

ENCHÈRES À DEUX

LES SOUTIENS MAJEURS DE L'OUVREUR

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Dans un début de séquence comme 1♣(♦) - passe - 1♥(♠), quelle doit être la réaction de l'ouvreur qui possède un soutien de quatre cartes ? Bien évidemment, cela dépendra avant tout de sa force. Mais pas seulement....

Quelles sont les caractéristiques d'un soutien majeur de l'ouvreur ?

Elles sont au nombre de trois :

- Ce soutien est **non forcing**. Il n'engage en aucune façon le répondant à reparler. Cela signifie que quel que soit le palier de soutien, la séquence d'enchères peut s'arrêter là. Il est donc essentiel de donner l'image la plus précise de sa main, notamment en force.
- Il garantit précisément **quatre cartes**. Avec cinq cartes, l'ouverture aurait été de 1 dans la majeure (certes, l'ouvreur pourrait détenir une mineure sixième et une majeure cinquième mais ce cas est marginal). En tout état de cause, vous ne devez jamais soutenir à votre première redemande avec seulement trois cartes.
- Il est **prioritaire** sur toute autre enchère. Il est indispensable de faire savoir immédiatement au partenaire que l'on détient quatre cartes dans sa majeure, en choisissant le palier adéquat en fonction de la force de la main.

Quels sont les différents soutiens possibles ?

Le soutien au palier de 2, par exemple 1♣ - passe - 1♠ - passe - 2♠, montre une main comportant **quatre cartes** dans la majeure de réponse et **de 13 à 16 HLD**. La main peut être **aussi bien régulière que semi-régulière ou irrégulière**. Le répondant fera une tentative de manche avec 11-12 HLD et l'imposera à partir de 13 HLD.

Le soutien au palier de 3, par exemple 1♦ - passe - 1♠ - passe - 3♠, garantit **quatre cartes** dans la majeure de réponse, **de 17 à 19 HLD** et une main **irrégulière ou semi-régulière**. Le répondant nommera la manche s'il n'est pas minimum, en évaluant à leur juste valeur un neuvième atout et/ou un ou des honneurs dans la couleur d'ouverture de son partenaire.

Le soutien au palier de 4, par exemple 1♣ - passe - 1♥ - passe - 4♥, décrit une main comportant **quatre cartes** dans la majeure de réponse et **de 20 à 23 HLD**. La main sera **irrégulière** (sauf si l'on adopte la convention Splinter, voir plus loin) ou **semi-régulière**.

Le soutien artificiel à 3SA, 1♦ - passe - 1♠ - passe - 3SA, montre une main comportant quatre cartes dans la majeure de réponse et **18-19 H**. La forme de la main sera nécessairement **4-3-3-3** (ouverture de 1♣) ou **4-4-3-2**.

Une enchère moderne, à mettre au point avec son partenaire

Comme dans de nombreuses autres situations de soutien majeur, il est possible d'adopter la convention **Splinter**.

Dans la séquence

S	O	N	E
1♣ ?	-	1♥	-

Un double saut dans une nouvelle couleur montre **quatre cartes** dans la majeure de réponse, **un singleton** (éventuellement une chicane) dans la couleur nommée et **de 20 à 23 HLD**. Ici, 3♠ montre un singleton à Pique et 4♦ un singleton à Carreau. Cette fois, l'enchère est bien sûr forcing.

Dans la séquence

S	O	N	E
1♦ ?	-	1♠	-

4♣ décrit un singleton à Trèfle et 4♥ un singleton à Cœur. Cette convention, bien qu'assez largement répandue, n'appartient pas pour l'instant à l'arsenal du SEF. Elle nécessite donc un agrément et une mise au point avec un partenaire de rencontre.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ ARV3
 ♥ 9764
 ♦ RV7
 ♣ D5

S	O	N	E
1♦ ?	-	1♥	-

2

♠ RV65
 ♥ 3
 ♦ R43
 ♣ ARV43

S	O	N	E
1♣ ?	-	1♠	-

3

♠ D108
♥ V643
♦ V95
♣ R93

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
3♥	-	?	-

4

♠ RV10
♥ AD54
♦ R73
♣ AD4

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
?	-	-	-

5

♠ R74
♥ DV1054
♦ R93
♣ 82

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♥	-	?	-

6

♠ A43
♥ AD54
♦ 76
♣ RV63

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♥	-	3♦	-
?	-	-	-

7

♠ R65432
♥ 10972
♦ 3
♣ 83

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
3♠	-	?	-

8

♠ ADV3
♥ 2
♦ ARV65
♣ RV6

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
?	-	-	-

SOLUTIONS

1 2♥ : n'oubliez pas, le soutien est prioritaire dans cette situation. Ne vous laissez pas influencer par la qualité des couleurs. Déclarer 1♠ dénierait quatre cartes à Cœur et il deviendrait impossible par la suite de montrer que vous possédez quatre cartes dans la couleur de votre partenaire.

2 3♠ : une main parfaite pour un soutien encourageant et, bien sûr, non forcing au palier de 3. La distribution est irrégulière (singleton à Cœur) et les 15 H placent la main en 2^{ème} zone.

3 Passe : aucun argument pour accepter la proposition du partenaire. Peu voire pas de points clairement utiles, pas de neuvième atout, pas de valeurs distributionnelles. Espérons déjà ne pas être trop haut quand Sud possède ♠ V76 ♥ AR98 ♦ AR864 ♣ 5.

4 3SA : un soutien artificiel qui montre une main régulière de la 3^{ème} zone. Là aussi, ce soutien est non forcing puisque vous pouvez très bien décider de passer si vous estimez que la manche à Sans-Atout aura plus de chances de succès que celle à la couleur, par exemple avec ♠ D75 ♥ V762 ♦ D102 ♣ R76.

5 2SA : avec 9 H et cinq cartes à Cœur, vous devez absolument faire une tentative de manche. Ici, 2SA, enchère d'essai « généralisé », demande au partenaire de revenir à 3♥ avec un soutien minimal, de poursuivre le dialogue autrement.

6 4♥ : 3♦ est une enchère d'essai naturelle, qui provient d'une main irrégulière ou semi-régulière. Pour accepter ou refuser la proposition de manche, l'ouvreur jugera la force globale de sa main, en accordant une attention particulière à la couleur d'essai (gros honneurs, valeurs de coupe). La manche est excellente avec en Nord ♠ 76 ♥ R10862 ♦ A1082 ♣ D2.

7 4♠ : en dépit d'un très faible nombre de points d'honneurs, vous avez répondu évidemment 1♠ en raison des six cartes dans la couleur. 3♠ montre une main de 2^{ème} zone et vous devez absolument accepter cette proposition, votre distribution prometteuse vous autorisant à penser gagner la manche. Un chelem serait même possible avec chez votre partenaire ♠ A1097 ♥ 3 ♦ AR1092 ♣ A94.

8 4♥ : le voilà, le fameux Splinter ! L'avantage de décrire sa main ainsi est de permettre au répondant de parfaitement juger ses cartes. Il évaluera plus facilement son jeu dans la perspective d'un chelem. Avec ♠ R10864 ♥ V843 ♦ 8 ♣ A103, Nord doit réaliser que 12 levées sont réalisables dès qu'il ne manque pas deux As.