

DONNE 2

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

♠ 7 6 5	♠ D	♠ A R V 10 4 2									
♥ D 7 6	♥ 10 5 4 2	♥ A 8 3									
♦ 7 2	♦ R D 10 9 5	♦ A 6 4									
♣ A 9 8 5 2	♣ D 10 6	♣ 3									
	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 9 8 3										
	♥ R V 9										
	♦ V 8 3										
	♣ R V 7 4										

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
Passe	2♠	Passe	4♠
Passe	Passe	Passe	

Entame : 9 de Pique

Les enchères :

Sur le soutien à 2♠ de son partenaire, Est, à qui il manque un presque rien pour ouvrir de 2♣ Fort Indéterminé (FI), nomme sans problème la manche.

Le jeu de la carte :

L'entame atout résout le problème de la Dame de Pique. Le déclarant va créer facilement sa dixième levée en coupant un Carreau au mort en jouant immédiatement un petit Carreau. Il n'y a pas de communication pour affranchir les Trèfles, et c'est par une impasse indirecte à Cœur qu'Est va trouver sa 11^{ème} levée, après avoir coupé son Carreau et fait tomber les atouts. As de Cœur et Cœur vers la Dame.

Ce qu'il faut retenir :

Pour ouvrir de 2♣ FI en majeure, il faut soit un unicolore 7^{ème} de 8 8 ½ levées de jeu, soit une belle majeure 5^{ème} entre 21 et 22H, soit un unicolore 6^{ème} de 19 à 21H.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est - Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2♦	Passe	2SA
Passe	3♠	Passe	5♠
Passe	6♠	Passe	Passe
Passe			

Entame : 5 de Pique

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

Les enchères :

L'ouverture de 2♦ avec neuf levées de jeu à l'atout Pique semble la plus représentative du jeu d'Ouest, qui ne veut pas s'arrêter avant la manche. Après la réponse positive de 2SA, 4♠ sur 3♠ est théoriquement forcing sauf s'il manque deux As. Pour éviter toute mésentente, un saut à 5♠ qui affirme un bon soutien à l'atout, et des valeurs dispersées, est plus réaliste.

Le jeu de la carte :

Nord possède beaucoup de points contre ce chelem. Il sait qu'Ouest possède une chicane pour avoir nommé 6♠ avec deux As dehors. Pour éviter de se faire couper un de ses As l'entame atout est la plus neutre et peut éventuellement enlever des coupes au mort si le déclarant est bicolore. Le Valet de Cœur se révèle la carte clé, plus utile que le Roi de Carreau. Le déclarant va déloger l'As de Cœur, défausser un Trèfle du mort sur son extra-gagnante à Cœur et couper son Trèfle perdant pour 12 levées.

Ce qu'il faut retenir :

La réponse de 2SA sur l'ouverture de 2♦ montre un minimum de 8 points H dans une distribution régulière. Il vaut mieux éviter cette réponse avec seulement deux Rois dans un désert.

DONNE 4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	Passe
2♣	Passe	2SA	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Entame : Valet de Cœur

Les enchères :

Sur la réponse de 2♣, Nord avec une main régulière et de vagues arrêts dans les deux majeures doit dire 2SA.

Le jeu de la carte :

A sans Atout l'entame sous un As quatrième n'est jamais souhaitable sauf ... lorsqu'aucune autre entame n'est possible. Ici l'entame Pique dans le doubleton est à proscrire, l'entame Carreau, la couleur du déclarant, n'est pas envisageable et Trèfle, la couleur du mort, non plus. Il ne reste plus que l'entame Cœur.

Le Roi de Cœur fait la première levée. Nord doit trouver sa neuvième levée à Trèfle. Ouest est l'adversaire dangereux ; il faut donc jouer Trèfle vers RV. Est prend sa Dame et devrait jouer Pique en espérant l'As chez son partenaire pour traverser le déclarant à Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

Après l'ouverture de 1♦ et une réponse de 2♣, la redemande à 2SA montre de 12 à 14 points réguliers (exceptionnellement 18/19H, mini-maxi). Elle est forcing de manche.

