

3. Les enchères après contre ou 1SA

Pour traiter un maximum de situations, il nous reste à envisager le cas où le répondant a l'ouverture à contre et celui où il a annoncé 1SA.

a) Après un contre (Spoutnik) du répondant

En ne craignant pas d'être un peu bref, disons que dans une séquence comme :

S	Quest	N	E
	1♦	1♠	contre
?			

les enchères restent les mêmes que celles décrites précédemment, le cue-bid promettant le fit. Du coup, le surcontre sera employé avec toutes les mains qui auraient justifié un contre sur une enchère naturelle adverse.

b) Après la réponse de 1SA

S	Quest	N	E
	1♦	1♠	1SA
?			

Il y a quelques années, tout le monde considérait qu'à ce stade le contre était punitif et montrait une dizaine de points. À l'usage, on s'est aperçu que cette façon de procéder était dépourvue d'intérêt, dans la mesure où il sera rare de posséder 10 points dans cette séquence et, si par extraordinaire c'était le cas, cela voudrait dire que l'intervention du partenaire est particulièrement faible. En conséquence, il a été décidé de donner un sens artificiel au contre et au cue-bid. Nous vous les livrons sans trop de commentaires.

S	Quest	N	E
	1♦	1♠	1SA
?			

Le contre montre un bicolore 5-5 des deux couleurs non annoncées.

Le cue-bid (2♦) montre cinq cartes dans l'autre majeure (ici les Cœurs) et une tolérance pour la couleur d'intervention du partenaire (deux cartes à Pique).

Exemples :

♠ 10

♥ 10 9 6 4

♦ 4 2

♣ A 0 7 5 4

S	Quest	N	E
	1♦	1♠	1SA
	contre		

Si un fit existe, il est possible d'aller très haut.

♠ V 9

♥ A V 10 6 4

♦ 10 5 4 2

♣ 0 10

S	Quest	N	E
	1♦	1♠	1SA
	2♦		

Permet de trouver un bon contrat à Cœur, en ayant un terrain de repli à Pique.

SIGNIFICATION DES DIFFÉRENTES ENCHÈRES

Après la séquence :

S	West	N	E
	1♣	1♥	passé
?			

RÉPONSES DE SOUTIEN

- 1♥ : soutien simple, 6-7 à 10H, trois atouts (ou quatre dans une main plate).
- 1♠ : main faible en points (3 à 8-9H) comportant quatre atouts et une bonne distribution (singleton).
- 1♣ : barrage, main faible quelle que soit la vulnérabilité (souvent cinq atouts).

RÉPONSES À SANS-ATOUT

- 1SA : 8 à 12 points H avec une tenue dans l'ouverture (dénie trois cartes à Cœur).
- 2SA : 13-14H : bonne tenue dans l'ouverture, pas de fit.
- 3SA (rare) : pour les jouer.

RÉPONSES EN CHANGEMENT DE COULEUR

- 1♠ : cinq cartes à Pique (et plus), rarement quatre, forcing.
- 1♦ : au moins cinq cartes et 12H ou six cartes et 10H. Forcing.
- 2♦ : 3♦ : rencontre, cinq belles cartes dans la couleur annoncée et quatre cartes à Cœur, 9H et plus.
- 3♦ : super rencontre, au moins quatre cartes à Cœur, dix cartes entre les deux couleurs, une dizaine de points.

CUE-BID

- 1♥ : cue-bid simple. Deux utilisations principales :
 - 10-11H et plus avec un fit de trois cartes à Cœur.
 - 12-13H et plus sans fit, aucune enchère naturelle possible.
- NI annonce à Sans-Atout (pas d'arrêt).
- NI annonce forcing d'une longue (à Carreau par exemple).
- 1♠ : 9-11H. Cue-bid à saut : soutien constructif à 3♥ avec quatre cartes.
- 1♣ : Splinter. Soutien constructif. En principe, cinq cartes à Cœur, une dizaine de points, singleton ou chicane à Trèfle. En réponse à une intervention, il n'y a de Splinter que dans les couleurs adverses.

- ♠ R 5 4
 - ♥ A V 8 7 2
 - ♦ D 10 3
 - ♣ 7 2

2♣ : intervention faible, fit par trois cartes.
- ♠ A V 9
 - ♥ R V 10 6 5
 - ♦ 10 4
 - ♣ R V 6

2♦ : cue-bid, pour montrer une belle intervention et en savoir plus sur la longueur des Piques du partenaire.

- ♠ V 4
 - ♥ A 7 6 5 3
 - ♦ R 10 4
 - ♣ D 10 5

1SA : minimum, arrêt à Carreau. Il faudrait dire 2SA avec 13-14 points.
- ♠ 9 3
 - ♥ A R D 8 2
 - ♦ 7 5 2
 - ♣ R D 4

2♦ : cue-bid, cette fois sans fit à Pique, mais avec un beau jeu sans enchère naturelle possible.

