

# FORMATION CONTINUE DES MONITEURS

## SOLUTIONS

### Quiz de mars 2019

*VOUS ÊTES EN SUD*

<b>1</b>	D : Nord V : Pers. <hr/> ♠ RDV2 ♥ 754 ♦ DV4 ♣ RD4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">2SA ?</td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">Passe</td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">2♦ 4♥</td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">Passe Passe</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2SA ?	Passe	2♦ 4♥	Passe Passe	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">           Votre enchère  <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/>              Passe         </td> </tr> </table>	Votre enchère <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/>  Passe
Sud	Ouest	Nord	Est									
2SA ?	Passe	2♦ 4♥	Passe Passe									
Votre enchère <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/>  Passe												

Voici quelque chose de bien intrigant à plus d'un titre.

14H en face d'une ouverture de 2♦, ce n'est déjà pas banal mais voilà que l'ouvreur déclare la manche alors qu'il pourrait se contenter de nommer ses Cœurs au palier de 3.

Son enchère de 4♥ ressemble à une conclusion mais aurez-vous la force de caractère suffisante pour vous arrêter à la manche avec autant de jeu ? Sûrement si vous connaissez les raisons pour lesquelles il ne veut pas dépasser la manche. Votre réponse de 2SA a montré du jeu sans As et l'enchère de Nord ne peut se justifier que s'il manque deux As !

On pourrait imaginer chez lui un jeu du type :

- ♠ 3
- ♥ ARDV109863
- ♦ AR
- ♣ 2

Son désir de jouer la manche est on ne peut plus justifié avec ses onze levées de tête et le contrat final dépendait de votre nombre d'As, avec zéro la manche seulement et sûrement beaucoup de regrets. Avec un As, 6♥ et avec deux As, 7... SA !

**À retenir : Après une ouverture de 2♦ forcing de manche, la déclaration de la manche avec un saut par l'ouvreur est un arrêt qui montre qu'il manque au moins deux As.**

<b>2</b>					
D : Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Votre enchère
V : NS	1SA	Passe	2♣	Passe	Passe
♠ D65	2♥	Passe	3♦	Passe	
♥ AD42	3SA	Passe	4SA	Passe	
♦ 84	?				
♣ ADV2					

Comme souvent quand on dit 4SA, il ne faut pas se tromper sur sa signification : Blackwood ou quantitatif...

Que nous apprend le début de la séquence ? Nord a cinq Carreaux, pas quatre cartes à Cœur avec lesquelles il nous aurait soutenu. Il a donc quatre cartes à Pique pour avoir utilisé le Stayman. L'enchère de 4SA montre clairement des ambitions de chelem.

Si Nord possédait un jeu suffisamment fort pour faire l'appel aux As, il lui serait facile de faire un contrôle au palier de 4 et d'enchérir ensuite 4SA. 4SA est donc quantitatif et montre 15-16H dans une distribution 5-4-2-2.

**Votre jeu doit vous inciter à passer** : vous êtes minimum et n'apportez que deux petits Carreaux dans la couleur principale de votre partenaire.

Voici le jeu de Nord :

- ♠ RV43
- ♥ R3
- ♦ ARV65
- ♣ 73

Vous remarquez que le chelem est exécrable mais que l'on réalise facilement douze levées en face d'une ouverture de 1SA aussi banale que :

- ♠ AD5
- ♥ A742
- ♦ D4
- ♣ A1095

<b>3</b>					
D : Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
V : Tous					
♠ R85		1♦	Passe	1♠	Passe
♥ AD62		2♦	Passe	3♣	Passe
♦ RV954		?			
♣ 4					
					Votre enchère
					3SA

Vous n'envisagez sans aucun doute que deux enchères à ce stade des opérations, 3♠ ou 3SA. Si Nord a cinq cartes à Pique, il faut indiquer que vous avez trois cartes dans la couleur et sinon, il faut préférer l'enchère de 3SA au nom de votre double arrêt Cœur.