Après une ouverture majeure et une réponse au palier de 2, la redemande à 2SA montre de 15 à 17 points réguliers.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Nord - Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	
1SA	2♠	Passe	3♠
Passe	Passe	Passe	

Entame : 10 de Trèfle

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

Les enchères :

Ouest intervient naturellement à 2♠ avec 12H et une belle couleur 6ème. 3♠ est un soutien de politesse avec trois atouts un doubleton et 9H utiles. Avec une distribution très régulière, et un Roi de Cœur devant l'ouverture qui est une valeur douteuse, Ouest décline la proposition.

Le jeu de la carte :

Ce 10 de Trèfle a peu de chance d'être un singleton. Sud prend de l'As et n'a rien de mieux à jouer qu'un petit Carreau. La défense va réaliser 3 levées en mineures et le Roi de Pique, 9 levées pour les Nord-Sud.

Ce qu'il faut retenir :

En tournoi par paires il ne faut pas pousser les manches. En match par 4 cette manche vulnérable à 50% doit être déclarée, ce qui sera plus facile pour Ouest si Est dit 3♥ plutôt que 3♠.

DONNE 6

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2♥	Passe	2SA	Passe
4♦	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : 3 de Trèfle

Les enchères :

Nord n'a pas tout à fait de quoi imposer la manche : l'enchère de 2SA, en face d'une ouverture d'un 2 faible, est un relais qui demande à l'ouvreur de se décrire. 4♦ montre une courte à Carreau (singleton ou chicane) dans une main non minimum. Une intervention osée d'Ouest à 3♦, aurait permis de trouver une défense pour une de chute.

Le jeu de la carte :

Après l'enchère de 4♦, Ouest n'a plus aucun intérêt à entamer Carreau. L'entame à Trèfle réduit immédiatement le déclarant à 10 levées, quand Est peut couper deux fois (communication à l'As de Pique). Un bon exemple pour montrer que des enchères détaillées en tournoi par paires facilitent souvent la vie de la défense.

Ce qu'il faut retenir :

Après un relais à 2SA sur une ouverture de 2♥ ou 2♠ les réponses sont les suivantes:

- Répétition de la couleur : minimum.
- nomination d'une couleur au palier de 3 : force.
- 3SA : couleur pleine, ou maximum et régulier, avec petits honneurs dispersés.
- Nomination d'une couleur au palier de 4 : splinter (4♥, singleton à Pique).

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
4♣	Passe	4SA	Passe
5♠	Passe	6♠	Passe
Passe	Passe		

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

Entame : 6 de Cœur

Les enchères :

3♠ montre des ambitions de chelem auxquelles Sud répond positivement par 4♣, enchère de contrôle. Nord peut maintenant poser le Blackwood pour vérifier qu'il ne manque pas deux clés et conclut à 6♠.

Le jeu de la carte :

Après l'entame à Cœur Sud compte 12 levées sans problèmes (6 levées de Pique, As et Roi de Cœur, un Cœur coupé au mort et As-Roi-Dame de Carreau). Il peut essayer de "voler" une levée à Trèfle en jouant tout de suite Trèfle vers la Dame après avoir donné deux tours d'atout. Si Ouest ne plonge pas de son As, 13 levées sont dans la poche. La non entame Trèfle peut faire espérer qu'Ouest possède l'As.

Ce qu'il faut retenir :

Après un changement de couleur, le soutien de la majeure d'ouverture au palier de trois montre des ambitions de chelem.

Exemples :

1♥	-	1♠	-	ou	1♠	-	2♣	-
2♦	-	3♥			2♠	-	3♠	

Attention :

1♥	-	1♠	-	
2♥	-	3♥		: est un non forcing, au tour de 10H encourageant avec deux cartes à Cœur en face des six cartes promises par l'enchère de 2♥.

DONNE 8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

	♠ 9 5 3			
	♥ 9 4			
	♦ V 7 4			
	♣ V 10 9 7 6			
♠ R 6 4 ♥ A V 7 3 ♦ A R 10 8 ♣ D 4	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O S E</td></tr> </table>	N	O S E	♠ D V ♥ R D 10 8 6 5 ♦ D 5 2 ♣ A 5
N				
O S E				
	♠ A 10 8 7 2			
	♥ 2			
	♦ 9 6 3			
	♣ R 8 3 2			

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	2♦
Passe	3♥	Passe	4♣
Passe	4SA	Passe	5♠
Passe	6♥	Passe	Passe
Passe			

Entame : Valet de Trèfle

Les enchères :

En réponse au Texas Cœur de son partenaire, Ouest doit sauter à 3♥ signalant quatre atouts dans une main réévaluée à 19 HD. 4♣ est une enchère de contrôle avec une envie de jouer le chelem. L'ouvreur peut donc poser le BW puisqu'il possède tous les autres contrôles. Il manque une clé, arrêtons-nous à 6♥.

