

1

2

3

TECHNIQUE NIVEAU MAÎTRISE



Jean-Christophe Quantin.

Rédacteur en chef du *Bridgeur* de 2001 à 2008, international, capitaine de l'équipe de France juniors, il est actuellement responsable des rubriques techniques au sein de la rédaction.

→ UNE MAIN, HUIT QUESTIONS LA MANCHE GRÂCE À UNE PARTIELLE

LES SEPT PREMIÈRES QUESTIONS TESTERONT VOS CONNAISSANCES ET VOTRE JUGEMENT DANS LE CADRE D'UNE SÉQUENCE COMPÉTITIVE. LA HUITIÈME SERA, COMME À L'ORDINAIRE, UN PROBLÈME À RÉSOUDRE EN FACE DU MORT.

Vous détenez en Sud, personne vulnérable :

♠ **RV975**

♥ **84**

♦ **A96**

♣ **RV4**

① Votre partenaire ouvre de 1♠. Est passe. Quelle est votre enchère ?

② Votre partenaire ouvre de 1♠. Est intervient à 2♥. Quelle est votre enchère ?

③ Votre partenaire ouvre de 1♠. Est contre. Quelle est votre enchère ?

④ Vous avez ouvert de 1♠. Ouest est intervenu par 2♥. Nord a contré. Quelle est votre demande ?

⑤ Est ouvre de 2♥ faible. Pensez-vous qu'il faille intervenir par 2♠ ?

⑥ Cette fois, Est entame les hostilités par 3♥

(barrage classique). Avez-vous l'intention de vous mêler à la conversation ?

⑦ Vous avez ouvert de 1♠. Ouest est intervenu par 2♥. Nord vous a soutenu à 2♠ et Est a poursuivi la séquence en déclarant 3♥. Votre enchère ?

⑧ Vous jouez **4 Piques** en Sud avec les deux jeux suivants :

♠	D1082
♥	AR32
♦	D4
♣	D52
N	
O	E
S	
♠	RV975
♥	84
♦	A96
♣	RV4

S	Ouest	N	E
	pas	1♣	pas
1♠	2♦	2♠	pas
4♠			

Ouest entame de l'As de Trèfle (le 3 en Est), suivi du 8 de Trèfle (Ouest contribuant du 10).

Solutions

① Vous êtes trop fort pour un soutien direct à 4♠, qui doit être réservé, en bridge moderne, à des mains faibles et distribuées (♠D8632 ♥V9752 ♦3 ♣85. Minimum mais indiscutable). Classiquement, avec ce type de mains, vous devez transiter par un changement de couleur, éventuellement dans trois cartes (ici, 2♣), avant de soutenir au palier de 4. Une enchère conventionnelle devenue assez courante permet de décrire votre jeu sans distorsion compromettante. La réponse de **3SA** à l'ouverture de 1 en majeure montre une main régulière comportant un soutien de quatre ou cinq cartes dans la zone 10-12H, ceci afin de faire la différence entre les mains faibles et irrégulières et les mains plus fortes mais régulières. Avec un jeu dont la force est comprise dans la zone susnommée et un singleton, c'est le Splinter qui pourra être utilisé.

Comptez-vous 10 points pour 3SA et 9 pour 2♣. Par grandeur d'âme, j'accorde 2 points à 4♠.

② Là aussi, il convient de faire la différence entre les mains faibles et à la distribution prometteuse et les mains plus fortes, sachant que le saut à 4♠ est réservé aux premières citées. Cette fois, c'est le cue-bid à 3♥ qui sera utilisé. L'enchère est forçant de manche et ne promet rien quant à la couleur d'intervention.

Attention à la confusion : dans la séquence précédente, un saut à 4♣ ou à 4♦ serait un Splinter. Après une intervention naturelle, il n'y a de Splinter que dans la couleur adverse. Les sauts au palier de 4 en mineure deviennent alors des super rencontres (♠RV975 ♥84 ♦6 ♣RD975), afin de faciliter le jugement du partenaire si la séquence s'emballer un peu. Accordez-vous 10 points pour 3♥ et 4 pour 4♠.