La réponse est donnée par la signification de l'enchère de 2♥ sur 2♦ ! C'est une annonce conventionnelle appelée « troisième couleur forcing » qui est utilisée, entre autres, pour rechercher le fit majeur 5-3. Dans le cadre du SEF, elle doit être utilisée dès que l'on possède cinq cartes dans la majeure répondue et une dizaine de points.

Enchérir 3♣ dénie donc cinq cartes à Pique et **l'enchère de 3SA s'impose donc** avec votre jeu.

Un jeu de Nord possible :

- ♠ AV107
- ♥ V94
- ♦ D2
- ♣ RD98

<b>4</b>					
D : Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Votre enchère
V : EO	1♠	Passé	2♠	3♦	
♠ AR754	?				3♥
♥ 32					
♦ R84					
♣ AD4					

Dans le silence adverse, vous auriez fait une enchère d'essai à 2SA avec votre jeu. L'intervention vous en empêchant, que peut-on bien enchérir ?

Rappelons les grands principes...

- L'enchère de 3♠ est compétitive, c'est-à-dire que l'ouvreur lutte contre le contrat de 3♦ adverse mais sans volonté de jouer la manche. C'est une enchère faite le plus souvent avec six cartes à Pique. Par exemple :
  - ♠ ADV954
  - ♥ R42
  - ♦ 2
  - ♣ V84
- Quand l'ouvreur veut faire une enchère d'essai, il nomme une nouvelle couleur de manière plus ou moins naturelle mais sans jamais dépasser le palier de 3 en majeure, bien évidemment.
- Quand aucune couleur n'est disponible, c'est le Contre qui sera utilisé comme enchère d'essai. Sinon, il est punitif.

Si l'on suit ces principes, on s'aperçoit qu'il n'y a qu'une possibilité pour l'ouvreur de nommer une nouvelle couleur sur l'enchère de 3♦ : c'est l'enchère de 3♥. **C'est donc 3♥ qu'il faut enchérir avec ce jeu** ce qui s'apparente au 2SA enchère d'essai généralisé plus qu'à une enchère d'essai à la couleur.

<b>5</b>					
D : Est		Sud	Ouest	Nord	Est
V : NS					3♥
♠ ARV95		?			
♥ 7					
♦ RDV97					
♣ R5					
					<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">           Votre enchère  <hr style="border: 0.5px solid black;"/>           4♥         </div>

C'est toujours les mêmes problèmes en intervention, avec un bicolore !

- Nommer une couleur risque d'occulter un meilleur contrat dans l'autre couleur.
- Contrer ne résout pas le schmilblick vu qu'il sera rare et chanceux que le partenaire ait l'amabilité de nommer une de nos couleurs.

C'est pour ça qu'ont été inventées les interventions bicolores !

Le SEF en répertoire deux sur l'ouverture de 3♥ :

- Le cue-bid indique cinq Piques et une mineure cinquième indéterminée. Le partenaire pouvant demander la mineure en disant 4SA sur 4♥. **Le jeu proposé correspond parfaitement à ce cue-bid.**
- L'autre bicolore prévu est l'enchère de 4SA pour montrer les deux mineures.

<b>6</b>					
D : Est V : Pers.	Sud	Ouest	Nord	Est	Votre enchère
♠ 54 ♥ RDV975 ♦ A62 ♣ 54	2♥ ?	2♠	4♦	1♠ 4♠	5♥

Avant de prendre une décision, il faut comprendre l'enchère de 4♦.

En réponse à une intervention, un saut promet une belle couleur cinquième, une dizaine de points et le fit quatrième dans la couleur d'intervention : on parle « d'enchère de rencontre ». On peut donc facilement imaginer une main du partenaire ressemblant à peu de choses près à :

♠ 76  
♥ A1064  
♦ RDV95  
♣ 72

Avec le jeu proposé, on chute de deux au palier de 5, mais si on trouve un singleton dans une couleur noire, ce n'est plus qu'une de chute.