Le jeu de la carte :

L'entame du Valet de Trèfle, met le déclarant au pied du mur. Nord a pu entamer dans RV10 à Trèfle, même si ce n'est pas très vraisemblable. Si c'était la seule chance, avec un Carreau en moins dans la main, il ne faudrait pas hésiter à laisser venir vers la Dame. Ici, les Carreaux offrent de réelles chance de succès, partage 3/3 ou Valet de Carreau second. Attention, à sept cartes, il faut jouer les Carreaux en tête, ce qui permet ici de gagner ce petit chelem.

Ce qu'il faut retenir :

Quelques chiffres à connaître :

- Une impasse à 50% de chance de réussir

- Il manque 4 cartes :

partage 3-1	:	49,7%	(1 chance sur 2)
partage 2-2	:	40,7%	
- Il manque 5 cartes :

partage 3-2	:	67,8%	(2 chances sur 3)
partage 4-1	:	28,3%	(1 chance sur 4)
- Il manque 6 cartes :

partage 3-3	:	35,5%	(1 chance sur 3)
partage 4-2	:	48,4%	(1 chance sur 2)

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Est - Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
2♦	2♥	4♦	4♥
5♣	Passe	5♦	5♥
5♠	Passe	Passe	Passe

Entame : 2 de Cœur

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

Les enchères :

Sud est trop fort pour un splinter (maxi 15 HLD) et doit commencer par faire un changement de couleur sur lequel Ouest doit glisser 2♥. Malgré son ouverture minimum Nord peut sauter à 4♦ montrant une distribution au moins 5/5. Sud a de bonnes raisons de penser à un chelem, message transmis par une enchère de contrôle à 5♣. La surenchère d'Est à 5♥ laisse présager le double singleton à Cœur. Sud s'arrête sagement à 5♠.

Le jeu de la carte :

Au contrat de 5♠, Est entame Cœur, et Ouest rejoue passivement Atout. La perdante à Trèfle semble inévitable, nous y reviendrons. Il va falloir bien manier les Carreaux. Le bon maniement consiste à jouer le Roi de Carreau, et si un honneur apparaît en Est, faire l'impasse à l'autre, en application du « principe du moindre choix ». Ici, c'est déjà gagné, mais vous avez une chance supplémentaire. Si Est a DV de Carreau sec, il sera peut-être obligé de jouer sous son Roi de Trèfle, retour d'une levée inattendue à Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Retenez le principe du moindre choix, même si ce n'est facile à comprendre. À neuf cartes, lorsqu'un honneur apparaît, la Dame ou le Valet, vous devez faire l'impasse sur l'autre, et ne pas jouer Dame Valet secs.

DONNE 10

Donneur : Est
Vulnérabilité : Tous

	♠ AR 2	
	♥ 8 5 3	
	♦ DV 4 3	
	♣ RV 5	
♠ V 10 9 3	N	♠ D 7 6 5 4
♥ DV 6 2	O	♥ AR 4
♦	E	♦ A 2
♣ A 10 8 7 6	S	♣ D 9 3
	♠ 8	
	♥ 10 9 7	
	♦ R 10 9 8 7 6 5	
	♣ 4 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
Passe	4♦*	Passe	4♠
Passe	Passe	Passe	

Entame : 10 de Cœur

Les enchères :

4♦ est un splinter. Cette enchère montre un fit au moins quatrième, un singleton ou une chicane à Carreau et de 13 à 15 points HLD.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame de l'As de Cœur, coupe un Carreau et joue atout. Nord prend, et ne peut jouer utilement Trèfle. Rien ne peut empêcher Est de réaliser 10 levées, 4 Piques, 4 Cœurs, 1 Carreau et 1 Trèfle, sans avoir à manier les Trèfles (un Trèfle de la main est défaussé sur le 4^{ème} Cœur du mort).

