

Leçon 6

ENCHERES

1. Les ouvertures mineures
2. Réponses à l'ouverture mineure
3. L'attitude de l'ouvreur

JEU DE LA CARTE

1. Les principes de base de la signalisation
2. Le Pair-Impair
3. La signalisation à l'entame

1. LES OUVERTURES MINEURES

Même si, d'un pays à l'autre, les systèmes d'enchères peuvent varier très largement, ils ont un point commun : l'ouverture est obligatoire dès qu'une main comporte un minimum de 12H ou de 11H et 13HL

**Il faudra privilégier les ouvertures de 1SA ou de 2SA car elles sont précisément définies tant pour la force que pour la distribution.
Les ouvertures d'1♥ ou 1♠ nécessitent 5 cartes au moins.**

Le respect de cette dernière règle obligera parfois à ouvrir d'une couleur de trois cartes comme c'est le cas dans la main suivante :

♠ A R 4 2
♥ A D 5 3
♦ 10 5 2
♣ V 8

Ne pouvant ouvrir de 1♥ ou de 1♠, faute d'une cinquième carte, l'ouvreur choisit sa couleur mineure la plus longue, ici 1♦. Le système d'enchères ainsi pratiqué porte le nom de « Majeure cinquième, meilleure mineure ».

Remarque :

L'expression « meilleure mineure », consacrée par l'usage, peut prêter à confusion. En effet, le mot « meilleure », à connotation qualitative, ne se rapporte en fait qu'au nombre de cartes détenues dans la couleur et non à leur valeur. « Meilleure » signifie « plus longue ».

Si les deux couleurs mineures sont d'inégales longueurs, on ouvrira de la plus longue. Si elles sont d'égales longueurs on ouvrira d'1♦ sauf avec trois Carreaux et trois Trèfle où l'on choisira 1♣.

Remarques :

1. Le seul cas où l'ouverture d'1♦ ne comporte que trois cartes est celui où la main possède exactement quatre cartes dans chaque majeure ainsi que deux cartes à Trèfle. L'ouvreur a donc 4♠, 4♥, 3♦ et 2♣.
2. Le choix de la couleur d'ouverture est guidé par sa longueur (nombre de cartes) et non par sa qualité (force en points d'honneur).

Voici quelques exemples d'ouvertures de couleurs mineures :

↓ 1♦	↓ 1♦	↓ 1♣
♠ D 2	♠ A 2	♠ A D 4 2
♥ A	♥ R V 5	♥ A V 10
♦ D 9 5 4 2	♦ R V 5 4	♦ D 9 2
♣ R V 8 4 2	♣ 8 5 3 2	♣ 9 8 7

2. RÉPONSES À L'OUVERTURE MINEURE

À PARTIR DE 6 H IL FAUT REpondre A L'OUVREUR

Choix de la réponse

En face d'une ouverture d'1♣ ou 1♦, l'expression du fit mineur n'est pas une priorité. Le répondant devra privilégier la nomination d'une nouvelle couleur (au moins 4 cartes), notamment dans le cadre de la recherche des fits majeurs.

On parlera de changement de couleur par opposition à enchère de soutien ou enchère à Sans-atout.

Le répondant annoncera sa couleur la plus longue, y indiquant la possession de quatre cartes ou plus.

En cas d'égalité de longueur entre deux couleurs annonçables, il donnera priorité :

- ▶ avec deux couleurs cinquièmes, à la plus chère.
- ▶ avec deux couleurs quatrièmes, à la plus économique.

Exception

Avec un jeu de la zone [6-11]H le répondant devra nommer une couleur majeure quatrième plutôt que répondre 1♦ même si ses Carreaux sont plus longs.

Exemples de réponses à l'ouverture de 1♣ :

<p>↓ 1♠</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ A D 8 7 5</td></tr> <tr><td>♥ 9 8 7 5 2</td></tr> <tr><td>♦ 8</td></tr> <tr><td>♣ 8 4</td></tr> </table>	♠ A D 8 7 5	♥ 9 8 7 5 2	♦ 8	♣ 8 4	<p>↓ 1♥</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ A R D 5</td></tr> <tr><td>♥ 9 8 7 2</td></tr> <tr><td>♦ A D</td></tr> <tr><td>♣ 8 7 2</td></tr> </table>	♠ A R D 5	♥ 9 8 7 2	♦ A D	♣ 8 7 2	<p>↓ 1♥</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ A 4</td></tr> <tr><td>♥ R 8 6 5</td></tr> <tr><td>♦ D 9 8 7 3</td></tr> <tr><td>♣ 8 2</td></tr> </table>	♠ A 4	♥ R 8 6 5	♦ D 9 8 7 3	♣ 8 2
♠ A D 8 7 5														
♥ 9 8 7 5 2														
♦ 8														
♣ 8 4														
♠ A R D 5														
♥ 9 8 7 2														
♦ A D														
♣ 8 7 2														
♠ A 4														
♥ R 8 6 5														
♦ D 9 8 7 3														
♣ 8 2														

Remarques : Comme pour l'ouverture, ce n'est pas la qualité de la couleur du répondant qui compte mais sa longueur. Il faut un minimum de points pour répondre mais en revanche aucun maximum n'est précisé.

