

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

# Soutiens majeurs et enchères d'essai

FICHES/DONNES



N°1



# TABLE DES MATIÈRES

## Fiche résumé du 1<sup>er</sup> cours :

<b>Soutiens majeurs</b> .....	<b>4</b>
<b>Les soutiens de la majeure d'ouverture</b> .....	<b>4</b>
Les soutiens directs .....	<b>4</b>
Les soutiens différés .....	<b>4</b>
<b>Les soutiens de la majeure de redemande</b> .....	<b>5</b>

<b>Donnes</b> .....	<b>6</b>
---------------------	----------

## Fiche résumé du 2<sup>e</sup> cours :

<b>les enchères d'essai</b> .....	<b>14</b>
<b>Les enchères d'essai de l'ouvreur</b> .....	<b>14</b>
Généralités .....	<b>14</b>
Les différentes enchères d'essai :	
Technique et développements .....	<b>14</b>
<b>Les enchères d'essai du répondant</b> .....	<b>15</b>
Généralités .....	<b>15</b>
Technique et développements .....	<b>15</b>

<b>Donnes</b> .....	<b>16</b>
---------------------	-----------

Dans les tableaux d'enchères,  
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

# Soutiens majeurs et enchères d'essai



Deux cours d'enchères sont couverts :

- Les soutiens majeurs du répondant : 8 donnes.
- Les enchères d'essai : 4 donnes.

# Fiche résumé du 1<sup>er</sup> cours

## Soutiens majeurs

### — LES SOUTIENS DE LA MAJEURE D'OUVERTURE —

#### ●● LES SOUTIENS DIRECTS

Ouverture d'1♥ :

- ▶ 2♥ : 6-10 HLD, 3 ou 4 atouts.
- ▶ 3♥ : 11-12 HLD, 4 atouts, parfois 5.
- ▶ 2SA : 11-12 HLD, 3 atouts. → *Donne 2*
- ▶ 3SA : 13-15 HLD, 4+ atouts, pas de singleton. → *Donne 1 et 3*
- ▶ 3♠, 4♣, 4♦ : Splinter, annonce un singleton ou une chicane, plutôt cinq atouts. → *Donne 4*
- ▶ 4♥ : barrage, en principe cinq atouts, de 3 à 8 H (dépend des vulnérabilités respectives).

#### ●● LES SOUTIENS DIFFÉRÉS

- ▶ Après un changement de couleur initial, **le soutien au palier de 2 est une préférence** ne montrant que deux cartes dans la couleur.

Après 1 sur 1 :

1♥	1♠	2♥ : 6-10 HL.
2♣	2♥	

Après 2 sur 1 :

1♥	2♣	2♥ : 11/12 HL.
2♦	2♥	

- ▶ Le soutien au palier de 4 montre 3 atouts et 13-15 HLD.

1♥	2♣	→ <i>Donne 5</i>
2♦	4♥	

- ▶ Le soutien au palier de 3 montre 16 HLD et plus et un bon soutien. C'est une PROPEX.

1♥	1♠	1♠	2♣
2♣	3♥	2♠	3♠

Exception : La « séquence qui tue »

1♥	1♠	3♥ : ne montre que deux cartes à Cœur, non forcing, 11/12HLD.
2♥	3♥	

## — LES SOUTIENS DE LA MAJEURE DE REDEMANDE —

Ils promettent un fit de quatre cartes.

Après 1 sur 1 :

1♦ 1♠	1♥ ?
----------	---------

### ●● LES SOUTIENS DIRECTS

- ▶ 2♠ : 6-10 HLD.
- ▶ 3♠ : 11-12 HLD, non forcing.
- ▶ 4♠ : 13-15 HLD.
- ▶ 4♣, 4♦ : splinters, 13-15 HLD. → *Donne 6*

Conséquences : avec 16 HLD et plus,  
il faut différer le soutien  
(grâce à l'emploi d'une nouvelle couleur  
forcing - la quatrième).