Ce qu'il faut retenir :

Le splinter en face d'une ouverture majeure est exprimé par un double saut. Il promet théoriquement un singleton nommé par ce saut, cinq atouts et une dizaine de points d'honneur. La chicane, comme ici, peut compenser l'absence du 5^{ème} atout.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	2♣	Passe
3♥	Passe	3♠	Passe
3SA	Passe	4♣	Passe
4♦	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : 2 de Carreau

♠ R 7 5 2		♠ A 10 9 8						
♥ A 2		♥ V 6 5 4						
♦ V 9		♦ D 10 8 5						
♣ A D 9 3 2		♣ 7						
♠ 6 4 3								
♥ 3								
♦ 7 6 4 3 2								
♣ R 6 5 4								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>N</th> <th colspan="2">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>O</td> <td>S</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	N	E		O	S		
N	E							
O	S							
♠ D V								
♥ R D 10 9 8 7								
♦ A R								
♣ V 10 8								

Les enchères :

L'enchère de 3♥ (répétition à saut de la couleur d'ouverture) montre une belle couleur sixième et à partir de 17 DHL. 3♠, dans un premier temps est naturel, et demande à l'ouvreur de dire 3SA avec l'arrêt à Carreau. Lorsque Nord reparle sur 3SA par 4♣, il montre un fit à Cœur, le contrôle à Trèfle, le contrôle à Pique et des ambitions de chelem. Sur 4♦, contrôle, il doit se contenter de 4♥ ayant fait suffisamment d'efforts avec son jeu. Sud n'a pas de quoi poser le Blackwood, il est minimum de son enchère de 3♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant va rapidement constater le mauvais partage des atouts et il finira par concéder une levée d'atout et l'As de Pique, le Roi de Trèfle étant placé. À l'analyse, ce chelem est à moins de 50 % : il faut le Roi de Trèfle placé, un bon partage des atouts et pas de coupe à Pique chez les adversaires.

Ce qu'il faut retenir :

Dans l'exploration d'un chelem il faut vérifier :

- Les contrôles de toutes les couleurs et le nombre d'As
- La qualité des atouts
- Avoir suffisamment de matériel (de points d'honneurs)

DONNE 12

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord - Sud

<p>♠ 5 2 ♥ R 10 4 ♦ R 7 5 4 ♣ 9 7 3 2</p>	<p>♠ AD 8 6 3 ♥ D 9 8 5 ♦ V ♣ D 8 6</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #ccc; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N O E S</p> </div>	<p>♠ V 7 ♥ A 7 6 ♦ A 10 9 3 ♣ R V 10 4</p>
<p>♠ R 10 9 4 ♥ V 3 2 ♦ D 8 6 2 ♣ A 5</p>		

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♦
Passe	1SA	Contre	Passe
2♠	Passe	Passe	3♣
Passe	3♦	3♠	Passe
Passe	Passe		

Entame : 5 de Carreau

Les enchères :

Le contre de Nord, qui aurait pu ouvrir, est un appel aux majeures. Sur 2♠, Est se bat courageusement, il sait que son partenaire a un soutien dans une de ses deux mineures. Sud aurait pu déjà surenchérir à 3♠, ce que doit faire Nord sans hésitation, au nom de son 5^{ème} Pique et de son singleton à Carreau

Le jeu de la carte :

Est prend de l'As de Carreau, et rejoue atout, le retour le plus neutre. Le déclarant peut soit essayer d'affranchir sa Dame de Trèfle, pour défausser un Cœur de sa main soit de trouver le 10 de Cœur, sachant que les distributions des deux joueurs sont probablement miroirs. Jouer Cœur vers le 8 (9) du mort lui permet de faire 10 levées si Ouest « oublie » de plonger du Roi pour rejouer Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Après cette séquence 1♣/1♦ - 1SA

- Le contre est d'appel pour les majeures (au moins 4-4)
- Le cue bid à 2♣/2♦ montre un bicolore majeur 5-5

Ces deux interventions sont également valables après avoir passé d'entrée.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Entame : 9 de Pique

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

Les enchères :

L'entame sous un As (et encore plus sous AD) contre 3SA est à éviter sauf s'il est cinquième et sauf si aucune autre entame n'est possible. Est a le choix entre entamer Pique ou Trèfle. Les adversaires sont favorisés pour avoir plus de Trèfles que de Piques dans leur camp. C'est donc à Pique qu'il faut plutôt entamer.

L'entame dans trois petites cartes se fait avec la plus grosse "Top of Nothing".