Pour savoir combien de points possède le camp de l'ouvreur et s'il dispose ou non d'un fit majeur, il y a tout intérêt à s'échanger des renseignements en évitant d'élever brutalement les paliers d'enchères. C'est pourquoi il est pratique de répondre 1♥ aussi bien avec 6 que 15 HL ou même plus. Encore faut-il que le dialogue continue !

En fait l'enchère d'1♥ envoie deux messages :

- 1) J'ai au moins 4 cartes à Cœur
- 2) Veillez partenaire à ce que la parole me revienne car il se peut que j'aie un jeu fort permettant de jouer une manche ou plus.

Une enchère qui envoie ce second message est dite **Forcing**

Une enchère est forcing ou non forcing, il n'y a pas d'autre cas. Ce n'est pas le joueur qui décide si une enchère est forcing ou non, c'est le système qui le précise.

LE CHANGEMENT DE COULEUR DU REpondant QUI N'A PAS ENCORE PASSE EST FORCING

3. L'ATTITUDE DE L'OUVREUR

Priorité n° 1 : Le Soutien Majeur

Les soutiens de l'ouvreur

S'il a quatre cartes dans la majeure du répondant, l'ouvreur doit l'indiquer par une enchère de soutien dont la hauteur est fonction de la zone de points HLD dans laquelle est située sa main (puisque le fit majeur est trouvé).

Votre main est celle de Sud

♠ R 9 5 3
♥ R 3
♦ A 10 6 2
♣ R 8 4

Sud	O	N	E
1♦	passé	1♠	passé
2♠	Fin		

Ce soutien simple montre un jeu de la zone [12-16]HLD

♠ 9
♥ D 5 4 2
♦ A R V 7 3
♣ A V 6

Sud	O	N	E
1♦	passé	1♥	passé
3♥	Fin		

Ce soutien à saut montre un jeu de la zone [17-19]HLD.

Le jeu de l'ouvreur est irrégulier, sinon il aurait ouvert de 1SA

♠ A R 8 3
♥ R 5
♦ D 9
♣ A R 9 7 2

Sud	O	N	E
1♣	passé	1♠	passé
4♠	Fin		

Ce soutien à double saut montre un jeu de la zone [20-23]HLD

Le répondant décidera de la suite à donner

Pour le cas exceptionnel où l'ouvreur aurait 24 HLD ou plus, le système a prévu une façon de faire que nous étudierons plus tard.

Les soutiens décrits ci-dessus sont **non forcing**. Le répondant reparle ou non en fonction de son nombre de points.

Les développements

Étudions le développement possible des enchères lorsque l'ouvreur a soutenu la majeure du répondant.

Au palier de 2

Le répondant doit :

- renoncer à la manche en passant s'il est dans la zone [6-10] HLD,
- la proposer, en déclarant 3♥ ou 3♠, dans la zone [11-12] HLD,
- l'imposer, en déclarant 4♥ ou 4♠, dans la zone [13-15] HLD.

Votre main en Nord :

♠ R 7 6 4
♥ A 10
♦ 9 8 5 3
♣ D 9 4

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠	passe
2♠	Fin		

♠ R V 10 8
♥ R 7 5
♦ D 4 3
♣ D 9 2

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠	passe
2♠	passe	3♠	

♠ R 5
♥ A D 7 3 2
♦ V 9 7 6
♣ 10 3

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
2♥	passe	4♥	Fin

Les trois exemples précédents mettent en évidence les trois choix possibles du répondant :

Passer, Proposer, Imposer !!

Lorsque l'ouvreur se voit proposer la manche, il doit la refuser, en passant, s'il est dans la zone [12-13] HLD et l'accepter en disant 4♥ ou 4♠ s'il est dans la zone [14-16] HLD

♠ R 5 3 2
♥ R V 5
♦ R 8 4
♣ D V 3

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠	passe
2♠	passe	3♠	Fin

♠ D 4 3
♥ R V 5 4
♦ A R V 5
♣ 6 4

Sud	O	N	E
1♦	passe	1♥	passe
2♥	passe	3♥	passe
4♥	Fin		

Au palier de 3

L'ouvreur a exprimé une main de la zone [17-19] HLD et il n'y a plus d'espace pour proposer la manche. Le répondant doit passer avec 6 ou 7 points et la nommer avec 8 et plus. Il se peut que le total de 27 HLD ne soit pas tout à fait atteint. L'attrait de la prime de manche l'emportera !

♠ 8 7 6 2
♥ R 9 3
♦ D V 4
♣ 10 7 5

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠	passe
3♠	Fin		

♠ R 4
♥ A 9 5 2
♦ V 6 3
♣ 9 8 6 5

Sud	O	N	E
1♦	passe	1♥	passe
3♥	passe	4♥	Fin

Les enchères qui conduisent vers le chelem seront étudiées plus tard.

Au palier de 4

Le répondant peut déclarer le chelem s'il a 12 points ou plus

Des enchères spécifiques de chelem seront étudiées ultérieurement.

