

# A Vous de Jouer !

Niveau BF2 (Initiation 2<sup>e</sup> année). Référence SEF 2024.

Votre jeu en Sud :

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

Les enchères :

O	N	E	S
1♦	X	P	?

*Les réponses sont décrites à la page suivante ...*

## Évaluez votre réponse

2♦*	20/20
-----	-------

Le contre d'appel de votre partenaire promet en principe 12HL, mais sa valeur est illimitée. A partir de 11H en réponse, votre camp est en attaque, vous avez intérêt à faire une enchère forcing pour échanger des informations avant de conclure. La seule enchère forcing à votre disposition, quelle que soit votre distribution, c'est le cue-bid, qui consiste à répéter la couleur adverse et demande à votre partenaire de préciser son jeu.

(Pour éviter toute ambiguïté, votre partenaire sera bien avisé d'alerter cette enchère artificielle.)

S'il a 4♥, il dira certainement 2♥ et le fit majeur sera trouvé. Votre cue-bid est autoforcing, vous serez donc obligé de reparler. Avec cette main minimum pour l'enchère, vous soutiendrez à 3♥ et il conclura.

2♥	13/20
----	-------

Face au contre d'appel, la plupart des réponses ne sont pas forcing ; vous devez donc donner le plein de votre main pour exprimer en une fois votre force et votre distribution.

En nommant une majeure au niveau de 2 avec saut, vous y indiquez 4 cartes et 8-10H. Si votre partenaire a 4 cartes à♥ et un contre minimum, il va passer, alors qu'avec vos 14HLD vous aviez a priori les moyens d'y jouer la manche.

3♣	11/20
----	-------

Il est tentant de parler en priorité de sa meilleure couleur. En nommant une mineure au niveau de 3 avec saut, vous y indiquez 5 cartes et 8-10H, ce qui n'est pas très loin de la réalité.

Ceci dit, en enchères compétitives, il est important d'aller à l'essentiel et de chercher en priorité les fits majeurs. Votre partenaire est au moins 4/3 en majeure (sauf contre « toutes distributions » qui l'autorisera à reparler), vous gagneriez donc à lui parler en priorité de vos♥.

3♥	10/20
----	-------

Une majeure à double saut promet 8-10H et 5 cartes. C'est donc une enchère imprécise à plusieurs égards, qui risque de tromper votre partenaire, qui peut n'avoir que 3♥. Avec un peu de chance, les imprécisions se compenseront et vous tomberez quand même sur un contrat jouable.

1♥	5/20
----	------

En nommant une majeure au niveau le plus bas, vous indiquez un jeu faible, d'au plus 7H et peut-être même nul, puisque vous n'avez pas le droit de passer. Votre enchère n'étant pas forcing, votre partenaire va presque certainement passer, par exemple avec 4♥ et une quinzaine de points, auquel cas vous empaillerez une manche à♥.

2♣	3/20
----	------

En nommant une mineure sans saut, vous indiquez un jeu faible, inférieur à 7H et vous déniez une majeure 4<sup>ème</sup>. Vous trouverez peut-être une partielle jouable, mais il y avait sans doute mieux à faire avec ce jeu fort et un probable fit à♥.

2SA	1/20
-----	------

Avec un jeu semi-régulier, vous pouvez être tenté de parler à sans-atout. Ce serait oublier que cette enchère promet l'arrêt dans la couleur d'ouverture (où votre partenaire sera le plus souvent court) et dénie une majeure 4<sup>ème</sup>. Vous allez donc tromper votre partenaire, et à sans-atout le camp adverse risque de vous faire chuter avec sa longueur à♦.