③ Nouvelle intervention adverse, ici par contre. Là encore, le saut à 4♠ doit être l'apanage des mains faibles. Heureusement, il existe dans cette situation une convention qui peut nous sortir d'affaire : le Truscott. Celle-ci est très connue. L'enchère de 2SA après le contre d'appel d'une ouverture majeure montre un soutien de quatre cartes et est, au minimum, une proposition de manche (contrairement au saut à 3 en majeure qui est alors un barrage). Vous pourriez l'utiliser puis poursuivre par

4♠ si l'ouvreur refuse la proposition. Un peu moins répandu est son grand frère, le super Truscott, qui se fait à **3SA** et dont la définition est plus ou moins identique au 3SA utilisé dans la première question (l'enchère de 4♠ dans une main régulière comportant quelques valeurs). Les enchères de 2SA et 3SA vous permettent de scorer 10 points, un saut à 4♠ ne vous rapportera pas plus de 4 points.

④ Les 10 points sont donnés à cette question. Difficile d'imaginer en effet une autre redemande que 2♠. Le contre de Nord est un contre négatif, qui appelle pour les autres couleurs (sans en garantir la détention, néanmoins) tout en assurant d'un minimum de 8H environ et qui ne dénie pas un soutien de trois cartes à Pique, sauf pour les paires qui continuent à jouer le 2SA fitté après intervention (une option tout à fait valable). Notez que la possession de quatre cartes à Trèfle ou à Carreau ne serait pas une raison suffisante pour les nommer en réponse au contre. Il faudrait détenir une main élégante, soit en force (♠AD1065 ♥3 ♦R76 ♣AD97), soit en distribution (♠RD975 ♥84 ♦9 ♣AR652) ou que la qualité des Piques ne permette pas d'envisager un contrat en 5-2 dans cette couleur (♠V8632 ♥R4 ♦R6 ♣AD95). Verdict : 10 points pour 2♠, point barre.

⑤ La question est délicate et dépendra au moins autant du jugement que l'on portera sur la main que du tempérament du joueur concerné. À titre personnel, j'interviendrais par 2♠, tout en ayant conscience que cela pourrait mal tourner. Mais la couleur cinquième à Pique, les 12H et les deux petites cartes à Cœur me semblent être des arguments en faveur d'une action. Cependant, les deux premiers points pourraient facilement se retourner contre moi : seulement cinq cartes à Pique et pas plus de 12H, me rétorquera-t-on, non sans raison effectivement. Quant à contrer 2♥, c'est mieux d'intervenir à 2♠. Puisque je n'arrive pas vraiment à me décider, je vous autorise à augmenter votre capital de 10 points, que vous ayez passé ou déclaré 2♠. Mais ne réclamez rien d'autre, il ne faut pas exagérer.

⑥ Bon, là, c'est plus simple, soyons honnête. Il n'est évidemment **pas question de parler** au palier de 3 avec cette main régulière de 12H, quand bien même elle comporterait cinq cartes à Pi-

que. Pour se manifester à de telles hauteurs et avec une main qui se rapprocherait de celle de notre problème, il faudrait soit six cartes à Pique (♠RV10975 ♥84 ♦A6 ♣RV9. Minimum mais très acceptable, presque indiscutable), soit une courte dans la couleur adverse (♠RV975 ♥4 ♦A96 ♣RV97. On discutera sans fin de l'opportunité de déclarer 3♠ ou de contrer, sans parvenir à se mettre d'accord). L'enchère de passe vous permet d'augmenter votre capital de 10 points. Je concède 2 points à 3♠ et à contre (il y a des bons cas, ne soyons pas de mauvaise foi).