♠	R 10 7 5 4
♥	A 5 3
♦	A 7 4
♣	10 9

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠	passe
4♠	passe	6♠	Fin

Priorité n° 2 : La nomination au palier de 1 d'une couleur majeure

Exemples de séquences concernées :

1♣		1♥
1♠		

ou

1♣		1♦
1♥		

ou encore

1♣		1♦
1♠		

Si l'ouvreur n'a pas quatre cartes dans la majeure du répondant (ou si le répondant a dit 1♦), il doit nommer, dans la mesure du possible, sa propre majeure quatrième au palier de 1. Cette enchère est **non forcing** et s'inscrit dans la zone [12-19]H. L'ouvreur peut aussi bien avoir un jeu régulier que bicolore.

♠	R 8 7 3
♥	A 2
♦	A 5 3
♣	D 9 6 2

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
1♠			

♠	A D 9 4
♥	R V 3
♦	2
♣	A D 8 7 5

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
1♠			

♠	R D 6 4
♥	R V 4 3
♦	2
♣	A D 9 7

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♦	passe
1♥			

Dans le dernier exemple l'ouvreur nomme sa majeure la plus économique.

Développements des enchères après l'annonce d'une majeure quatrième par l'ouvreur

Nous allons maintenant évoquer le cas où le répondant possède quatre cartes dans la couleur majeure que l'ouvreur vient de nommer. Toutes ces enchères de soutien sont non forcing et expriment :

- ▶ Au palier de 2, [6-10] HLD
- ▶ Au palier de 3, [11-12] HLD
- ▶ Au palier de 4, [13-15] HLD

Nous retrouvons les zones correspondant aux soutiens de l'ouverture majeure. Cependant il s'agit ici de fits 4/4 ou plus et non 5/3. En effet, en ouvrant d'une mineure l'ouvreur a quasiment dénié une majeure cinquième.

Voici trois exemples et dans chaque cas, la main du répondant en Nord :

♠ R 8 4 2
♥ D 9 5 3
♦ V 7 6
♣ D 10

Sud	O	N	E
1♣	pas	1♥	pas
1♠	pas	2♠	

♠ A D 9 6
♥ R V 5 2
♦ 8 6
♣ V 4 3

Sud	O	N	E
1♣	pas	1♥	pas
1♠	pas	3♠	

9HLD ; le répondant soutient au palier de deux la majeure de l'ouvreur

12HLD ; il la soutient au palier de trois, enchère propositionnelle donc non forcing

♠ 5 2
♥ R V 4 3
♦ A D 9 7 2
♣ D 8

Sud	O	N	E
1♣	pas	1♦	pas
1♥	pas	4♥	

15HLD ; il annonce la manche puisqu'il se trouve dans la fourchette [13-15] HLD

Bien entendu le répondant n'oublie pas de compter les points HLD puisqu'il y a fit majeur. L'ouvreur peut décider de la conduite à tenir de façon très précise.

♠ R V 10 2
♥ A 2
♦ 8 5
♣ A D V 8 4

N
O S E

♠ D 9 7 3
♥ D 8 6 4
♦ D 9 3
♣ 9 2

S	Ouest	N	E
	1♣	pas	1♥
pas	1♠	pas	2♠
pas	3♠	Fin	

On est peut-être déjà trop haut mais c'est le prix à payer pour faire une tentative de manche.

♠ R D 9 3
♥ A 2
♦ A D 5 4
♣ D 9

N
O S E

♠ A 8 4 2
♥ R 9 8 3
♦ 6 3
♣ V 10 4

S	Ouest	N	E
	1♦	pas	1♥
pas	1♠	pas	2♠
pas	3♠ ⁽¹⁾	pas	4♠ ⁽²⁾

⁽¹⁾ Proposition de manche
⁽²⁾ Acceptée avec 8, 9 ou 10 HLD

♠ A D 7 5
♥ R 3
♦ D 10 2
♣ A R V 5

N
O S E

♠ R 9 8 3
♥ A 6 5 2
♦ 9 4
♣ 9 3 2

S	Ouest	N	E
	1♣	pas	1♥
pas	1♠	pas	2♠
pas	4♠	Fin	

L'ouvreur a cette fois de quoi déclarer la manche.

Priorité n° 3 : La description d'un jeu régulier

Si l'ouvreur ne peut ni soutenir la majeure du répondant ni nommer une majeure au palier de un, il fait une enchère à Sans-atout avec une distribution régulière (4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2). Dans ce cas, la redemande par 1SA indique la zone [12-14] H et celle à 2SA (enchère à saut) la zone [18-19] H.

Rappelons qu'il aurait ouvert de 1SA dans la zone 15-17, et de 2SA dans la zone 20-21.

♠ R 5 2	Sud	O	N	E
♥ A D 9 4	1♣	passee	1♠	passee
♦ 10 6 3	1SA	Fin		
♣ R V 5				

♠ V 9 4	Sud	O	N	E
♥ R 10 6	1♦	passee	1♥	passee
♦ A R V 5 2	2SA	Fin		
♣ A D				

La redemande de l'ouvreur à 1SA exprime une main régulière dont la force est inférieure à celle de l'ouverture à 1SA.

Ces redemandes à Sans-atout étant précises, le répondant sera bien placé pour la suite des enchères. Il lui faudra faire de simples additions pour répondre aux questions cruciales des premiers tours d'enchères :

- ▶ Devrions nous déclarer une manche ?
- ▶ Avons-nous un fit majeur ?