### ●● LES SOUTIENS DIFFÉRÉS

1♦ 1♠ 2♦, 2♥, 2SA	1♥ 2♣ 4♠, 3♠
-------------------------	--------------------

- 4♠ : 16/17 HLD
- 3♠ : 18 HLD et plus → *Donne 7*

Après 2 sur 1 :

1♠ 2♥	2♣ ?
----------	---------

- ▶ Si le répondant a un fit à Cœur, la manche sera atteinte.
- ▶ 4♥ : 13/15 HLD.
- ▶ 3♥ : 16 HLD et plus, PROPEX. → *Donne 8*

# Donnes



## DONNE N°1

♠ R10753											
♥ 983											
♦ RV											
♣ RV2											
♠ 82		♠ 6									
♥ ARD7		♥ 106542									
♦ 10763		♦ A954									
♣ 874		♣ D106									
	<table border="1"><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										
♠ ADV94											
♥ V											
♦ D82											
♣ A953											

SUD	O	N	E
1♠ 4♠	passé fin	3SA	passé

Entame : As et Roi de Cœur.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Avec ses 11 points d'honneurs et ses 15 points HLD, la main de Nord rentre dans la définition du 3SA fitté. En effet, un saut à 4♠ serait un pur barrage basé sur la loi des atouts. L'ouvreur n'a rien qui justifie d'aller plus loin et le contrat de 4♠ est atteint sans que les adversaires n'aient une idée précise de la main de l'ouvreur, ce qui aurait été le cas si Nord avait commencé par un changement de couleur.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Après avoir retiré les atouts, le déclarant doit absolument jouer Carreau, ce qui lui permet d'affranchir la Dame, qui permettra de défausser un Trèfle du mort.

Il fera ainsi sept levées à Pique (cinq + deux coupes), deux Carreaux, deux Trèfles, soit onze levées : 450.

♠ R53		♠ A862
♥ V64		♥ A87
♦ DV862		♦ R109
♣ R7		♣ 932
♠ DV97		♠ 104
♥ 53		♥ RD1092
♦ 754		♦ A3
♣ D1065		♣ AV84

SUD	O	N	E
1♥ 4♥	passé fin	2SA	passé

Entame : Dame de Pique.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

12 HLD, 3 cartes à Cœur, cela correspond parfaitement au 2SA fitté. Il n'est pas plus question de nommer les Carreaux ici qu'il ne le serait d'annoncer une longue à Pique : quand un soutien précis existe, il est prioritaire.

Sud a un joli jeu de 16 points HLD, il conclut à 4♥ sans difficulté.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Ouest entame de la Dame de Pique et Est fournit le 8, qui n'est pas un appel mais montre un nombre pair de cartes (ou A108). Ouest en déduit qu'il doit rejouer le Valet pour écraser l'éventuel 10 second de Sud. Par la suite, il doit s'apercevoir que le mort comporte une valeur de coupe et rejouer atout. Ce n'est pas si facile car, grâce au 2SA fitté, personne ne sait que Sud a des Trèfles à couper.

Est prend de l'As et rejoue Cœur.

La lutte entre les deux camps va se poursuivre. Au mort au Valet de Cœur, Nord va jouer la Dame de Carreau car il a besoin de trouver le Roi placé pour gagner son contrat. Est doit alors ne pas couvrir le premier honneur de la séquence. S'il le faisait, Sud prendrait le Roi de l'As, jouerait Carreau pour le Valet et Carreau coupé pour réaliser quatre Cœurs, quatre Carreaux et deux Trèfles en raison du partage 3-3 des Carreaux.

Quand Est ne couvre pas, les Carreaux sont bloqués et il manque une rentrée pour les affranchir. La meilleure chance de Sud consiste à tenter l'impasse à Trèfle (plus probable que la chute d'une Dame de Trèfle troisième) puisque le retour atout l'a privé d'une levée de coupe.

Raté ! Bravo à la défense, 4 Cœurs -1.

DONNE N°3

♠ 8763  
 ♥ ARD5  
 ♦ V103  
 ♣ D2  
 ♠ 95  
 ♥ V10974  
 ♦ D6  
 ♣ R743  
 ♠ 102  
 ♥ 832  
 ♦ R754  
 ♣ V986  
 ♠ ARDV4  
 ♥ 6  
 ♦ A982  
 ♣ A105



SUD	O	N	E
1♠	passe	3SA	passe
4♣	passe	4♥	passe
4SA	passe	5♦	passe
6♠	fin		

Entame : Valet de Cœur.

●● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

12 points d'honneurs, 4 atouts, 15 points HLD, le soutien à 3SA s'impose.

Sud pourrait poser le Blackwood mais en annonçant son contrôle à Trèfle, il essaie de savoir si Nord a le Roi de Carreau. L'enchère de 4♥ le dénie mais le chelem est normalement déclaré.

●● JEU DE LA CARTE

L'entame du Valet de Cœur ôte une reprise au mort. Sud doit réaliser que, pour gagner son contrat, il doit faire cinq Piques, trois Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle.

