ENCHÈRES

RÉPÉTER SA COULEUR : CINQ OU SIX CARTES ?

> PAR JEAN-PAUL BALIAN

Le nombre de cartes promis par la répétition d'une couleur, cinq ou six, ne dépend pas, comme on le croit trop souvent, du nombre de cartes promis par la première enchère dans la couleur. Essayons de dégager quelques principes pour y voir plus clair.

Principe n°1 :

Toute répétition avec saut promet six cartes. De plus, une telle enchère étant particulièrement dévoreuse d'espace, elle véhiculera aussi des informations quant à la qualité de la couleur répétée. Et si la qualité n'est pas au rendez-vous, il faudra essayer de décrire sa main différemment.
Exemples :

S	N
1♥	1♠
?	

S	N
	1♦
1♠	2♥
?	

Main n°1	Main n°1bis	Main n°2	Main n°2 bis
♠ 7	♠ 2	♠ ADV1085	♠ RV7653
♥ ADV1085	♥ RV6542	♥ 84	♥ 3
♦ RV5	♦ AD6	♦ R5	♦ R107
♣ A93	♣ AD4	♣ V93	♣ A102

Avec la main n°1, l'ouvreur doit sauter à 3♥, une enchère qui montre six belles cartes et 17-19HL. Le répondant, confiant dans la qualité de la couleur de l'ouvreur, n'a ainsi aucune difficulté à conclure à 4♥ avec : ♠ A864 ♥ 2 ♦ AD1082 ♣ 542, les trois petits Trèfles ne permettant pas de conclure à 3SA. **Avec la main n°1 bis**, les Cœurs ne sont pas assez beaux pour un saut à 3♥. En même temps, la main est trop forte pour que l'on se contente de 2♥, une enchère limitée à 16HL. Il faut donc dans un premier temps effectuer un faux bicolore économique à 2♣, une enchère qui n'est certes pas forcing mais dont l'ambiguïté laisse bon espoir d'avoir un nouveau tour d'enchères pour affiner l'image de la main.
Avec la main n°2, le répondant saute à 3♠ pour montrer sa belle couleur sixième dans une main d'au moins 10H. Cette enchère impose quasiment la couleur comme atout. **Avec la main n°2 bis**, le répondant doit se contenter de 2♠, une enchère forcing et ambiguë qui ne promet pour le moment que cinq cartes.

Principe n°2 :

La répétition sans saut de la couleur d'ouverture ne promet six cartes que dans deux cas :

- lorsqu'elle est effectuée après l'annonce de la couleur juste au-dessus de la couleur d'ouverture (principe de la réponse « collée »),
- lorsqu'elle est effectuée après la réponse de 1SA (on peut toutefois admettre que la répétition des Trèfles puisse ne provenir que de cinq cartes, la réponse de 1SA garantissant un jeu régulier).

♠ 7 ♥ AD9752 ♦ RD6 ♣ D83
Vous ouvrez de 1♥ et redemandez 2♥ sur une réponse de1♠, de 1SA ou de 2♣. Sur la réponse de 1♠, vous promettez six cartes car la réponse est « collée » à l'ouverture. Il faut en effet comprendre qu'avec un jeu régulier, l'ouvreur aurait redemandé 1SA dans cette zone de points et qu'avec un jeu bicolore, il aurait redemandé 2♣, 2♦ ou 2♠. N'étant ni régulier, ni bicolore, l'ouvreur est nécessairement unicolore.
Sur la réponse de 1SA qui montre de zéro à deux cartes à Cœur, l'ouvreur n'a aucune raison de répéter sa couleur s'il n'y possède pas au moins six cartes.
Sur la réponse de 2♣ en revanche, 2♥ est une enchère poubelle qui ne promet absolument pas six cartes et pourrait tout aussi bien provenir d'une main 5/4 avec quatre Piques que d'un jeu régulier dans la zone 12-14.

Principe n°3 :

La répétition sans saut de la couleur du répondant promet six cartes, sauf dans trois situations :

- après une redemande à 1SA de l'ouvreur (car celle-ci promet un jeu régulier, donc au moins deux cartes dans la couleur du répondant),
- après une bicolore cher de l'ouvreur (car l'ouvreur va reparler et on lui indique économiquement qu'on possède cinq cartes dans la couleur),
- après un bicolore à saut au palier de 3 et l'impossibilité d'annoncer la quatrième couleur au palier de 3.

Main n°1	Main n°2	Main n°3
♠ RV1084	♠ RDV95	♠ RV952
♥ 84	♥ V32	♥ 3
♦ DV93	♦ R5	♦ D107
♣ 72	♣ A108	♣ 8642

S	N
	1♣
1♠	1SA
?	

S	N
	1♦
1♠	2♥
?	

S	N
	1♥
1♠	3♦
?	