♠ A 5 2		♠ R D 10 3
♥ 9 5 3		♥ R D 8 4
♦ R V 5 3		♦ D 2
♣ A 10 2		♣ V 9 4

S	Ouest	N	E
	1♦	passee	1♥
passee	1SA	passee	3SA

Un vieux dicton : « Ouverture + Ouverture = la manche ».
En absence certaine de fit à Cœur déclarons 3SA.

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

S	Ouest	N	E
	1♦	passee	1♥
passee	2SA	passee	4♥

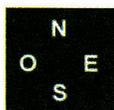
Le fit à Cœur est certain, l'ouvreur possédant au moins deux cartes dans la couleur du répondant. Est déclare la manche à Cœur au nom de ses 13 HLD

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

S	Ouest	N	E
	1♦	passee	1♠
passee	1SA	passee	4♥
passee	4♠	Fin	

Le bicolore 5/5 du répondant garantit l'existence d'un fit majeur, l'ouvreur ne pouvant posséder deux doubletons. Annoncer d'abord la couleur la plus chère - ici les Piques - puis la moins chère permet de choisir l'atout sans dépasser le palier de quatre

♠ R 7 4
♥ A 9 3
♦ A D 8 3
♣ V 10 4



♠ A 6 3 2
♥ R D 6 5
♦ 10 9 2
♣ D 8

S	Ouest	N	E
	1♦	passe	1♥
passe	1SA	passe	2SA
passe	3SA	Fin	

Est proposée la manche par l'enchère de 2SA et Ouest accepte car il est dans la zone haute de la fourchette [12-14]H précédemment annoncée.

Pour quelle raison faut-il nommer d'abord les Coeurs avec un bicolore 4/4 et les Piques avec un 5/5 ?

Ce que cherche à établir la paire, on ne le rappellera jamais assez, est l'existence d'un fit majeur.

Avec quatre cartes à Cœur et quatre cartes à Pique le répondant annonce 1♥

Si l'ouvreur possède quatre cartes à Cœur, il soutient et le fit est établi.

Si l'ouvreur n'a pas quatre Cœurs mais quatre Piques, il dit 1♠ et c'est alors le répondant qui soutient pour établir le fit.

Enfin si l'ouvreur n'a ni quatre Cœurs ni quatre Piques, aucun fit n'existe mais le répondant le sait.

On retrouve la même idée si l'ouvreur a deux majeures quatrièmes

1♣		1♦
1♥		

Le répondant peut soutenir, le fit est établi

1♣		1♦
1♥		1♠

Cette fois c'est l'ouvreur qui soutient pour établir le fit

Avec cinq cartes à Cœur et cinq cartes à Pique le répondant dit 1♠

La différence vient du fait que même si l'ouvreur ne peut soutenir, le fit reste possible. Le répondant nommera les Coeurs à son deuxième tour d'enchères, indiquant qu'il avait au moins cinq Piques, et l'ouvreur pourra choisir sans changer de palier.

Résumé des séquences :

1♣		1♥
2♥		

12-16

1♣		1♥
3♥		

17-19

1♣		1♥
4♥		

20-23

1♣		1♥
1♠		2♠

6-10

1♣		1♥
1♠		3♠

11-12

1♣		1♥
1♠		4♠

13-15

1♣		1♥
1SA		

12-14

1♣		1♥
2SA		

18-19

Les séquences ci-dessus seraient inchangées si l'ouverture est 1♦ au lieu de 1♣.

1. LES PRINCIPES DE BASE DE LA SIGNALISATION

Le thème de la signalisation a déjà été abordé dans cet ouvrage. La signalisation consiste en un échange d'informations entre les deux joueurs de flanc dont le but est de reconstituer tout ou partie des mains non visibles. Les renseignements fournis peuvent permettre de localiser des honneurs, ou, comme nous allons le voir, d'indiquer le nombre de cartes détenues dans une couleur. Nous connaissons déjà, de façon sommaire, la notion de tête de séquence, ainsi que l'ordre dans lequel le joueur N°3 doit fournir ses honneurs équivalents. Dès qu'un joueur peut choisir entre au moins deux cartes au moment de fournir, il y a possibilité de signaler.

La signalisation peut s'effectuer aussi bien en fournissant lors d'une levée attaquée par l'un ou l'autre des deux camps, qu'en défaussant.

Voici un rappel des notions précédemment évoquées.

La tête de séquence

Quelles déductions Est peut-il tirer de l'entame de son partenaire ?



L'entame du Roi promet la Dame et dénie l'As. Bien qu'il ne les voie pas, Est a définitivement localisé ces deux cartes.

Fournir en troisième

Que peut déduire Ouest de cette première levée ?



Ouest sait que la Dame de Coeur est dans la main de Sud. Si Est avait possédé le Roi et la Dame, il aurait joué la plus basse de ces deux cartes équivalentes, la Dame.

Conserver ses levées

Il est hors de question de compromettre une levée sous prétexte d'envoyer un message. En d'autres termes, la carte que vous jouez pour transmettre votre message ne doit jamais coûter de pli à votre camp.