Pour y parvenir, il doit faire deux fois l'impasse à Carreau et il ne dispose que d'une rentrée au mort à l'atout. Il doit donc présenter le Valet de Carreau à la deuxième levée. Ouest prend et rejoue atout (par exemple). Sud encaisse deux tours d'atout puis joue le 4 de Pique pour le 8. Suivent Roi, Dame de Cœur en défaussant deux Trèfles et 10 de Carreau pour la capture du Roi quatrième.

Les cartes intermédiaires c'est magnifique, mais il faut savoir les utiliser.

♠ V9843		♠ D
♥ AD4		♥ R8765
♦ D876		♦ V42
♣ 6		♣ R1094
♠ 65	♠ N	
♥ V93	♠ O	♠ E
♦ R1095	♠ S	
♣ D732		
♠ AR1072		
♥ 102		
♦ A3		
♣ AV85		

SUD	O	N	E
1♠	passé	4♣	passé
4♦	passé	4♥	passé
4SA	passé	5♦	passé
6♠	fin		

Entame : 5 de Pique.


### ●● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Nord a cinq atouts, un singleton et 14 points HLD. Sa main est parfaite pour un Splinter à 4♣. Cette information plaît beaucoup à Sud qui accepte donc d'explorer le chelem puisque les trois Trèfles perdants de la main seront coupés au mort. Quand il entend que Nord possède le contrôle à Cœur, il n'a plus qu'à poser le Blackwood et conclure au chelem.

### ●● JEU DE LA CARTE

Malgré l'entame atout, Sud compte huit levées à Pique et trois As : onze levées. La Dame de Cœur et la Dame de Carreau peuvent fournir le douzième pli recherché. Pour pouvoir cumuler les chances, il doit absolument commencer par l'impasse indirecte à Carreau. Quand le Roi de Carreau s'avère bien placé, il n'a plus besoin de l'impasse à Cœur. S'il commence par l'impasse à Cœur, il chute puisqu'il ne peut plus prendre sa chance à Carreau.

75% mieux que 50%.

♠ R85		♠ AD73
♥ R109		♥ 54
♦ RV1083		♦ D972
♣ R7		♣ D85
♠ 962		
♥ A73		
♦ 6		
♣ 1096432		
		
		♠ V104
		♥ DV862
		♦ A54
		♣ AV

SUD	O	N	E
1♥ 2♥	passé passé	2♦ 4♥	passé fin

Entame : 6 de Carreau.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Nord, qui n'a que trois atouts et 15 HLD, ne peut utiliser le 3SA fitté qui garantit quatre atouts, ni le 2SA fitté qui ne montre que 11/12 HLD.

Il commence donc par un changement de couleur qu'il fait suivre d'un saut à la manche pour montrer des ambitions limitées.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Malgré l'annonce des Carreaux par Nord, Ouest, qui peut espérer des reprises chez son partenaire et qui, en outre, détient l'As d'atout, doit entamer de son singleton. Le Valet est fourni du mort et Est, qui comprend tout, doit à ce stade donner une indication préférentielle puisque son partenaire veut couper. Il fournit donc le **9 de Carreau**. En main à l'As de Cœur, Ouest rejoue Pique et retrouve par deux fois son partenaire à Pique pour réaliser deux coupes.

Deux de chute !

♠ V1094		♠ 752
♥ AV72		♥ R1084
♦ D1043		♦ R
♣ A		♣ 97653
♠ AD		♠ R863
♥ 653		♥ D9
♦ 8762		♦ AV95
♣ DV104		♣ R82

SUD	O	N	E
1♦	passe	1♥	passe
1♠	passe	4♣	passe
4♠	fin		

Entame : Dame de Trèfle.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Quand Sud nomme ses Piques, Nord, qui détient 14 points HLD, est dans la zone de manche. Il a deux enchères possibles : dire tout simplement 4♠ ou montrer son singleton à Trèfle, ce qui est toujours délicat quand ce singleton est l'As.

Quel que soit son choix, l'ouvreur, qui possède le Roi de Trèfle perdu et une ouverture banale, ne dépassera pas le palier de 4♠.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Sur l'entame de la Dame de Trèfle (normale même si Nord a dit 4♣), le déclarant prend et laisse filer le Valet de Pique.

En main à la Dame, Ouest, qui voit que ses adversaires ont au moins huit Carreaux dans la ligne, doit réaliser qu'il peut faire couper un Carreau à son partenaire. Il joue donc Carreau, puis à nouveau Carreau quand il prend la main à l'As de Pique.