Le jeu de la carte :

Nord doit faire l'impasse à Trèfle en évitant l'adversaire dangereux, Ouest, qui pourrait le traverser à Carreau. Il doit donc prendre l'entame au mort du Valet de Pique et jouer tout de suite Roi de Trèfle et Trèfle vers A10 en passant le 10 si la Dame n'apparaît pas. Si Est gagne la levée, il ne peut rejouer Carreau utilement.

Ici, Nord se retrouve déjà à la tête de 10 levées, 4 Piques, 1 Cœur, 5 Trèfles, et peut même scorer son Roi de Carreau, si, en fin de coup, Est ne débloque pas le Roi de Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

Une impasse à la Dame peut parfois se faire des deux côtés. La notion d'évite de l'adversaire dangereux, vous permet d'orienter cette impasse, en toute sécurité.

DONNE 14

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

♠ 8 7 5 3		♠ ARV 9
♥ R 8		♥ AV 5 4
♦ 10 8 6 4		♦ D 5 2
♣ R D 3		♣ V 5
♠ D 7 2	N	♠ D 10 6 4 2
♥ RV 9 7 3	O E	♥ 10 9 6 3
♣ A 10 9 8 4	S	♦ A
		♣ 7 6 2

Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA
Passe	2♠	Passe	3♣
Passe	3♦	Passe	3SA
Passe	Passe	Passe	

Entame : 4 de Pique

Les enchères :

Pour décrire un bicolore mineur sur l'ouverture d'1SA, le répondant doit commencer par faire un Texas pour les Trèfles suivi de 3♦.

Sur 3♦, l'ouvreur nommera 3SA s'il tient bien les deux majeures, et nommera la majeure qu'il tient s'il ne tient pas l'autre.

Le jeu de la carte :

Sud prend l'entame à Pique du 9. Il va bien sûr affranchir les Carreaux en prenant la précaution de jouer un petit Carreau sous la Dame, pour se prémunir contre un As sec en Sud, et sans dommage si l'As est sec en Nord.

En main avec l'As de Carreau, Sud ne peut pas jouer Pique dans la fourchette. Qu'il joue le 10 de Cœur ou Trèfle, la position favorable à Cœur, le Roi second placé, permet de réaliser 11 levées, 3 Piques, 3 Cœurs, 4 Carreaux et 1 Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

En réponse à l'ouverture de 1SA, un unicolore mineure avec une courte s'exprime de la façon suivante :

Le répondant nomme sa mineure en Texas puis nomme :

- 3♥ = singleton Pique
- 3♠ = singleton Cœur
- 3SA = singleton dans l'autre mineure

Un bicolore mineur s'exprime en faisant un Texas Trèfle puis en nommant les Carreaux.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Nord - Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	2♠	Passe
3♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : Valet de Carreau

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

Les enchères :

Nord pourrait être tenté de dire 3♣ sur 2♥, mais cette enchère non forcing risque de faire rater un fit 4/4 à Pique, couleur non déniée par l'ouvreur. Sur 2♠, 3ème couleur forcing, et pas nécessairement naturelle. Sud répète ses Cœurs pour montrer une longueur au moins 6^{ème}, et sans tenue ni à Carreau, ni à Pique, Nord conclut à 4♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame à Carreau et tente l'impasse au Roi de Trèfle. Si Est rejoue atout, on peut jouer Pique pour l'As, puis la Dame ou un petit Cœur pour le bon honneur second. Quand rien ne vient, et qu'Est rejoue Carreau, le déclarant joue Trèfle et défause son Carreau pendant qu'Est coupe avec son atout maître. Si après le Roi de Trèfle, Est rejoue Carreau, le mieux est, peut-être, de couper un Carreau avec l'As de Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

L'utilisation de cette troisième couleur à 2♠ demande à l'ouvreur des précisions sur sa main (la redemande à 2♥ étant assez vague) :

Priorité N°1 : fitter à Pique s'il possède 4 cartes

Priorité N°2 : nommer 2SA avec un jeu régulier et l'arrêt Carreau

Priorité N°3 : fitter à Trèfle avec un honneur troisième

DONNE 16

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est - Ouest

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
Passe	2♣*	Passe	2♦*
Passe	3♠	Passe	4♠
Passe	Passe	Passe	

Entame : 4 de Trèfle

Les enchères :

3♠ après le Drury montre quatre atouts dans une main régulière de 11/12 DH. La connaissance du neuvième atout permet à Est de déclarer la manche avec cette jolie main bicolore.

