

La redemande du contreur d'appel et les développements (M. Bessis - Bridgeur n°736 - janvier 2001)

Une série d'exercices accompagne cet article (voir « jeux & exercices »)

A - La redemande du contreur d'appel

séquence :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
X	-	1♠	-
?			

1) Les grands principes

Faisons un petit bilan : le partenaire, qui a répondu 1♠, a promis de 0 à 7 points. La logique veut que vous, le contreur, ne reparliez que si vous entrevoyiez une chance de réaliser une manche.

En conséquence, il faudra une main d'au moins 18 points pour poursuivre les enchères.

Vous l'aurez remarqué, je ne vous précise pas de quels points il s'agit. En fait, cela dépendra de la présence ou non d'un fit. Pour être relativement scolaire, nous considérerons qu'il s'agit de points d'honneurs si vous ne possédez pas quatre cartes à Pique et de points DH si vous êtes fitté.

En tous cas, le message à retenir est le suivant :

La réponse au contre d'appel par une couleur au palier de 1 est une réponse faible (0-7 points). Ne reparlez que si vous avez une main très forte.

2) Comment reparler ? - La signification des différentes enchères

Avant toute chose, n'oubliez pas que vous avez déjà dit en contrant que vous aviez l'ouverture et un soutien dans les majeures non annoncées. Passe sera donc votre enchère quand vous êtes minimum, même avec un soutien par quatre cartes.

a) Les fits

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
X	-	1♠	-
?			

- 2♠ : 18-20 DH, quatre cartes à Pique.

- 3♠ : 20+ à 23 DH . Cette enchère, assez rare, s'emploie plus volontiers avec un fit de cinq cartes pour ne pas risquer de se retrouver trop haut si la réponse provient d'une main de ce genre :

♠ X 8 4

♥ V 6

♦ D 6 4 3 2

♣ 9 5 4

- Avec un fit de quatre cartes et une main énorme, il faut avoir recours à un Cue-Bid

b) L'annonce d'une nouvelle couleur

- Sans saut :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
X	-	1♠	-
?			

2♣ ou 2♥ : cette enchère, non-forcing, montre une main forte (18-20 points) et garantit une couleur cinquième.

- Avec un saut :

3♣ ou 2♥ : cette enchère n'est toujours pas forcing, mais montre une main correspondant à une ouverture de 2 fort.

- A nouveau, avec un très gros jeu c'est au Cue-Bid qu'il faut recourir.

c) Les enchères à Sans-Atout

Ces enchères naturelles montrent des mains régulières et garantissent l'arrêt Carreau.

- 1SA : 19-20 points (de 16 à 18, intervention directe par 1SA).

- 2SA : 21-22 points.

Avec des mains plus fortes, un Cue-Bid est obligatoire.

d) Le Cue-Bid

Seule enchère forcing, elle est employée dans plusieurs situations :

- Avec un fit et 21 DH et plus.

- Avec une main correspondant à une ouverture forcing de manche comportant, ou non, une belle couleur.

Ces deux utilisations sont assez rares.

- Le plus souvent, le Cue-Bid provient d'une main forte (19 points et plus) avec laquelle une enchère naturelle n'est pas possible. Il s'agit alors, pour le contreur, d'obtenir des renseignements sur la main de son partenaire :

- A-t-il zéro point ?

- Possède-t-il cinq cartes à Pique ?

- Détient-il un arrêt Carreau ?

B - Développements par le répondant

1) Les grands principes

Vous avez répondu, contraint et forcé, au contre de votre partenaire. Il sait que vous n'avez pas plus de 7 points. Il essaie quand même de jouer une manche.

C'est le moment d'être optimiste : pour cela, demandez-vous à quel point votre jeu aurait pu être pire. Si vous êtes maximum, c'est-à-dire si vous possédez de 5 à 7 points, faites-le savoir par l'intermédiaire d'un saut ou d'un Cue-Bid.

2) Les réponses au Cue-Bid du contreur

Nous supposerons, dans un premier temps, que le répondant au contre détient au moins quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur. Deux cas sont à distinguer suivant que vous ayez de 0 à 4 ou de 5 à 7 points.

Dans la zone faible (0 à 3/4 points)

Vous n'avez pas le choix: il faut répéter 2♠. Cette enchère, la plus négative que vous puissiez faire, ne promet pas absolument 4 cartes à Pique. A la limite, vous pourriez n'avoir que trois cartes.

Avec un jeu plus intéressant (de 5 à 7 points)

Vous avez le droit de vous décrire et le devoir de montrer le caractère maximum de votre main. A ce titre, dans cette zone de points, l'enchère de 2♠ vous est interdite.

Faites attention à bien respecter le principe suivant :

Pour montrer cinq cartes à Pique et un beau jeu (relatif), il faut répéter les Piques avec un saut : 3♠

En conséquence, les autres enchères dénie cinq cartes à Pique.

Vous pouvez alors :

- Annoncer 3♣ : Cette enchère décrit une main de 5 à 7 points comportant quatre cartes à Pique et au moins quatre cartes à Trèfle.
- Nommer les Sans-Atout : avec une bonne tenue à Carreau et un jeu plutôt régulier
- Faire un Cue-Bid : Avec une main forte (6-7 points) dépourvue d'arrêt à Carreau (cf. exercices).

En face de l'une de ces enchères positives, le contreur, bien informé, déclarera la meilleure manche.

3) Les développements après les autres redemandes du contreur

Les principes de développements sont un peu les mêmes que ceux décrits précédemment mais une différence de taille existe: l'enchère que vient de faire le partenaire n'est pas forcing. En conséquence, si vous, le répondant, détenez un jeu très faible (0-3/4 points), vous pourrez passer. C'est d'ailleurs ce que vous ferez presque systématiquement Si vous ne possédez pas une distribution particulièrement intéressante.

Dans la zone 'forte'; en revanche, il faudra tenter de découvrir une manche en tenant compte du jeu décrit par le partenaire.

A cet égard, toute enchère de votre part devra être considérée par le contreur comme un encouragement.