Une de chute... sauf si le déclarant a pensé à une manœuvre diabolique.

Voyant ce qui se trame, il doit, en main à l'As de Carreau, jouer Roi de Trèfle et Trèfle coupé avant de rejouer atout.

De cette façon quand Est fera sa coupe, il sera obligé de jouer sous le Roi de Cœur ou coupe et défausse.

♠ AD98		♠ 2
♥ AV32		♥ 8765
♦ A		♦ 109732
♣ 10876		♣ RDV
♠ 6543		♠ RV107
♥ RD109		♥ 4
♦ V865		♦ RD4
♣ 2		♣ A9543

SUD	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
1♠	passe	2♦	passe
2SA	passe	3♠	passe
4♣	passe	4♦	passe
4♥	passe	4SA	passe
5♥	passe	6♠	fin

Entame : Roi de Cœur.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Nord est trop fort pour soutenir à 4♠ sur 1♠. Il utilise donc la quatrième couleur avant d'exprimer un soutien forçant à 3♠, notamment en raison du double fit à Trèfle. Sud a maintenant un joli jeu : il commence par annoncer son contrôle à Trèfle. Quand il apprend la présence d'un contrôle à Carreau en face (l'As, sans doute), il ne lui reste plus qu'à vérifier que deux As ne sont pas manquants avant de déclarer le chelem.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Pas d'illusion d'optique ! Il faut jouer en double coupe après avoir défaussé deux Trèfles du mort sur Roi-Dame de Carreau et abandonner un Trèfle à l'adversaire. Comptons : trois coupes d'une main, quatre atouts de l'autre, trois levées à Carreau et deux As. Ça fait douze !

	♠ 85	
	♥ AV102	
	♦ R83	
	♣ AR102	
♠ A1062		♠ RD
♥ 7		♥ 9853
♦ DV952		♦ 1076
♣ 964		♣ V873
	♠ V9743	
	♥ RD64	
	♦ A4	
	♣ D5	



SUD	O	N	E
1♠	passé	2♣	passé
2♥	passé	3♥	passé
4♥	fin		

Entame : Dame de Carreau.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Quand Nord entend son partenaire annoncer les Cœurs, il peut espérer un chelem si la main de l'ouvreur est agréable. Il transmet cet espoir en soutenant les Cœurs au palier de 3, une enchère forçant quand elle a été précédée d'un changement de couleur au palier de 2.

Sud, en se contentant de 4♥, indique une ouverture très faible, et Nord s'incline.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Compte tenu de la qualité des Cœurs, inutile de chercher à établir les Piques de Sud. Couper un Trèfle et un Carreau de la main de Sud aboutira beaucoup plus vite et moins difficilement au même résultat : Sud prend l'entame et rejoue Carreau pour le Roi, et Carreau coupé. Dame de Trèfle maintenant, Trèfle pour le mort et le 10 de Trèfle coupé maître. On termine en enlevant les atouts avant d'encaisser le dernier Trèfle maître.

# Fiche résumé du 2<sup>e</sup> cours Les enchères d'essai

## — LES ENCHÈRES D'ESSAI DE L'OUVREUR —

### ●● GÉNÉRALITÉS

**Domaine d'emploi :**

Après le début :

1♥/♠	passe	2♥/♠	passe
------	-------	------	-------

**But :** Déterminer si le jeu du répondant complète bien celui de l'ouvreur.

**Quand ?** Quand l'ouvreur ne peut pas conclure.

- ▶ Soit avec une main de manche.
- ▶ Soit avec une main de chelem.

**Évaluation :**

- ▶ Main régulière de 15 à 17 H.
- ▶ Main irrégulière de 6 perdantes.
- ▶ Main irrégulière de 4 perdantes et moins.

### ●● LES DIFFÉRENTES ENCHÈRES D'ESSAI : TECHNIQUE ET DÉVELOPPEMENTS

**Enchère d'essai à la couleur (ambitions limitées à la manche)**

S'emploie avec une main irrégulière de 6 perdantes comportant une couleur annexe qui nécessite des compléments.

L'ouvreur annonce cette couleur (3♣ ou 3♦) après

1♠	2♠
3♣	

Le répondant :

- ▶ revient au palier de 3 (3♠) dans la couleur commune s'il ne couvre pas les perdantes dans cette couleur.
- ▶ saute à la manche (4♠) si ses cartes sont utiles. → **Donne 3**
- ▶ utilise une enchère intermédiaire (3♦, 3♥) en nommant une force si son complément est moyen.