Deux exemples permettent d'illustrer cette idée de base :



Vous vous défendez contre un contrat à Sans-atout et Ouest, votre partenaire, encaisse un dernier tour de Trèfle, couleur dont vous êtes démunni. Il vous faut défausser. Vous aimeriez bien signaler au partenaire qu'un retour Carreau vous conviendrait. Il est donc nécessaire de trouver dans votre jeu une carte pour transmettre ce message. En aucun cas cette information ne doit être transmise par la défausse d'un Cœur. En effet, vous affranchiriez le 10 du mort alors que votre Valet quatrième constituait une protection contre celui-ci. Vous défaire d'un Carreau reviendrait au même. Tout cela pour dire que si vous souhaitez inciter votre partenaire à jouer Carreau, vous serez contraint de défausser...du Pique, couleur dans laquelle vous n'avez rien à conserver, vos cartes n'ayant aucune chance de remporter une levée.

	♠										
	♥ 9 7 2										
	♦ D 10 8										
	♣ 7										
Dame de Trèfle	<div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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> </div>		N		O		E		S		♠ ♥ 8 6 4 ♦ A R V 9 ♣ —
	N										
O		E									
	S										

Dans les mêmes conditions que précédemment il faut à nouveau défausser sur la Dame de Trèfle. Défausser le 9 de Carreau pour signifier à Ouest votre intérêt pour cette couleur est coûteux et vous fait perdre une levée. Après la défausse vous n'aurez plus que trois levées à encaisser dans la couleur au lieu des quatre qui vous étaient promises.

Une fois de plus la conservation de vos levées vous commande de vous séparer d'un Cœur.

2. LE PAIR IMPAIR

Définition

C'est le signal le plus utilisé. Le but de cette convention est de renseigner le partenaire sur le nombre de cartes que l'on possède dans la couleur jouée et lui permettre ainsi de reconstituer peu à peu la main du déclarant. Pour éviter des confusions, nous évoquerons dans le chapitre suivant les problèmes de signalisation lors de l'entame. Le pair-impair se pratique en fournissant ou en défaussant et un signal de parité se transmet comme suit :

- ▶ Avec un nombre impair de cartes : jouer d'abord la plus **petite**
- ▶ Avec 2 cartes : jouer d'abord la plus **grosse**
- ▶ Avec 4 cartes : commencer par la **seconde meilleure**, à savoir la deuxième en partant de la plus forte. On ne jouera la troisième que si la seconde carte est susceptible de remporter une levée. Rappelons-nous que la signalisation ne doit jamais se faire au prix de levées existantes.

En d'autres termes un joueur possédant un nombre impair de cartes devra jouer les deux premières dans l'ordre ascendant, la première étant donc plus petite que la seconde.

♦ 10 8 5 4 **3**

En commençant par le 3, puis en jouant plus tard une carte supérieure, l'intéressé indique un nombre impair de cartes.

Le partenaire risque d'avoir un doute sur le fait qu'il s'agisse par exemple de trois ou cinq cartes. Les autres cartes visibles et celles fournies par le déclarant l'aideront la plupart du temps à lever le doute. De façon plus indirecte les enchères pourront également s'avérer décisives.

Avec deux cartes, soit un doubleton, le défenseur jouera la plus forte des deux.

♦ **9** 5

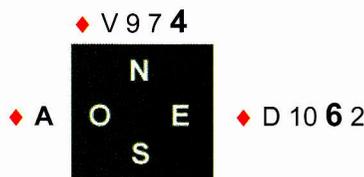
Le joueur commence par le 9 qu'il fera suivre du 5.

Avec quatre cartes il est d'usage de commencer par la seconde meilleure afin que le partenaire ait moins de chance de confondre avec un doubleton.

♦ **9 8** 7 3

Le défenseur joue d'abord le 8 qu'il fera suivre d'une plus petite carte.

Si la seconde carte peut jouer un rôle pour remporter une levée, il faut alors jouer la troisième.



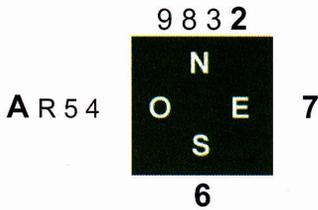
Fournir le 10 générerait à moyen terme une levée pour le déclarant. Conserver la fourchette D10 est donc vital.

Rappelons une fois de plus que la signalisation ne doit pas coûter de pli au camp de la défense.

Lecture du pair-impair

La carte que vient de jouer mon partenaire est elle une petite ou une grosse ?

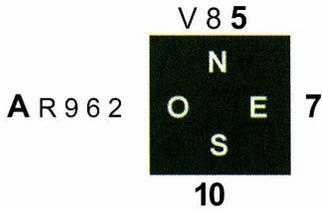
D'une manière générale plus la première carte jouée par votre partenaire est faible plus elle a de chances de correspondre à un nombre impair, et vice-versa, bien entendu. Néanmoins il faut se méfier, le partenaire faisant avec ce qu'il a.



Ouest entame de l'As , Est fournit le 7 et Sud le 6.

Ce 7 est une petite et même la plus petite des cartes de votre partenaire.