L'opération semble profitable mais qu'en est-il du contrat de 4♠ ?

Avec un fit dixième à Cœur, vous ne pouvez prétendre à plus d'une levée dans la couleur et avec ce fit huitième à Carreau, vous ne pourrez probablement réaliser au plus que deux levées. **N'hésitez pas et déclarez 5♥.**

**À retenir : Les doubles fits et les points dans les couleurs longues de votre camp favorise la surenchère.**

<b>7</b>					
D : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
V : Tous					Votre enchère
♠ A1065		2SA*	2♥ Passe	Contre 3♣	
♥ R75		?			3SA
♦ R5					
♣ D654					

\* Mini cue-bid

On continue à se défendre contre les barrages !

Le palier de 2 vous laisse plus d'espace pour enchérir et l'utilisation du 2SA mini cue-bid est une arme redoutable pour régler quelques problèmes qui se posent avec les mains fortes (11H et plus). Il a fait son entrée dans le SEF 2018.

Le 2SA mini cue-bid est utilisé notamment avec les mains de 8-10H : si le Contreur enchérissait 3♠ maintenant, il promettrait par exemple quatre cartes et cette zone de points. Deux enchères sembleraient étranges à ce stade : le cue-bid et 3SA. En effet, dans les deux cas, vous imposez la manche et la question qu'on pourrait se poser est : pourquoi ne pas l'avoir dit avant ?

La réponse est simple, c'est que vous avez une majeure quatrième. Récapitulons, sur le Contre de 2♥, vous disposez de quatre enchères fortes avec des jeux de manche.

- 3SA : L'arrêt à Cœur sans quatre cartes à Pique (pour les jouer).
- 3♥ : Ni arrêt à Cœur, ni quatre cartes à Pique (simple demande d'arrêt).
- 2SA suivi de 3SA : L'arrêt à Cœur et quatre cartes à Pique
- 2SA suivi de 3♥ : Pas d'arrêt à Cœur, mais quatre cartes à Pique

Une fois que tout ceci est assimilé, le jeu présenté ne pose plus de problème : **il faut enchérir 3SA après le 2SA mini cue-bid** pour montrer la possibilité de jouer ce contrat tout en laissant le partenaire revenir à 4♠ s'il possède quatre cartes dans la couleur.

<b>8</b>					
D : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
V : Tous			4♠	Contre	Passe
♠ 2		?			
♥ D10653					
♦ A10852					
♣ 104					
					Votre enchère
					4SA

Et encore un barrage...

Commençons par tortre le cou à une idée fausse mais qui a la vie dure : **non, le Contre de 4♠ n'est pas punitif** ! Il est d'appel comme tous les Contres sur les barrages. Il est en revanche exact, vu le peu d'espace laissé par vos adversaires, qu'il faudra passer sur ce Contre avec un jeu plat et ne surenchérir qu'avec de la distribution ou un espoir de chelem.

Dans notre exemple, vous ne devez pas passer mais enchérir au nom de votre belle distribution. Faut-il privilégier les Cœurs ? Certainement pas : à ce niveau, le Contre ne promet absolument pas quatre cartes dans la couleur et votre objectif doit avant tout être de retrouver le meilleur fit.

Pour cela, **utilisez l'enchère de 4SA**, qui est un relais demandant au Contreur de nommer sa mineure la plus longue.

- S'il répond 5♦, vous passerez la conscience tranquille.
- S'il répond 5♣, vous poursuivrez par 5♦ : voulant lui faire choisir une couleur d'atout et refusant les Trèfles, il devrait comprendre que vous possédez les Carreaux et les Cœurs !

Une main possible en Nord :

- ♠ 5
- ♥ AV4
- ♦ RD93
- ♣ AD832