

Révision : 1 main, 8 questions

Exercices adaptés d'une main présentée par Jean-Christophe Quantin, premier joueur français, dans *Le Bridgeur* n°833, novembre 2009, pages 24-25.

Attention, cet exercice est placé intentionnellement en 2ème série, certaines réponses n'étant pas du tout automatiques. Essayez de bien réfléchir avant de vous lancer.

Vous découvrez, en Sud, tous vulnérables, la main suivante :

♠ 4
♥ A R 5 3
♦ A 6 3
♣ A R 9 8 3

[Remarque : les sept premières questions sont indépendantes les unes des autres et ne tiennent aucun compte de la donne complète décrite plus bas.]

1. Vous avez ouvert de 1♣ et Nord a répondu 1♦. Comment-poursuivez-vous ?
2. Est ouvre de 1♦. Par quoi intervenez-vous ?
3. Votre partenaire ouvre de 1♦. Que répondez-vous ?
4. Ouest ouvre de 1♦, Nord et Est passent. Par quoi réveillez-vous ?
5. Vous avez ouvert de 1♣ et Nord a répondu 1♥. Quelle est votre redemande ?
6. Vous avez ouvert de 1♣, Ouest est intervenu par 1♦, Nord a passé et Est a enchéri 1♥. Qu'en pensez-vous ?
7. Est ouvre de 3♦. C'est à vous.
8. Vous jouez 6♣ en Sud, dans le silence adverse. Ouest entame de la ♠D. Comment comptez-vous manœuvrer ce contrat ?

Entame : ♠D

♠ A 8 7 3
♥ D 7 2
♦ R 5 2
♣ D V 10



♠ 4
♥ A R 5 3
♦ A 6 3
♣ A R 9 8 3

Réponses aux questions (1 main, 8 questions) :

- 1) Votre jeu de 18H et 19HL vaut largement 20HL, tous les gros honneurs procurant un contrôle et des levées de tête (« magie des As »). Il faut donc l'honorer par un bicolore économique à saut : 2♥. L'enchère de 1♥ (13 à 19HL) ne serait pas forcing et serait certainement ici insuffisante.

Cotation : 2♥.....10
1♥.....3

Principe : N'oubliez pas de revaloriser votre jeu lorsque les honneurs sont « imperdables » avec de plus une jolie distribution.

- 2) L'enchère qui vient évidemment à l'esprit est un « contre toute distribution ». Mais celui-ci est exclu avec un singleton à ♠ (il faudrait au moins 2 ou 3 points de plus pour que ce contre soit toléré). Une intervention à 2♣ est possible mais n'a pas que des avantages, loin de là. Le meilleur choix est de **passer puis de contrer** (Jean-Christophe Quantin) lorsque l'adversaire nommera ses ♠. Un passe général est bien sûr toujours possible, mais c'est un risque à assumer.

Cotation : Passe.....10
Contre ou 2♣.....1

Principe : passer est courant jusqu'à 15HL, un peu plus rare avec 16-17HL, mais reste possible avec 18-19HL lorsqu'aucune enchère n'est vraiment satisfaisante.

- 3) A votre niveau, vous n'avez bien sûr aucune hésitation, car la réponse est évidente : la plus longue d'abord si l'on a « les moyens », ce qui est largement le cas ici. Il ne peut y avoir de « priorité à la majeure » dans ce cas...

Cotation : 2♣.....10
1♥.....0

- 4) Contrairement à la question 2, vous êtes ici en réveil, et vous devez contrer « toute distribution », ce qui est déjà vrai à partir de 14HL. Il est vrai que la suite risque d'être délicate.

Cotation : Contre.....10
Autre.....0

Rappel : en position de réveil, le contre toute distribution s'impose dès que l'on a une belle ouverture (sauf 2SA = main régulière de 17 à 19HL).

- 5) Vous avez une main de manche fittée, manche à demander même en face d'un partenaire minimum (6HLD). Avec un singleton ♠, vous décrivez parfaitement votre main par un splinter à 3♠ (double saut). Rappel : 4♥ annoncés directement promettent bien 18-19H (20-21HLD) mais nient l'existence d'un singleton.

Cotation : 3♠.....10
4♥.....5

Rappel : pour fitter la réponse majeure du partenaire au niveau de la manche, on dispose de trois enchères au choix :
3SA = fit 4ème, main régulière (4333, parfois 4432) à honneurs dispersés,
Splinter avec une courte, ou 4M direct sans singleton.

- 6) Il est très étonnant que personne ne soit intervenu à ♠, ce qui indique que les adversaires ont au plus 4 ♠ chacun, et que le partenaire en possède donc au moins 4. On pourrait donc penser, malgré l'irrégularité de la main, à dire 1SA, promettant 18-19 points. Ceci permettrait à Nord de vous fitter éventuellement à ♣. Mais si Nord a des ♠ longs (5 ou 6 cartes), il pourrait être tenté

de les placer malgré la faiblesse de sa main, en comptant sur 2 cartes chez vous. Pour répéter vos ♣, il vous faudrait 6 cartes. **Le plus sage est donc de passer** (Jean-Christophe Quantin). Remarque : Est-Ouest n'en resteront pas là (1♥ est forcing), et vous avez 5 levées au moins de défense...


Cotation : Passe.....10
 1SA.....6
 2♣.....3

Principe : Un peu de réflexion peut, une fois de plus, inciter à passer avec un jeu fort, surtout lorsque l'on possède de nombreuses levées de défense.

7) Ici, le barrage à ♦ est fort gênant. Il est hors de question de contrer avec le singleton ♠. Seul moyen de vous en sortir, le « plongeon » à 3SA, un peu atypique. Celui-ci, dans cette situation, n'exclut pas du tout un singleton.

Cotation : 3SA.....10
 Passe.....2 (généreux)

8) Avec 11 levées de tête, il suffit que les ♥ soient 3-3 pour gagner. Il faut donc songer au partage 4-2 (plus fréquent), et pour cela, prévoir une **manœuvre de Guillemard**, espérant que le même adversaire aura les 4 cartes à ♥ et 3 atouts. Allons-y : ♠A, deux tours d'atout et trois tours de ♥ avec pour objectif de couper le 4ème ♥ du mort. Assez bon plan de jeu, s'il n'y avait beaucoup mieux à faire. Après l'♠A, commencez par **couper un ♠** et poursuivez par deux tours d'atout en finissant au mort. Quand tout le monde fournit, c'est fini. Continuez par ♠ coupé, ♥ pour la ♥D, ♠ coupé, ♦ pour le ♦R puis enfin la ♣D pour ôter le dernier atout. Il

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

reste à encaisser ♥AR et ♦A, et vous ferez même 13 levées si les ♥ étaient 3-3 à l'origine. La technique utilisée ici est celle du **mort inversé (plan de jeu n°4)**.

Si, au deuxième tour d'atout, vous vous apercevez que les atouts sont 4-1, il faudrait abandonner le mort inversé et revenir à la classique manœuvre de Guillemard, cumulant ainsi les chances.

Cotation : Mort inversé + Guillemard.....10
 Guillemard seul.....5
 Main régulière.....0

Rappel : Le plan de jeu n°4 (mort inversé) est très souvent combiné avec une manoeuvre de Guillemard