

LE SOUTIEN DE TROIS CARTES EN MAJEURE APRÈS INTERVENTION

> PAR PIERRE SAPORTA



Considérons le départ de séquence suivant :

S	O	N	E
1♥	2♣		

Si vous possédez un fit de trois cartes à Cœur et pas de bonne couleur cinquième annonçable, vous devez maintenant dire :

- ▶ 2♥ dans la zone 6-10 HLD ▶ 2SA dans la zone 11-15 HLD
- ▶ **Contre** dans la zone 16 HLD et plus.

La nouveauté est bien sûr l'enchère de 2SA. On utilisait auparavant le contre avant d'annoncer le fit (si l'adversaire nous en laissait le loisir).

DÉFINITION :

Après une ouverture majeure du partenaire et une intervention adverse au palier de un ou de deux, la réponse de 2SA promet un fit de trois cartes et soit un jeu limite (11-12 HLD), soit un jeu de manche limité (13-15 HLD).

SUITE DES ENCHÈRES

Nous admettons pour l'instant que l'adversaire ne se manifeste plus.

L'ouvreur assume dans un premier temps que son partenaire possède un jeu de première zone.

- ▶ Il répète sa couleur au palier de trois avec un jeu minimum. Le répondant passera avec 11-12HLD et conclura à la manche avec 13-15HLD.
- ▶ Il appelle la manche avec une bonne main.
- ▶ Il nomme une seconde couleur avec des envies de chelem.
- ▶ Il propose 3SA avec une main non minimum et deux tenues dans la couleur adverse.

Exemples :

1 ♠ D5 ♥ A10876 ♦ R76 ♣ DV5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>1♠</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2SA	-	3♥				2 ♠ 5 ♥ A10876 ♦ RD76 ♣ RD5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>1♠</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2SA	-	4♥			
S	O	N	E																								
1♥	1♠	2SA	-																								
3♥																											
S	O	N	E																								
1♥	1♠	2SA	-																								
4♥																											
3 ♠ 5 ♥ AR8762 ♦ R7 ♣ AD87	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>1♠</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2SA	-	3♣				4 ♠ RDV8 ♥ V10876 ♦ R7 ♣ AV	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>1♠</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2SA	-	3SA			
S	O	N	E																								
1♥	1♠	2SA	-																								
3♣																											
S	O	N	E																								
1♥	1♠	2SA	-																								
3SA																											

Quand l'adversaire reparle, l'ouvreur appelle la manche avec une bonne main. Avec une main de première zone, il peut affiner la description de son jeu :

S	O	N	E
1♠ ?	2♣	2SA	3♣

- ▶ **Passé** : minimum sans réserves
- ▶ **3♦ / 3♥** : des enchères naturelles permettant de s'arrêter à 3♠ mais pouvant cacher une main plus ambitieuse.
- ▶ **3♠** : minimum, non forcing, mais avec un petit espoir de manche, même en face d'une main de 11-12HLD.

QUE FAIRE SI ON A L'ENCHÈRE NATURELLE DE 2SA ?

La seule enchère possible est contre.

On annoncera ensuite les Sans-Atout au plus bas palier.

Exemple :

S	O	N	E
1♥ 2♠	2♣ -	X 2SA	-

N	E
♠ AV4	♥ 54
♦ R972	♣ R1063

N	E
♠ D876	♥ RD876
♦ AV	♣ 65

EXERCICES *Que dites-vous en Nord ?*

DONNES N°1 À 8

1

♠ V5 ♥ 1087 ♦ AD65 ♣ A952	S	O	N	E
	1♥	1♠	?	

2

♠ AV8 ♥ 98 ♦ ARV5 ♣ V53	S	O	N	E
	1♠	2♥	?	

3

♠ AV6 ♥ R5 ♦ A765 ♣ R532	S	O	N	E
	1♠	2♦	?	

4

♠ D10652 ♥ R765 ♦ A6 ♣ 43	S	O	N	E
	1♥	2♣	?	-

5

♠ V875 ♥ AR ♦ D87 ♣ A953	S	O	N	E
	1♠	2♦	?	-

6

♠ RV7 ♥ 8 ♦ ARV76 ♣ 10762	S	O	N	E
	1♠	2♣	?	-

7

♠ RD1075 ♥ 87 ♦ AV108 ♣ D10	S	O	N	E
	1♠ ?	2♥	2SA	3♥

8

♠ RD1075 ♥ D10 ♦ AV108 ♣ 87	S	O	N	E
	1♠ ?	2♣	2SA	3♣

LES SOLUTIONS

- 2SA.** La zone 1 de l'enchère.
- 2SA.** Le maximum de l'enchère.
- Contre.** Le partenaire garantit l'As troisième. On joue de la bonne main !
- 3♥.** Fit quatrième limite. Il ne s'agit pas d'un barrage comme après un Contre.
- 3♦.** L'enchère du partenaire vous invite à nommer 3SA avec ½ arrêt.

Le plus souvent, il possède l'As de Pique et vous jouez de la bonne main.

- 2♦.** Pas question de masquer cette belle couleur cinquième.
- 3♠.** Une main minimum mais agréable. En échangeant les Cœurs et les Trèfles, on passerait.
- 3♦.** Une enchère naturelle qui n'impose pas la manche. Ce pourrait bien sûr être aussi une enchère de chelem.