. Votre partenaire et votre voisin de droite ont passé. Vous ouvrez de 1♥. Votre partenaire répond 2♣. Quelle est votre redemande ?
7. On ouvre à votre droite de 3♣. Comment intervenez-vous ?
8. On ouvre à votre droite de 1SA. Comment intervenez-vous ?

S	O	N	E
		1♣	Passe
1♥	pas	1♠	Passe
?			

9. Votre partenaire a ouvert de 1♣. Après votre réponse d'1♥, il vous dit 1♠. Quelle est votre redemande ?

10. Vous découvrez la main suivante. Plan de jeu ? Mise sur la voie : le coup est « sur la table » si les ♦ sont 3-2. Donc, hypothèse de crainte : ils sont 4-1 (♦ D 10 x x). Que faire alors ?

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

Vos réponses

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Sud

Entame : ♠V

Contrat : 6♥

S	O	N	E
1♥	Passe	2♦!	Passe
3♦	Passe	3♥*	Passe
4SA	Passe	5♦**	Passe
6♥	Passe		Passe

* Fit différé forcing

** 3 ou 0 clés

1. **1♥**. Quatre perdantes et demi seulement, mais vous avez un bicolore. Résistez à la tentation d'ouvrir de 2♣.
2. **3♦**. Bien sûr, vous n'avez que 19H, mais vous avez bien 20HL. Il faut donc faire un bicolore (économique) à saut (sur une réponse non forcing), pour exprimer la force de votre jeu. Vous promettez un bicolore 5-4 seulement. Rappel : le bicolore **économique** va jusqu'à **19HL**. On saute à partir de 20HL.
3. **2♦**. Attention, cette fois, votre partenaire a produit une réponse auto-forcing ! Dans le bridge moderne, la force de la main de l'ouvreur est maintenant **illimitée**, puisque de toutes façons son partenaire va reparler... C'est pourquoi, sur une réponse 2 sur 1 auto-forcing, on réserve la réponse de 3♦ à une main forte répartie **obligatoirement 5-5**. Donc, quel que soit votre nombre de points (ici, 20HL), dites 2♦ !
4. **3♦**, évidemment. Priorité absolue au fit, d'autant que cette réponse est de toutes façons forcing (2♦ est auto-forcing). Le chelem n'est pas loin, et il se fera peut-être à ♦ !
5. **2SA ou 4♣**. 2SA est une enchère d'essai généralisée qui peut faire préciser au partenaire la force de sa main : il répondra 3♥ avec 6 ou 7 points HLD, et vous déclarerez la manche, ou bien il vous indiquera une force, par exemple 3♠, indiquant 8 à 10HLD avec l'As de ♠ permettant d'envisager le chelem. Autre option : 4♣, **splinter**, indiquant une main de manche, et en principe sans chelem, le partenaire ne cherchant à aller plus loin que **s'il est maximum** : il nommera alors son premier contrôle. Mais attention, il ne pourra pas nommer un contrôle ♦, puisque vous y possédez As et Roi. Son premier contrôle ne peut-être que ♠, et cette couleur dépasse celle d'atout, ce qui peut faire hésiter votre partenaire s'il n'a que 8 points, par exemple. C'est pourquoi je préfère l'enchère de 2SA (anticipation des réactions du partenaire !).
6. **3♦**. Cette fois, 2♣ est un Drury (dans le SEF, on le joue fitté, avec au moins 3 cartes à ♥). La réponse de 2♦ au Drury est forcing et ambiguë, et vous pourriez la faire, n'ayant que 5 cartes à ♥ (répéter ♥ promet 6 cartes après Drury). Mais les réponses naturelles priment et vous avez l'occasion d'exprimer votre main en une seule enchère. Faites-le !
7. **Contre**. Vous pourriez être tentés par une enchère de 3♥. Mais votre main soutient n'importe quelle autre couleur de votre partenaire. La présence de trois beaux ♠ doit vous inciter à préférer un contre.
8. **2♥. Attention** : Dans le bridge moderne, contre est punitif (je vous encourage vivement à adopter cette façon de faire !). Vous devez donc posséder 7 levées certaines avant de contrer. Ici, je ne vous vois pas réaliser plus de 5 levées, peut-être 6 avec beaucoup de chance (votre partenaire a une main nulle, probablement). Il faut donc opter pour une intervention naturelle ! Alternative pour les kamikazes : passer en espérant un réveil de votre partenaire après le passe quasi certain à votre gauche, ou en espérant faire chuter !
9. **2♦**. Vous avez au moins 31 points H à vous deux. Un chelem doit être exploré : à SA ? à la couleur ? et laquelle ? Passez par la quatrième couleur forcing. Vous en apprendrez plus sur la longueur respective des couleurs de votre partenaire. Ce n'est pas parce que vous possédez les ♦ qu'il faut obligatoirement enchérir à SA tout de suite !

<p>♠ A 8 3 ♥ R V 8 3 ♦ 8 7 6 5 ♣ A D</p>	<p style="text-align: center;">N O E S</p>	<p>♠ 7 6 4 2 ♥ 6 4 ♦ 9 ♣ R V 10 8 6 2</p>	<p>Vulnérabilité : Nord-Sud</p> <p>Donneur : Sud</p> <p>Entame : ♠V</p> <p>Contrat : 6♥</p>																				
<p>♠ V 10 9 ♥ 9 2 ♦ D 10 4 3 ♣ 9 5 4 3</p>	<p style="text-align: center;">N O E S</p>	<p>♠ R D 5 ♥ A D 10 7 5 ♦ A R V 2 ♣ 7</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>Passe</td> <td>2♦ !</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>3♦</td> <td>Passe</td> <td>3♥</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>4SA</td> <td>Passe</td> <td>5♦</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>6♥</td> <td>Passe</td> <td></td> <td>Passe</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	Passe	2♦ !	Passe	3♦	Passe	3♥	Passe	4SA	Passe	5♦	Passe	6♥	Passe		Passe
S	O	N	E																				
1♥	Passe	2♦ !	Passe																				
3♦	Passe	3♥	Passe																				
4SA	Passe	5♦	Passe																				
6♥	Passe		Passe																				

10. **Flash visuel** : Long à l'atout des deux côtés. Pensez à l'« **élimination rendement de main** ». Perdantes : Deux à ♦ si Ouest possède la Dame 4^{ème}. En effet, si la Dame est 4^{ème} en Est, facile ! Le maniement normal (As en « coup de sonde » puis impasse) fonctionne. Mais si après votre « coup de sonde », Est défausse sur le ♦ avancé du mort ? Patatras ! Solution : des précautions sont à prendre dès le début du coup. Prenez l'entame en main, jouez deux tours d'atout, éliminez les ♠, et continuez par As de ♣ et ♣ coupé. Tirez maintenant seulement l'As de ♦, remontez au mort à l'atout (si les atouts adverses sont 3-1, le dernier tombe maintenant) et rejouez ♦ du mort. Si Est fournit, impasse. S'il défausse, passez courageusement le **2 de ♦** ! Ouest, en main, est contraint de rejouer soit dans votre fourchette As-Dame de ♦, soit dans coupe et défausse !