Après une réponse au palier de 2

S	O	N	Est
			1♦
1♠	passé	2♥	passé
?			

- ♠ A V 10 6 2
 - ♥ 4
 - ♦ 8 5 3
 - ♣ R V 10 4

2♠ : minimum et misfitte.
- ♠ R D 7 4 2
 - ♥ A 5 3
 - ♦ A 7 2
 - ♣ 8 3

4♥ : 3♥ serait insuffisant car non forcing.

- ♠ A D 8 5 3
 - ♥ 9 6
 - ♦ V 7 2
 - ♣ A R 10

3♦ : cue-bid, pour montrer une belle intervention et des problèmes pour conclure.

1. Réponse au contre d'1♠

Lorsque le partenaire contre une couleur majeure, dans l'immense majorité des cas possède quatre cartes dans l'autre majeure. Par conséquent, il sera tout à fait correct d'annoncer :

S	Ouest	N	E
	1♠	contre	pas
			3♥

Avec seulement quatre cartes à Cœur et 8 à 10H.

En revanche, et toute question de force mise à part, un saut à 4♥ exigera la présence d'au moins cinq cartes (avec moins de cinq cartes et une force suffisante, on recourra donc à un cue-bid).

2. Le saut en mineure

De même, il sera rarissime de sauter en mineure avec seulement quatre cartes :

- ♠ 7 6 3
- ♥ 5 3
- ♦ A 8 2
- ♣ R D 10 7 4

S	Ouest	N	E
	1♥	contre	pas
			3♣

Avec une mineure seulement quatrième et un jeu de 8 à 10 points, il faudra choisir entre deux maux :

- Dévaluer la main en annonçant sa couleur au palier de 2.
- Annoncer 1SA sans tenue dans la couleur adverse (mineure). Exemple :

♠ R 5 2	♥ D V 4	♦ 6 5 3	♣ A 7 6 4
S	Ouest	N	E
	1♦	contre	pas
			1SA

Tant pis. La main est tout de même mieux décrite que par l'enchère de 3♣.

3. Avec une majeure sixième

En possession d'une majeure sixième, le répondant au contre réévaluera son jeu de 2 points. Ainsi, il sautera au palier de 3 avec environ 6-8 points et déclarera la manche s'il possède de 8 à 10 points.

Passer sur le contre

À titre tout à fait exceptionnel, il sera envisageable de passer afin de transformer le contre d'appel du partenaire en contre punitif.

Quel que soit cette décision "contre-nature" ne sera jamais prise à la légère et qu'elle ne sera toujours :

- 1 Sur une force en points H au moins moyenne.
- 2 Et, surtout, sur une teneur d'une solidité à toute épreuve dans l'ouverture : couleur cinqième (et plus) complètement liée du type : RDV108 ou DV1098(x).

est Ouest vulnérables

	Ouest	N	E	avec :
	1♠	contre	pas	♠ R D V 10 9
				♥ 5 4
				♦ A 10 7
				♣ 9 8 6

ne s'applique pas en effet que votre partenaire doit impérativement entamer à l'atout quelle que soit sa teneur dans la couleur : vous délogerez ainsi l'As de Pique d'Ouest et reprendrez la main grâce à l'As de Carreau, afin que le déclarant ne puisse effectuer aucune échappée ni de sa main, ni du mort.

À noter : l'option de transformer punitivement le contre explique que l'annonce de la couleur adverse possède un sens conventionnel et non naturel (il s'agit du cue-bid évoqué plus haut).

RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

Signification des enchères après la séquence :

	Ouest	N	E
	1♦	contre	pas
			?

- 1 1♥, 1♠, 2♣ : 0 à 7H, naturel.
- 2 1♥, 2♠ : 8 à 10H et quatre cartes.
- 3 1♥, 3♠ (3♣) : 8 à 10H et cinq cartes.
- 4 1SA : 7 à 9-10H, main régulière (ou semi-régulière) sans majeure quatrième, tenue(s) dans la couleur d'ouverture.
- 5 1SA : 7 à 9-10H, main régulière (ou semi-régulière) sans majeure quatrième, tenue(s) dans la couleur d'ouverture.
- 6 1SA : environ 11H.
- 7 1SA : 12H (et plus).
- 8 2♠ : cue-bid, 11H et plus (occasionnellement 8-10H et les deux majeures quatrièmes), recherche des majeures ou de Sans-Atout sans enchère naturelle possible.
- 9 Passe : 7-8H et plus, teneur longue et extrêmement liée dans la couleur d'ouverture.