



Le mois-ci avec MARC KERLERO

VOUS ÊTES EN NORD, DONNEUR SUD,
PERSONNE VULNÉRABLE EN TOURNOI PAR PAIRES
ET VOUS DÉTENEZ LA MAIN SUIVANTE :

♠ D4
♥ D987
♦ 952
♣ AV103

O	N	E	S
			1♣
1♥	?		

Quelle est votre enchère ?

Dites 1SA. Vous décrivez ainsi rapidement 8-10H réguliers avec un solide arrêt à Cœur. Rappelons qu'il n'existe plus de Sans-Atout "poubelle" après une intervention adverse.

1SA : 5 points.

Contre : 5 points.

La suite :

O	N	E	S
			1♣
1♥	1SA	2♥	pas
pas	?		

Combien votre partenaire possède-t-il de Trèfles ?

Si l'on en croit les adversaires, Sud est singleton à Cœur. Comme on ouvre toutes les mains 4-1-4-4 de 1♦, même si les Trèfles sont plus beaux que les Carreaux, vous pouvez en déduire que Sud a cinq cartes à Trèfle. Il n'en a pas six car, sur votre enchère libre de 1SA, il aurait très certainement surenché à 3♣.

Bonne explication : 5 points.

Quelle est la situation de vulnérabilité la plus propice à un réveil ? Et la pire ?

La meilleure situation de vulnérabilité pour les réveils (et tout ce qui concerne les combats de contrats partiels) est **vert contre vert**. Pourquoi ? Parce que, **si vous chutez, ça ne vous coûte pas cher** (et souvent moins que les points qu'auraient marqués des adversaires que vous auriez laissé jouer, même si vous êtes contré) et que, **si eux-mêmes chutent, ça ne vous**

rapporte pas beaucoup (donc autant essayer de déclarer un contrat qui gagne). Vous en déduisez alors que la pire des situations est **rouge contre rouge**.

Marquez 5 points pour chacune des bonnes réponses.

Que signifierait un contre chez vous ?

En principe, il n'existe pas de contre punitif sur les fits libres adverses... mais on ne voit vraiment pas quelle distribution chez vous justifierait un contre d'appel quand vous avez dit 1SA au tour d'avant. Le contre serait donc **punitif : 5 points**.

Quelle est alors votre enchère ?

Même si vous possédez une bonne opposition à Cœur, la présence d'un fit neuvième dans votre axe rend la surenchère à 3♣ absolument obligatoire, surtout dans cette situation de vulnérabilité.

3♣ : 5 points.

Passé : 2 points (mais vous ne survivrez pas longtemps dans la jungle du tournoi par paires).

Contre : 1 point (avec une seule levée d'atout et sans doute 10 points à Trèfle qui ne feront qu'une levée, c'est beaucoup trop optimiste, même par paires. De plus, moins un à 2 Cœurs contré fait 100, soit moins que les 110 que vous pouvez espérer marquer à 3 Trèfles).

Que ferez-vous si l'un des adversaires surenchérit à 3♥ ?

Là, vous serez obligé de sortir le carton rouge ! Si votre partenaire n'a pas de quoi dire 4♣, vous non plus, et vous ne pourrez pas vous contenter de 50 ou même 100 malheureux points à 3 Cœurs moins un ou moins deux, alors que vous aviez pro-

bablement 110 à scorer. Il deviendra vital de contrer pour espérer marquer 300 (ou, au pire, limiter la casse avec 100). De toute façon, si 3 Cœurs gagne, le résultat sera probablement très mauvais, même non contré. Bien entendu, en match par quatre, ce serait de la folie douce.

Contre : 5 points.

Passé : 3 points.

4♣ : 1 point (n'en faites pas trop !).

En l'occurrence, tout le monde passe sur 3♣. Installez-vous en Sud pour jouer ce contrat.

Ouest hésite longuement puis finit par entamer de l'As de Cœur. À la vue du mort, il rejoue le 2 d'atout dans la foulée :

♠ D4			
♥ D987			
♦ 952			
♣ AV103			
	N		
	O	E	
		S	
♠ R765			
♥ V			
♦ RV10			
♣ RD876			

Vous allez essayer de faire **dix** levées, TPP oblige, sous la forme de trois Piques, deux Carreaux et cinq atouts.

Comment allez-vous débiter le coup ?

En ouvrant la coupe à Pique de façon prioritaire (5 points), dans le but de réaliser un honneur et deux coupes.

De quelle manière procédez-vous ?

Vous devez jouer Pique pour la Dame. Si elle tient, vous jouerez un petit Pique des deux mains, espérant ainsi libérer votre Roi après une seule coupe (l'As troisième en Ouest). Marquez 5 points pour la bonne réponse.

Vous prenez donc le retour à Trèfle en main (du 6 car Est fournit le 4) et jouez Pique vers la Dame. Hélas, Est prend de l'As et rejoue atout, pour le 10 du mort, Ouest ayant défaussé un Cœur.

Pouvez-vous dire à ce stade où se situe l'As de Carreau ?