Le jeu de la carte :

L'entame à Trèfle est défavorable, le déclarant ne peut plus tenter l'impasse au Roi de Cœur. Conscient que tout le champ ne va pas déclarer la manche avec 10H en face d'un passe d'entrée, il doit pour choisir la ligne de jeu qui lui donne la meilleure chance de gagner son contrat, sans chercher de levée supplémentaire. Après l'As de Trèfle, il faut jouer Pique pour l'As. Si un honneur apparaît continuer atout, dix levées sont assurées. Si rien n'apparaît, faire l'impasse à Cœur, meilleure que le Pique 2/2.

Ce qu'il faut retenir :

La connaissance d'un soutien 9^{ème} exprimé par le saut à 3♠ permet de déclarer des manches avec des mains irrégulières de l'ouvreur, même minimum en points d'honneur. Un beau bicolore 5/5 est toujours suffisant pour accepter cette proposition.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	Passe
Passe	1SA	Passe	2SA
Passe	3SA	Passe	Passe
Passe			

Entame : 4 de Cœur

	♠ RD 7	
	♥ A 7 5 4 2	
	♦ 8 3 2	
	♣ A 9	
♠ 9 5 2	N	♠ AV 6
♥ RD 6	O E	♥ V 10 9 8
♦ AD 6 4	S	♦ V 7
♣ V 10 6		♣ RD 8 4
	♠ 10 8 4 3	
	♥ 3	
	♦ R 10 9 5	
	♣ 7 5 3 2	

Les enchères :

En réveil 1SA montre de 9 à 13 points HL. Avec 12H propose, par son enchère naturelle de 2SA, de jouer une manche si son partenaire est maximum. Ouest accepte la proposition.

Le jeu de la carte :

Ouest, après avoir gagné la première levée avec le Roi de Cœur, affranchit ses Trèfles. Sud fournit ses plus petits Trèfles pour appeler à Carreau. Nord rejoue Carreau, le déclarant est ainsi réduit à neuf levées, ne pouvant profiter du bon placement, maintenant connu, des honneurs à Pique (1♠ 3♥ 2♦ 3♣). Déclarer la manche doit se solder par une bonne note en Est Ouest, l'enchère de 2SA est courageuse..

Ce qu'il faut retenir :

Les zones de réveil à Sans Atout sont :

- De 9 à 13 HL : 1SA
- De 17 à 19 HL : 2SA

Les développements sont les mêmes que sur une intervention à 1SA.

- De 14 à 16 HL : Contre suivi de Sans-Atout sans saut.

DONNE 18

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

	♠ 9 3				
	♥ R V 7				
	♦ R 4 2				
	♣ D 10 9 7 2				
♠ AV 5 4 ♥ 10 9 5 3 ♦ 10 8 5 ♣ AV	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ RD 8 6 ♥ 8 2 ♦ V 7 3 ♣ 8 6 5 4
N					
O E					
S					
	♠ 10 7 2				
	♥ AD 6 4				
	♦ AD 9 6				
	♣ R 3				

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		Passe

Entame : 3 de Cœur

Les enchères :

Une séquence très classique.

Le jeu de la carte :

Sud prend l'entame au mort avec le Roi et joue Trèfle pour le Roi et l'As. Ouest est à la croisée des chemins. S'il joue paresseusement le 10 de Cœur, le déclarant fait le reste des levées. Il doit jouer Pique et pour cela, avoir remarqué le 8 de Trèfle choisi par Est au 1^{er} tour de la couleur. Ce ne peut être un appel (dit « de Smith ») pour les Cœurs, le Roi de Cœur joué par le déclarant ne trompe personne, mais bien un appel à Pique.

La carte juste à rejouer est le 4 de Pique, pour garder une fourchette AV si Est a simplement le Roi de Pique 4^{ème}. Une de chute contre 12 levées, le grand écart est réussi.