⑦ Il s'agit là du simple respect de la loi des atouts (loi des levées totales), qui dit qu'en enchères compétitives (et dans une zone de points cumulés entre 17 et 23H), on peut déclarer autant de levées que d'atouts détenus entre les deux mains. Comme le partenaire n'a pas garanti plus de trois cartes à Pique, il vous faudrait six cartes dans la couleur pour surenchérir à 3♠. Ce dernier point doit faire l'objet d'une pondération : une courte dans la couleur adverse ou/et une main bicolore (qui permet d'espérer un double fit) peuvent compenser l'absence d'une neuvième carte. Ici, rien de tout cela ! La main est minimale et la distribution sans aucun intérêt. Il n'y a donc pas lieu de se manifester. 10 points pour **passe**.

⑧

	♠ D1082 ♥ AR32 ♦ D4 ♣ D52	
♠ 63 ♥ V95 ♦ RV10753 ♣ A8	N O E S	♠ A4 ♥ D1076 ♦ 82 ♣ 109763
	♠ RV975 ♥ 84 ♦ A96 ♣ RV4	

Contrat : **4 Piques**.
Entame : As de Trèfle suivi du 8.

Le début du coup est éloquent. Ouest vient d'entamer de l'As de Trèfle second et espère prendre une coupe dans la couleur. Ce ne sera pas à la troisième levée mais peut-être plus tard, si Est parvient à prendre la main avant que les atouts n'aient été enlevés. Cela est-il possible ? Cette fois, c'est la séquence qui est particulièrement explicite. Ouest a montré l'As de Trèfle et devrait posséder le Roi de Carreau, à la fois parce qu'il est intervenu par 2♦ mais surtout parce qu'Est a fourni le 10 de Trèfle au second tour de la couleur. Or, il est d'usage, quand le partenaire a clairement indiqué une coupe possible, de lui indiquer par le biais d'un appel de préférence une éventuelle rentrée. Le 10 de Trèfle étant la plus grosse des cartes restantes, Est a donc "appelé" à Cœur, alors que mort y détient As-Roi. Mais, plus que d'appeler à Cœur, Est a indiqué à son partenaire de ne pas jouer Carreau, ce qu'il aurait fait avec le Roi, surtout après l'intervention d'Ouest. Enfin, si celui-ci avait détenu deux As et le Roi de Carreau sixième (cf. l'intervention), il aurait sans aucun doute ouvert de 1♦. L'As de Pique est donc en Est et la coupe à Trèfle est inéluctable (Ouest n'aurait pas entamé de l'As de Trèfle second avec un singleton à l'atout). C.Q.F.D. À partir de là, comment limiter ses pertes à trois levées, ce qui signifie ne pas perdre de Carreau puisque l'adversaire possède potentiellement trois plis (les deux As noirs agrémentés d'une coupe à Trèfle) ? Grâce à une **élimination partielle** qui a toutes les chances de fonctionner : à la troisième levée, jouez As-Roi de Cœur et Cœur coupé (du 7, au cas où...). Ouest fournit trois fois. Jouez maintenant atout. Est prend la main, donne sa coupe à Ouest qui contre-attaque à...Carreau, puisqu'il n'a plus que ça dans son jeu ! Vous fournissez la Dame du mort, faites la levée et réclamez le reste. Inscrivez 10 points dans la bonne colonne si vous avez trouvé la ligne de jeu ci-dessus exposée. Contentez-vous de 3 points si vous avez joué atout sans éliminer les Cœurs. Toute autre ligne de jeu ne saurait vous rapporter le moindre point.



GOTO XVI

Une seizième édition avec encore plus de nouveautés. De l'initiation à la haute compétition. FONCTIONNE SOUS WINDOWS XP, VISTA, 7 ET PLUS.

89,90 euros en clé USB.

79,90 euros en téléchargement.

NOUVEAU

www.lebridgeur.com

+33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.