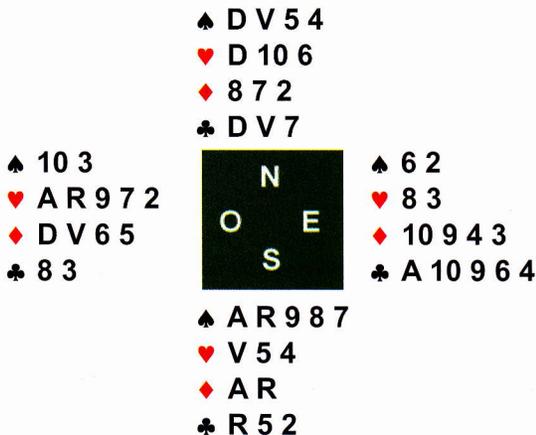
Il pourrait très bien posséder quelque chose comme D107



Ouest entame de l'As , Est fournit le 7 et Sud le 10.

Cette fois le 7 est à coup sûr la plus grosse des petites cartes d'Est.

Voici quelques donnes qui illustrent l'utilité du pair impair :



Sud joue 4♠ / Ouest entame de l'As de Cœur.

Est fournit le 8 et Sud fournit son Valet pour brouiller les pistes.

Ouest voit que ce 8 est la plus grosse carte que puisse avoir son partenaire.

Il sait donc qu'Est possède un nombre pair de cartes ou éventuellement un singleton.

Mais Est peut-il avoir quatre cartes ? Dans ce cas il aurait toutes les cartes restantes, à savoir, le 5, le 4 et le 3. Pourtant avec 8543 il devait jouer la seconde meilleure, ici le 5. Ayant joué le 8 il ne peut avoir quatre cartes.

Ouest n'a donc aucun mal à jouer le Roi de Cœur puis à nouveau Cœur pour faire couper son partenaire.

♠ A R
 ♥ 7 6 5
 ♦ D V 10 9 5
 ♣ 8 3 2

♠ 8 7 5
 ♥ A V 10 9 2
 ♦ R 7
 ♣ 7 6 4

N
 O E
 S

♠ 10 6 4 3
 ♥ 8 3
 ♦ 8 2
 ♣ A D 10 9 5

♠ D V 9 2
 ♥ R D 4
 ♦ A 6 5 4
 ♣ R V

Sud joue 3SA / Ouest entame du Valet de Cœur.

Est fournit le 8 et Sud prend de la Dame

Le déclarant monte au mort, présente la Dame de Carreau qu'il laisse filer quand Est joue petit.

Ouest est en main au Roi de Carreau Il sait qu'Est ne disposait pas au départ de trois cartes à Cœur car il aurait fourni la plus petite.

Le Roi de Cœur du déclarant n'est donc pas sec et Ouest doit espérer donner la main à son partenaire en jouant Trèfle. L'As de Trèfle suivi du retour Cœur assure la chute du contrat.

♠ 4 3
 ♥ 7 4 3 2
 ♦ R D V 9 8
 ♣ 7 6

♠ V
 ♥ A R D 9 8
 ♦ A 7 6
 ♣ R 10 5 4

N
 O E
 S

♠ 10 5 2
 ♥ 10 5
 ♦ 5 4 2
 ♣ V 9 8 3 2

♠ A R D 9 8 7 6
 ♥ V 6
 ♦ 10 3
 ♣ A D

Sud joue 4♠ / Ouest entame l'As de Cœur.

Ouest continue du Roi puis de la Dame de Cœur, Est ayant fourni le 10 et le 5 puis défaussant le 2 de Carreau.

Sud coupe et tire trois tours d'atout avant de présenter le 10 de Carreau.

Ouest sait que son partenaire avait un nombre impair de Carreaux pour avoir défaussé le 2.

Le déclarant ne peut donc pas être singleton.

Ouest ne met pas son As de Carreau au premier tour de la couleur mais au second, interdisant au déclarant de rentrer au mort pour exploiter la couleur.

3. LA SIGNALISATION A L'ENTAME

C'est dès qu'il jouera la première carte de la donne que l'entameur va transmettre un message à son partenaire. Afin de préciser les règles propres au jeu des honneurs et à l'utilisation de la convention pair-impair, et d'éviter toute confusion entre le jeu à la couleur et à Sans-atout, nous avons réuni ici les plus importantes d'entre elles.

L'entame à Sans-atout

Il faut apporter quelques précisions aux règles d'entame déjà évoquées, notamment concernant les combinaisons d'honneur. Jusqu'alors on appelait séquence d'honneurs toute combinaison de trois cartes équivalentes jusqu'au 10 inclus. Il faut maintenant élargir cette définition. On parlera de séquence dès qu'un joueur disposera :

- ▶ De trois honneurs dont deux au moins sont équivalents :

RD 10 5 2 AV 10 5 2 ADV 8 4 RV 10 6

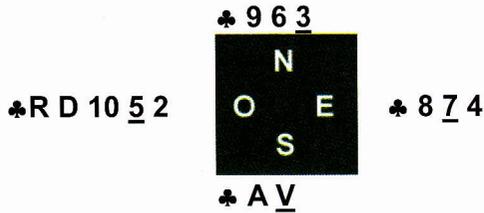
- ▶ De deux honneurs équivalents accompagnés de la plus forte carte inférieure non équivalente :

DV 9 5 3 V 10 8 6 4

- ▶ De trois cartes équivalentes dont la plus forte est un honneur :

RDV 8 2 Mais aussi 10 9 8 5 3

Dans chacun des exemples qui précèdent, l'entameur choisira la plus forte des cartes équivalentes. Justifions ce choix pour le premier exemple.