Ce qu'il faut retenir :

D'une façon générale, à Sans Atout, entre deux couleurs de quatre cartes à l'entame il faut privilégier celle commandée par l'honneur de plus petit rang.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est - Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	1♥
Passe	2SA	Passe	3♣
Passe	3♥	Passe	4♥
Passe	Passe	Passe	

Entame : Valet de Trèfle

	♠ 8 7 6 5 2										
	♥ 8 6 5										
	♦ A D 9										
	♣ 5 2										
♠ A R 9	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		N		O	S	E				♠ V 10 3
	N										
O	S	E									
♥ D 7 3		♥ R V 10 4 2									
♦ R 10 4 2		♦ 8 7 3									
♣ A R 9		♣ D 8									
	♠ D 4										
	♥ A 9										
	♦ V 6 5										
	♣ V 10 7 6 4 3										

Les enchères :

La redemande à 2SA de Nord montre 18/19 H sans quatre cartes à Pique. 3♣ est un relais pour trouver un fit troisième à Cœur chez l'ouvreur.

Le jeu de la carte :

Sur l'entame Trèfle, le déclarant gagne son contrat en jouant atout, pour ensuite réussir l'impasse à la Dame de Pique, mais ce n'est pas le bon jeu à cartes fermées. Par manque de communication pour jouer vers les honneurs de la main forte, le plus réaliste est de commencer par trois tours de Trèfle pour défausser un Carreau du mort avant de jouer atout. Ensuite on jouera Carreau vers le Roi et enfin Pique, si l'on n'a pas réussi à affranchir le 13^{ème} Carreau. Cette ligne de jeu perd ici, quand les Trèfles sont 6/2 et l'As de Carreau mal placé.

Ce qu'il faut retenir :

Sur une redemande à 2SA après une ouverture mineure et une réponse en majeure, le répondant recherchera un fit majeur en nommant l'autre mineure.

Exemple :

1♣ 1♠
 2SA 3♦ : recherche de trois cartes à Pique chez l'ouvreur.

DONNE 20

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♦
1♥	1SA	Passe	Passe
Passe			

Entame : 2 de Cœur

Les enchères :

Sud a une intervention un peu légère mais évidente en TPP. Derrière 1SA, Nord ne doit pas dire 2♥, vulnérable, avec trois petits Cœurs, moins de 8H et une distribution 4333 (déjà 200, non contrés).

Le jeu de la carte :

Sur l'entame du 2 de Cœur, Sud sait que son partenaire possède trois cartes et en déduit que le déclarant a la Dame de Cœur troisième. Il prend du Roi pour éclairer la situation, et rejoue un petit pour conserver les communications.

Ouest va jouer sur l'impasse à la Dame de Carreau, et se contenter de 7 levées quand le Roi de Pique est également mal placé.

Ce qu'il faut retenir :

Dans un contrat à Sans Atout, les règles d'entame varient quand le partenaire a fait une enchère.

L'entame suit les principes de la quatrième "meilleure" quand le partenaire ne s'est pas manifesté.

En face d'une intervention (ou d'une ouverture majeure) c'est la signalisation Pair-Impair dans la couleur du partenaire qui reprend ses droits.

DONNE 22

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

	♠ 8				
	♥ A V 10 9 7 2				
	♦ A 9 6				
	♣ D 10 7				
♠ 10 9 6 4 2 ♥ R D 4 ♦ V 7 5 3 ♣ V	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ A D 5 ♥ 6 5 ♦ R D 10 8 4 ♣ R 9 2
N					
O E					
S					
	♠ R V 7 3				
	♥ 8 3				
	♦ 2				
	♣ A 8 6 5 4 3				

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
Passe	1♠	2♥	Contre*
Passe	2♠	Passe	Passe
3♣	Passe	Passe	Passe

Entame : 2 de Pique

Les enchères :

Le contre d'Est exprime une bonne ouverture avec trois cartes à Pique.
 Sud réveille à 3♣ dans l'espoir de pousser ses adversaires à 3♠.

Le jeu de la carte :

Est prend de l'As de Pique et rejoue le Roi de Carreau, neutre. Le déclarant va chercher à couper ses Piques. Carreau coup, Roi de Pique et Pique coupe, la Dame tombe le Valet est maître. Il présente maintenant la Dame de Trèfle qu'il n'y a pas de risque à laisser filer. Carreau coup, As de Trèfle, 10 bonnes levées.