Si Ouest avait eu As-Roi de Cœur, il aurait eu une entame évidente et n'aurait pas mis "une heure" à entamer de l'As. Donc, le Roi de Cœur gît en Est. Ce dernier ayant aussi montré l'As de Pique, il est hors de question qu'il possède également l'As de Carreau au



regard des enchères. Marquez **5** points si vous avez trouvé le raisonnement qui conduit à localiser l'As de Carreau en Ouest.

Dès lors, que jouez-vous ?

Vous devez tenter sans attendre l'im-passe à la Dame de Carreau (**5** points). Si elle réussit, dix levées sont vôtres. Si elle rate, vous devrez vous contenter de neuf plis (Est ne pouvant jamais prendre la main pour injecter un troisième tour d'atout mortel).

Voyez-vous une autre raison, plus psychologique que numérique, pour laquelle Ouest ne peut pas avoir la Dame de Carreau sans l'As ?

S'il avait eu la Dame de Carreau sans l'As, Ouest aurait songé à contre-attaquer à Carreau à la deuxième levée, par crainte de vous voir défausser des Carreaux du mort sur vos Piques. Or, il a rejoué rapidement son singleton à Trèfle, au risque de faire capturer la Dame troisième en Est. Cela dévoile qu'il était hors de question pour lui de jouer Carreau... parce qu'il avait l'As ! La "présence à la table" est un élément de décision très important au bridge. **5** points supplémentaires si vous avez aussi pensé à cela.

Les quatre jeux

	♠ D4 ♥ D987 ♦ 952 ♣ AV103	
♠ V93 ♥ A10632 ♦ A843 ♣ 2	N O E S	♠ A1082 ♥ R54 ♦ D76 ♣ 954
	♠ R765 ♥ V ♦ RV10 ♣ RD876	

SAUREZ-VOUS RECONNAÎTRE LAQUELLE DES QUATRE MAINS PROPOSÉES CORRESPOND À L'ENCHÈRE PRODUITE PAR NORD DANS LA SÉQUENCE INDIQUÉE ET DIRE CE QUE VOUS AURIEZ FAIT AVEC LES TROIS AUTRES ?

O	N	E	S
		1♥	1♠
passé	3♣		

1	2	3	4
♠ 7 ♥ 32 ♦ 864 ♣ RV108762	♠ V10843 ♥ 3 ♦ 54 ♣ D8652	♠ 10764 ♥ 7 ♦ V64 ♣ ARV54	♠ RV3 ♥ 4 ♦ 9432 ♣ AR975

Les enchères compétitives sont plus difficiles. Pour s'en sortir, il faut déjà maîtriser les premières réponses. Que veut dire Nord en annonçant une nouvelle couleur avec un saut ?

À ce stade, il n'est plus l'heure d'essayer de perturber le dialogue adverse – vos deux adversaires ont déjà eu la parole – mais plutôt de décrire correctement son jeu. Impossible donc de considérer 3♣ comme un barrage. De façon plus générale, vous pouvez retenir la règle suivante :

-RÈGLE-

Les barrages sont le plus souvent utilisés à l'ouverture ou en intervention. Quand le partenaire a déjà parlé, l'annonce à saut d'une nouvelle couleur prend généralement une autre signification.

Ici, Nord répond à une intervention. Avec la main ①, il ne dispose pas d'une enchère de barrage. Il doit se résoudre à passer car il est loin d'avoir assez de jeu pour produire l'enchère forcing de 2♣. À ce sujet, puisque 2♣ est forcing, il est inutile de faire un saut pour exprimer un surcroît de force. Si Nord possédait un jeu fort avec des Trèfles, il commencerait par annoncer 2♣ et reparlerait au tour suivant.

En fait, en réponse à une intervention, le saut dans une nouvelle couleur indique une main bicolore, comportant un soutien dans l'intervention et la couleur annoncée. Cette définition, celle d'une **enchère de rencontre**, convient aux trois autres mains.

Précisons...

Effectuée au palier de 3, l'enchère de rencontre garantit un soutien quatrième dans la couleur nommée par le partenaire (ici les Piques), ainsi qu'une belle longue dans la nouvelle couleur nommée (ici les Trèfles), le tout dans un jeu qui permet de proposer la manche.

La main ④ ne colle pas car elle ne comporte que trois atouts. À partir de 11HLD et un soutien par trois cartes, il faut utiliser le cue-bid. La bonne enchère est donc 2♥ avec cette main.

Les mains ② et ③ comportent le bon bicolore. Mais leur force est bien différente. La main ② est particulièrement faible mais très distribuée. En application de la loi des levées totales (loi de Vernes), un barrage à 4♠ s'impose.

La main ③ est donc la gagnante. Une enchère de rencontre montre une dizaine de points et surtout une bonne couleur secondaire. L'objectif de ce type d'enchères est de décrire au mieux sa main pour laisser la décision au partenaire. Surtout si les adversaires parlent !



Votre SCORE

60 POINTS : BRAVO.

55 POINTS : PAS MAL DU TOUT.

50 POINTS : TRÈS CONVENABLE.

45 POINTS : PAS SI MAL.

AU-DESSOUS : VOUS FEREZ SÛREMENT MIEUX LA PROCHAINE FOIS.