**Cas particulier :** l'enchère d'essai dans l'autre majeure.

<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">1♥</td> <td style="width: 50%;">2♥</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td></td> </tr> </table>	1♥	2♥	2♠		ou	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">1♠</td> <td style="width: 50%;">2♠</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td></td> </tr> </table>	1♠	2♠	3♥	
1♥	2♥									
2♠										
1♠	2♠									
3♥										

Elle peut conduire à trouver un fit 4-4 dans cette couleur.

Le répondant, maximum, doit donner le fit dans cette majeure s'il en possède quatre.

## Enchère d'essai à 2SA

Elle s'emploie :

- ▶ Soit avec une main régulière de 15 à 17 H.
- ▶ Soit avec une main irrégulière de 6 perdantes sans couleur annexe qui nécessiterait spécifiquement un complément (couleur longue et « creuse »).
- ▶ Avec toutes les mains de « chelem » (4 perdantes et moins).

Après

1♥/♠ 2SA	2♥/♠
-------------	------

Le répondant :

- ▶ revient au palier de 3 avec un jeu minimum. → *Donne 1*
- ▶ nomme une force au palier de 3 avec une main honorable.
- ▶ Saute au palier de 4 avec 4 atouts et une main honorable.
- ▶ dit 3SA avec un jeu 4-3-3-3 de 9/10 H à honneurs répartis. → *Donne 2*

L'ouvreur :

- ▶ déclare la manche s'il en sait assez.
- ▶ revient au palier de 3 si le renseignement obtenu ne lui fait pas plaisir.
- ▶ continue à dialoguer s'il hésite encore, notamment en cas de main de chelem.

---

## — LES ENCHÈRES D'ESSAI DU RÉPONDANT —

### ●● GÉNÉRALITÉS

Domaine d'emploi :

Les séquences du type :

1♣	1♥
2♥	

Quand ?

- ▶ Quand le répondant hésite à jouer la manche avec 11/12 HLD.
- ▶ Quand il pense au chelem à partir de 16 HLD.

### ●● TECHNIQUE ET DÉVELOPPEMENTS

Très similaires à ceux employés pour les enchères d'essai de l'ouvreur.

**À signaler :** L'enchère d'essai dans la couleur d'ouverture du partenaire peut être faite avec une ambition de chelem mais l'ouvreur y répond comme à une enchère d'essai « normale ». → *Donne 4*

# Donnes



## DONNE N°1

♠ V3											
♥ RD2											
♦ V10 64											
♣ 6542											
♠ R92		♠ 108654									
♥ 854		♥ V7									
♦ 872		♦ A953									
♣ AR107		♣ V3									
	<table border="1"><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										
♠ AD7											
♥ A10963											
♦ RD											
♣ D98											

SUD	O	N	E
1♥ 2SA	passé passé	2♥ 3♥	passé fin

Entame : As de Trèfle.


### ●● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Avec ce jeu régulier de 17 points d'honneurs, Sud doit utiliser l'enchère généralisée de 2SA. Nord, vraiment minimum, doit refuser la proposition malgré ses deux honneurs à l'atout.

### ●● JEU DE LA CARTE

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Est fournit le Valet. Ouest doit alors se dire qu'il a trois levées naturelles à Trèfle mais qu'il peut être intéressant de faire couper son partenaire en lui indiquant qu'il souhaite le retour à Pique.

Il continue du Roi de Trèfle puis du 10 de Trèfle préférentiel (le 7 est plus gros que le 6 du mort). Est coupe, rejoue Pique et la chute est ouverte avant que le déclarant ne puisse profiter des Carreaux.

♠ R103		♠ 64
♥ V74		♥ D1083
♦ D862		♦ R103
♣ R65		♣ AV73
♠ DV985		
♥ 6		
♦ V754		
♣ 1082		
♠ A72		
♥ AR952		
♦ A9		
♣ D94		

SUD	O	N	E
1♥ 2SA	passé passé	2♥ 3SA	passé fin

Entame : Dame de Pique.

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

L'enchère de 2SA de Sud après le soutien à 2♥ est une enchère d'essai généralisée, forcing au moins jusqu'à 3♥. En déclarant 3SA, Nord indique une main maximum, régulière, avec des honneurs dans toutes les couleurs.

Sud doit alors penser que 3SA sera plus souvent facile à réaliser que 4♥.

### ● ● JEU DE LA CARTE

Ouest entame de la Dame de Pique. Sud est doublement ravi. D'une part l'entame l'aide, d'autre part le contrat qu'il joue est bien meilleur que 4♥, où, sauf miracle, quatre levées sont à concéder.