Main 4	Main n°5
♠ DV963	♠ AV862
♥ 32	♥ 975
♦ 5	♦ 3
♣ R10753	♣ R1084

S	N
	1♥
1♠	2♦
?	

S	N
	1♦
1♠	2♦
?	

Avec la main n°1, le répondant déclare 2♠ pour jouer ce contrat, sûr de trouver deux ou trois cartes à Pique chez l'ouvreur. **Avec la main n°2**,

le répondant déclare 2♠ pour montrer ses cinq cartes, l'ouvreur s'étant engagé à reparler. Il annoncera sa force ensuite. **Avec la main n°3**, le répondant répète ses Piques, faute de mieux mais on préférera 3SA, une enchère plus proche des cartes, avec : ♠ D10863 ♥ 3 ♦ V74 ♣ DV95. **Avec la main n°4**, il faut sagement revenir à 2♥, une enchère de préférence, un singleton Pique étant à craindre chez l'ouvreur. **Avec la main n°5**, il faut passer. Le partenaire peut certes n'avoir que cinq cartes à Carreau (s'il a quatre Cœurs et un singleton), mais il aura plus souvent un minimum de six cartes dans la couleur. Il n'y a en revanche aucune garantie quant à son nombre de Piques.

À VOUS DE JOUER ! *Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?*

JEUX N°1 À 8

1

♠ 84
♥ AD95
♦ DV862
♣ R10

S	O	N	E
1♦	–	1♠	–
?			

2

♠ V107
♥ RV975
♦ D6
♣ V62

S	O	N	E
		1♦	–
1♥	–	1♠	–
?			

3

♠ A8
♥ V5
♦ RV9
♣ RD10852

S	O	N	E
	–	1♥	–
2♣	–	2♥	–
?			

4

♠ D7
♥ V7
♦ AR1072
♣ A1063

S	O	N	E
1♦	–	1♠	–
2♣	–	2♠	
?			

5

♠ D7
♥ 52
♦ A975
♣ A10863

S	O	N	E
		1♠	–
1SA	–	2♠	–
?			

6

♠ 84
♥ AD107
♦ RD63
♣ ADV

S	O	N	E
1♦		1♠	–
2SA	–	3♠	
?			

7

♠ R7
♥ AD107
♦ ARV62
♣ V5

S	O	N	E
1♦	–	1♠	–
2♥	–	2♠	–
?			

8

♠ R107
♥ AR952
♦ AV103
♣ 4

S	O	N	E
1♥	–	1♠	–
2♦	–	2♥	–
?			

LES SOLUTIONS

1 **1SA**. Donne une meilleure image de la main qu'une redemande à 2♦ qui, bien que ne promettant que cinq cartes dans la couleur, proviendra toujours d'une main plus irrégulière (six cartes ou singleton).

2 **1SA**. Une enchère « poubelle ». Il faudrait six cartes pour répéter les Cœurs, ce qui exprimerait le désir de jouer ce contrat en face d'une main faible de l'ouvreur.

3 **3♦**. 2♥ ne promet pas six cartes. Une répétition des Trèfles montrerait bien six cartes mais dans une main minimale du changement de couleur initial (10H environ) et serait non-forcing. Sud doit donc annoncer une nouvelle couleur pour rendre la séquence forcing de manche.

4 **3♠**. 2♠ montre l'équivalent d'un deux faible. Avec un honneur second à Pique et trois levées rapides, vous avez de quoi proposer la manche.

5 **3♠**. L'ouvreur a décrit un unicolore de 13-16HL. Fitté et maximum de votre réponse de 1SA, il vous faut faire un effort.

6 **3SA**. 3♠ décrit un unicolore avec au moins un espoir de chelem (au moins 10H). Avec un mauvais fit, deux petites cartes, le répondant freine ainsi les ardeurs de son partenaire si sa couleur longue n'est pas assez étoffée.

7 **3♠**. 2♠ promet au moins cinq cartes et est illimité. Avec un fit de trois cartes, vous auriez de quoi imposer la manche (au moins 20HLD dans votre jeu). L'enchère de 3♠ montre donc une main plutôt minimale, avec un honneur second à Pique mais sans arrêt Trèfle. Elle n'est pas forcing.

8 **2♠**. Le partenaire a deux cartes à Cœur dans une main de 6 à 10 points. Avec 16HL, l'ouvreur doit une troisième enchère à son partenaire pour couvrir le cas où celui-ci serait maximum. L'enchère de 2♠ montre trois cartes dans la couleur et une main de 15-16H environ (on dirait 3♠ avec 17-18H), le partenaire pouvant tout à fait posséder cinq cartes à Pique. Informé de la force et de la distribution de l'ouvreur, le répondant a maintenant toutes les cartes en main pour décider du contrat final.