Si Ouest entame de la quatrième meilleure, ici le 5, Sud remportera le pli avec le Valet, doublant son capital dans la couleur. Entamer du Roi permet de ne pas concéder le Valet.

Règle 1 :

Si l'on choisit d'entamer dans une couleur où l'on possède une séquence, on sélectionne la tête de séquence

V 10 9 7 2	R V 10 9 5	D V 10 8
------------	------------	----------

Règle 2 :

Si l'on entame dans une couleur où l'on ne possède pas de séquence, on sélectionne la « quatrième meilleure », c'est-à-dire la quatrième carte en partant de la plus forte :

R 9 6 5 3	V 10 5 4 2
-----------	------------

Notons que dans le second exemple on aurait joué le Valet avec V 10 8 5 2, l'ensemble constituant une séquence.

Règle 3 : Si l'on entame dans une couleur nommée par le partenaire, on utilise la convention Pair-Impair :

7 6 5	8 6 4 2	D 8 5 3
-------	---------	---------

Avec quatre cartes, la parité se montre : à partir de la seconde sans honneur, mais la troisième avec un honneur.

Exception

Si l'on possède deux cartes équivalentes dont la plus forte est un honneur : V 10 3 ou 10 9 7, on entame de la plus forte des cartes équivalentes.

L'entame à la couleur

Dans le cadre d'un contrat à l'atout on appelle séquence une combinaison de deux cartes équivalentes la plus forte étant un honneur :

V 10 3	R D 6 5
--------	---------

Règle 1 : si l'on choisit d'entamer dans une couleur où l'on a une séquence, on sélectionne la tête de séquence :

D V 5 4 2	V 10 3	10 9 6
-----------	--------	--------

Règle 2 : si l'on entame dans une couleur où l'on ne possède pas de séquence, on entame toujours en Pair-Impair que la couleur ait été nommée ou non par le partenaire.

Avec quatre cartes on entame de la troisième meilleure ou de la seconde meilleure selon que l'on possède un honneur ou non.

R 9 5 2	D 10 6 4	8 6 5 2	9 5 3 2
---------	----------	---------	---------

A. Quelle ouverture choisissez-vous ? 1SA, 1♥, 1♠ ou autre chose ?

Justifiez votre choix

♠ AD4 ♥ R97 ♦ V654 ♣ R75	♠ AD4 ♥ AR97 ♦ V6 ♣ AV97	♠ A943 ♥ A943 ♦ A94 ♣ 43	♠ R103 ♥ AD ♦ ADV95 ♣ D103	♠ R103 ♥ A ♦ ARV95 ♣ 10862	♠ R1032 ♥ A ♦ AD95 ♣ D1082
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

B. Quelle est votre ouverture ?

♠ ADV4 ♥ ADV4 ♦ 654 ♣ 75	♠ ADV4 ♥ ADV4 ♦ 54 ♣ 1075	♠ ADV4 ♥ ADV4 ♦ R54 ♣ 75	♠ ADV4 ♥ ADV4 ♦ R104 ♣ R5
♠ AD4 ♥ ADV4 ♦ 1032 ♣ 1032	♠ AD4 ♥ A4 ♦ D654 ♣ D654	♠ A4 ♥ 4 ♦ RV654 ♣ RV654	

C. Quelle est votre réponse, votre partenaire ayant ouvert d'1♣ ?

♠ RV987 ♥ RV987 ♦ 65 ♣ 7	♠ V9876 ♥ ARV87 ♦ 65 ♣ 7	♠ RV98 ♥ RV98 ♦ 765 ♣ D7	♠ ARV9 ♥ 8765 ♦ 765 ♣ D7
♠ 98765 ♥ ARV3 ♦ R5 ♣ 87	♠ ARV9 ♥ V9872 ♦ 765 ♣ 8	♠ R98 ♥ RV32 ♦ V10765 ♣ 8	

D. Vous avez ouvert d'1♦. Votre partenaire a dit 1♥. Quelle est votre 2ème enchère ?

♠ ADV ♥ AD9 ♦ RV65 ♣ D72	♠ AD2 ♥ R1098 ♦ AV65 ♣ 72	♠ AD2 ♥ R1098 ♦ ADV65 ♣ 2	♠ AD52 ♥ R1098 ♦ RV65 ♣ 7
♠ AV62 ♥ AR98 ♦ RD965 ♣	♠ ARDV ♥ 7632 ♦ R105 ♣ 72	♠ 9872 ♥ ARD ♦ AV65 ♣ 72	♠ ADV ♥ R109 ♦ RV65 ♣ 972

E. La séquence débute ainsi :

1♣		1♥	
2♥			

Combien valent les mains suivantes, et quelles sont les 2^{èmes} enchères du répondant ?