Pour que la réussite de ce contrat soit assurée, il suffit de se prémunir contre les Cœurs 4-1. Le bon maniement consiste à jouer l'As puis un petit vers le Valet. Par la suite, l'impasse affichée au 10 de Cœur et au Valet de Pique pourront lui permettre de faire au moins neuf levées, souvent dix.

## DONNE N°3

<p>♠ A752 ♥ V104 ♦ 104 ♣ R762</p> <p>♠ V108 ♥ 976 ♦ ADV ♣ DV108</p> <p>♠ R3 ♥ ARD83 ♦ 98763 ♣ 9</p>		<p>♠ D964 ♥ 52 ♦ R52 ♣ A543</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%; background-color: #e0e0e0;">S</th> <th style="width: 25%; background-color: #e0e0e0;">O</th> <th style="width: 25%; background-color: #e0e0e0;">NORD</th> <th style="width: 25%; background-color: #e0e0e0;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">1♥ 3♦</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">passe passe</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">passe 2♥ 4♥</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">passe passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Dame de Trèfle.</p>	S	O	NORD	E	1♥ 3♦	passe passe	passe 2♥ 4♥	passe passe fin
S	O	NORD	E								
1♥ 3♦	passe passe	passe 2♥ 4♥	passe passe fin								

### ●● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES


Quand Sud reçoit le soutien dans sa couleur d'ouverture, il a largement de quoi reparler (cinq perdantes théoriques). Toutefois, sa couleur à Carreau n'est pas assez belle pour lui permettre d'imposer la manche et il se contente de la proposer par l'enchère d'essai naturelle de 3♦, qui demande au partenaire de lui apporter un complément dans cette couleur.

Nord, maximum, possède un doubleton à Carreau qui devrait suffire à rendre la manche jouable.

### ●● JEU DE LA CARTE

Ouest fait la première levée de la Dame de Trèfle, Est fournissant le 5. Cette carte montre que le 9 de Sud est sec et qu'il n'y a donc aucun intérêt à continuer la couleur. Ouest doit protéger ses levées d'honneurs à Carreau en contre-attaquant atout.

Par la suite, le flanc devra jouer atout à chaque fois qu'il prendra la main à Carreau. C'est à ce prix que, malgré un partage 3-3 de la couleur secondaire, le contrat chutera.

<p>♠ AD2 ♥ R872 ♦ D63 ♣ D95</p> <p>♠ 73 ♥ DV93 ♦ V1094 ♣ R74</p> <p>♠ RV65 ♥ A654 ♦ A ♣ AV102</p>		<p>♠ 10984 ♥ 10 ♦ R8752 ♣ 863</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">NORD</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>1♣</td> <td>passé</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>passé</td> <td>2♥</td> <td>passé</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td>passé</td> <td>3♥</td> <td>passé</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Valet de Carreau.</p>	S	O	NORD	E			1♣	passé	1♥	passé	2♥	passé	3♣	passé	3♥	passé	4♥	fin		
S	O	NORD	E																				
		1♣	passé																				
1♥	passé	2♥	passé																				
3♣	passé	3♥	passé																				
4♥	fin																						

### ● ● COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

Une fois qu'il a reçu le soutien à 2♥, Sud peut envisager un chelem et il est très possible que ce chelem soit meilleur à Trèfle qu'à Cœur. Pour l'explorer, il a donc recours à l'enchère forcing de double fit à 3♣.

L'ouvreur, minimum en force et avec des Trèfles médiocres, revient à 3♥, une enchère qui permettrait à son camp de s'arrêter si 3♣ était une enchère d'essai pour la manche. Il n'en est rien ici et Sud conclut à 4♥.

### ● ● JEU DE LA CARTE

On compte dix levées (trois Trèfles et au moins deux Cœurs, quatre Piques et l'As de Carreau) sans la moindre coupe à Carreau. Seul le mauvais partage des atouts pourrait poser problème.

Attention donc à ne pas jouer As, Roi de Cœur avant d'affranchir les Trèfles : Est pourrait prendre, enlever les atouts restants de chaque main et encaisser tous les Carreaux !

La précaution à prendre n'est pas si difficile : jouez un tour d'atout, montez au mort à Pique et laissez filer le 9 de Trèfle. Ouest peut prendre et vous raccourcir, mais vous continuerez en jouant Cœur pour le Roi avant d'encaisser vos levées maîtresses.