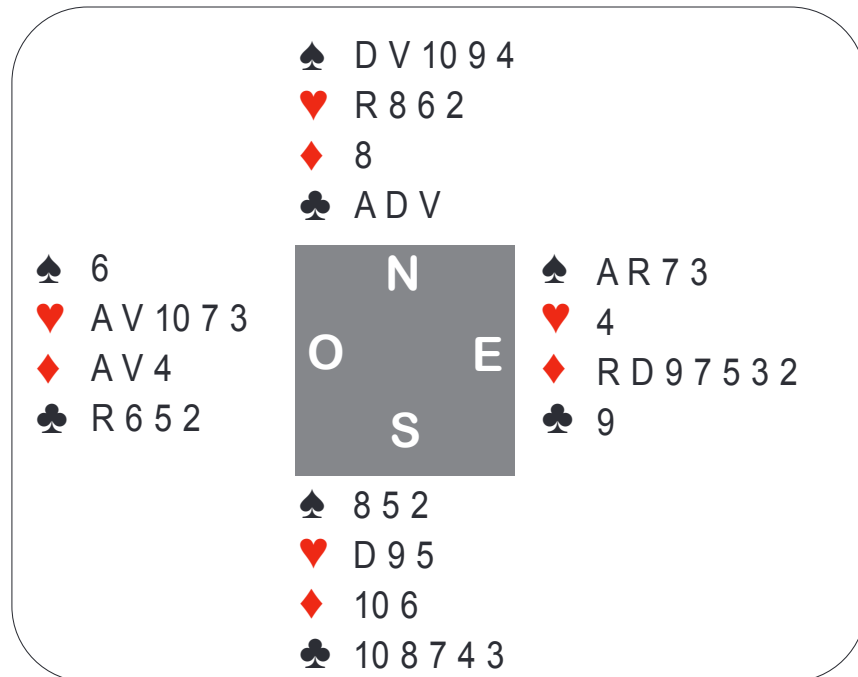
Ce qu'il faut retenir :

Le contre de l'ouvreur montre une main de seconde zone, donc irrégulière, avec trois cartes dans la couleur du répondant (avec une tolérance pour des mains proches de l'ouverture d'1SA comme celle de notre exemple) ou une main de troisième zone sans enchère naturelle (18H réguliers sans tenue, par exemple).

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	1♠	2♦
Passe	3♦	Passe	3♠
Passe	4♣	Contre	4SA
Passe	5♥	Passe	6♦
Passe	Passe	Passe	

Entame : 3 de Trèfle



Les enchères :

Ouest a raison de soutenir son partenaire à 3♦ avec trois cartes, plutôt que de répéter ses Cœurs. Son singleton à Pique prend une valeur particulière à l'atout Carreau. Est pourrait poser directement le BW sur 3♦. Il contrôle toutes les couleurs, la réussite du grand ou du petit chelem est une question de nombre d'As.

Le jeu de la carte :

Pour réaliser ses 12 levées, il suffit de couper deux Piques de la main courte. Même si Nord rejoue atout après sa première levée du Valet de Trèfle, la réalisation de ce plan de jeu ne présente aucune difficulté.

Ce qu'il faut retenir :

Poser le Blackwood est une prise de capitanat qui sous-entend que tous les autres problèmes sont résolus, en particulier matériel, contrôle et qualité d'atout. Est s'engage ainsi à déclarer le chelem dès qu'il ne manque pas deux cartes clés.

DONNE 24

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	2♦	3♠	Passe
4♠	5♥	Passe	Passe
5♠	Contre	Passe	Passe
Passe			

Entame : 4 de Cœur

Les enchères :

22H, neuf levées de jeu une couleur sixième maitresse, tous les critères sont réunis pour justifier une ouverture de 2♦, Forcing de manche.

Le barrage à 3♠ avec six cartes seulement est une bonne politique contre les ouvertures fortes. La décision de surenchérir à 5♠ en Sud à égalité de vulnérabilité est plus tendue.

Le jeu de la carte :

Le déclarant n'a aucun problème pour placer la bonne à Carreau derrière l'ouverture forte, et réalise rapidement 9 levées, un score qui récompense la décision courageuse de Sud, -300 contre -450.

Ce qu'il faut retenir :

N'hésitez pas à intervenir sur une ouverture de 2♦ pour trouver un éventuel fit et... une éventuelle défense. Parlez avec des jeux faibles contre les ouvertures fortes, et avec des jeux forts contre les ouvertures faibles est un conseil qu'il est recommandé de suivre.