♠ R 10 4 3
♥ V 9 7 6 2
♦ A D 3
♣ 5

♠ R 10 4 2
♥ V 9 7 6
♦ D 8 3
♣ 5 4

♠ R 10 4
♥ R V 9 2
♦ A 8 3
♣ 10 8 5

F. Complétez les séquences suivantes et justifiez vos réponses. (Ouest donneur)

♠ A R 10 4
♥ R D 6 2
♦ 3
♣ A D 6 5

N
O
S
E

♠ 7 6
♥ A 10 9 8 4
♦ A V 5
♣ 7 3 2

1♣ 1♥
4♥ ?

♠ A V 9 4
♥ R D V 2
♦ V
♣ A V 6 5

N
O
S
E

♠ 8 7 6
♥ A 9 8 4
♦ D 9 5
♣ 7 6 3

1♣ 1♥
3♥ ?

♠ A D 10 4
♥ 2
♦ R D 9 3
♣ A V 6 5

N
O
S
E

♠ R V 7 6
♥ D 10 8
♦ A 5
♣ 9 8 7 3

1♦ 1♠
3♠ ?

G. Avec les mains suivantes (seul ou à deux) faites les séquences d'enchères (Nord donneur).

♠ A D 10 4
♥ 2
♦ R V 3
♣ A 9 8 6 5

♠ 10 4 3 2
♥ R 2
♦ A R 9 8 3
♣ A D

♠ A V 10 4
♥ D 2
♦ A 8
♣ A V 7 6 5

1

N
O
S
E

2

N
O
S
E

3

N
O
S
E

♠ R V 9 5
♥ D 8 7 6
♦ D 10
♣ R D 4

♠ A R 9 8
♥ V 9 6 4
♦ 7 6 4 2
♣ 5

♠ R 5 4 3
♥ R 9 8 7
♦ 9 3
♣ 10 4 3

♠ R V 9 4
♥ A 4 2
♦ V
♣ A 9 7 6 5

♠ A 10 4 2
♥ R V 2
♦ 9 3
♣ A 8 6 4

4

N
O
S
E

5

N
O
S
E

♠ D 10 8 5
♥ V 9 5 3
♦ D 10 3
♣ V 2

♠ R V 8 5
♥ D 8 6 5
♦ 10 2
♣ R V 3

H. Quelle est votre enchère (Redemande)? Justifiez.

1♣	1♥	1♣	1♠	1♦	1♥	1♦	1♠	1♣	1♠	1♣	1♥
?		?		?		?		?		?	
♠ 9 5 4 ♥ R 10 6 ♦ A 6 5 ♣ A R 8 4	♠ DV 10 ♥ R 6 ♦ A 8 5 ♣ R 9 8 4 3	♠ R 8 7 ♥ 8 6 ♦ RV 7 5 ♣ AD 4 3	♠ RDV ♥ R 6 ♦ A 10 8 5 ♣ 9 8 4 3	♠ A 10 4 ♥ RV 6 ♦ A 8 5 ♣ RDV 3	♠ A 10 5 4 ♥ R 6 ♦ AV 5 ♣ RDV 3						

I. Quelle est votre enchère ? Justifiez.

1♣	1♠	1♣	1♠	1♣	1♠	1♣	1♠
1SA	?	1SA	?	1SA	?	2SA	?
♠ RV 5 4 ♥ 10 6 ♦ A 8 6 5 ♣ 9 8 4	♠ RV 5 4 3 2 ♥ 10 6 ♦ D 6 5 ♣ 8 4	♠ RV 5 4 3 2 ♥ A 6 ♦ D 6 5 ♣ 8 4	♠ RD 5 4 3 2 ♥ 10 6 ♦ D 6 5 ♣ 8 4				
1/	2/	3/	4/				

1♦	1♥	1♦	1♥	1♦	1♥
1SA	?	2SA	?	2SA	?
♠ AD 3 2 ♥ RV 10 6 ♦ 6 5 ♣ V 8 4	♠ AD 3 2 ♥ R 10 8 6 ♦ 6 5 ♣ V 8 4	♠ A 10 3 2 ♥ V 10 6 5 ♦ 9 ♣ 9 8 4 2			
5/	6/	7/			

J. Quelle est votre enchère ? Justifiez.

1♦	1♠	1♦	1♠	1♦	1♠	1♦	1♠
1SA	4♥	1SA	4♥	1SA	2SA	1SA	2SA
?		?		?		?	
♠ R 4 ♥ A 10 6 ♦ R 8 6 5 ♣ A 7 4 2	♠ R 9 4 ♥ A 6 ♦ R 8 6 5 ♣ A 7 4 2	♠ V 9 4 ♥ A 9 6 3 ♦ AD 6 5 ♣ V 4	♠ V 9 ♥ RV 6 3 ♦ AD 6 5 ♣ R 10 4				

K. Vous utilisez à l'entame la convention Pair/Impair.

Quelle carte sélectionnez-vous dans un contrat à la couleur ?

R 7 3 2 //	9 7 3 2 //	7 3
3 2 //	7 5 3 //	10 7 6 5 3
D 9 3 2 //	R D 10 3 //	A 9 4 3