

Les interventions à la couleur au palier de 1

- Le partenaire fait un cue-bid

On appelle cue-bid le fait de nommer une couleur déjà annoncée par le camp adverse.

Il ne s'agit **jamais d'une vraie couleur** destinée à être jouée. Pourquoi irait-on jouer une couleur détenue par le camp adverse ? Il est **forcing à 100%**.

Le cue-bid est utilisé après une intervention du partenaire pour montrer du jeu sans enchère naturelle (qui prime toujours sur les autres enchères) dans 3 cas :

- décrire une **main fittée de 11 HLD** et plus avec 3 atouts seulement
- décrire une main **non fittée** ayant au minimum la valeur d'ouverture (12 H et plus) à la recherche d'arrêt dans la couleur adverse **pour jouer des Sans-Atout**
- décrire une main **non fittée** de 13 H et plus comportant une **couleur 6^{ème}** que l'on nommera ensuite en situation forcing de manche.

Exemples :

♠	A 9 4		
♥	A 10 8 2		
♦	R 8 6 4		
♣	7 2		
S	O	N	E
1T	1P	-	2T

12 HLD, fitté mais 3 atouts seulement.
Le cas le plus fréquent.

♠	R 4		
♥	A D 9 3		
♦	A V 8 2		
♣	9 6 3		
S	O	N	E
1T	1P	-	2T

Pour jouer 3 S-A si le
partenaire a l'arrêt Trèfle.

♠	7 4		
♥	A D V 10 8 6		
♦	A D 8		
♣	9 2		
S	O	N	E
1T	1P	-	2T

Attention, 2 Coeurs ne serait pas forcing !
Le cue-bid d'abord, les Coeurs ensuite.

Attitude de l'intervenant sur le cue-bid .

Comme d'habitude, il décrit le plus précisément possible sa force et sa distribution. Il peut :

- Répéter sa couleur d'intervention : 8-11 H, pas obligatoirement 6 cartes
- Nommer les Sans-Atout : au palier de 2 (12-13 H) ou de 3 (14-17 H) et l'arrêt dans la couleur adverse
- Répéter sa couleur d'intervention avec saut : 12 H et plus, 6 belles cartes, forcing de manche
- Faire un nouveau cue-bid : l'ouverture, pas d'arrêt dans la couleur adverse, forcing de manche
- Décrire un bicolore cher : l'ouverture, naturel, forcing de manche
- Décrire un bicolore économique : enchère naturelle mais de force ambiguë.

Dans chacune des 6 attitudes possibles de l'intervenant, voyons quelle suite aux enchères doit donner son partenaire.

I - L'intervenant répète sa couleur sans saut.

Intervention à la couleur
cours n°3

Le partenaire pourra alors :

a) Passer.

Avec une main banale fittée de 11-12 HLD ou non fittée sans couleur 6^{ème} jusqu'à 13 H.

Exemples :

♠ R 4					♠ A 9 5
♥ A 9 8 3	S	O	N	E	♥ R V 8 3
♦ A 8 6 4	1T	1P	-	2T	♦ R 10 8 6
♣ V 8 2	-	2P	-	passe	♣ 7 4

Il y a, au maximum, 23 H dans le camp et pas de fit.

Le fit, certes, mais une intervention minimum. Adieu l'espoir de manche.

b) Fitter au niveau de 3.

Avec 13-14 HLD et 3 atouts.

Exemple :

♠ R D V 9 3	♠ A 10 4	S	O	N	E	Ouest accepte la proposition de son partenaire car il est maximum du minimum promis (vous me suivez ?). La manche gagnera sur l'impasse Carreau.
♥ 7 2	♥ A V 9 5	1T	1P	-	2T	
♦ A V 3	♦ R 9 6 4	-	2P	-	3P	
♣ 9 6 2	♣ 8 3	-	4P			

c) Nommer sa couleur au palier de 3.

Forcing, cette enchère montre une couleur 6^{ème} et une valeur d'ouverture.

Exemple :

♠ A D 10 8 3	♠ 7 2	S	O	N	E	Une bonne manche. Il faut réussir soit l'impasse Pique soit l'impasse Coeur : 75%.
♥ 9 3	♥ A D V 10 6 4	1T	1P	-	2T	
♦ R 10 5	♦ A D 8	-	2P	-	3C	
♣ V 8 6	♣ 9 2	-	4C			

d) Faire un 2^{ème} cue-bid.

Pour demander l'arrêt avec une bonne ouverture (14 H et plus) en vue de jouer 3 S-A.

Exemples :

♠ A D V 8 3	♠ R 4	S	O	N	E	On vous pose une question, répondez !
♥ 8 6 3	♥ A R 9 2	1T	1P	-	2T	
♦ 9 5 2	♦ A V 8 3	-	2P	-	3T	
♣ R 4	♣ 7 5 3	-	3SA			

♠ A D V 8 3	♠ R 4	S	O	N	E	Sans arrêt Trèfle, Ouest nomme une force à Carreau et Est se résoud à jouer la manche à 7 atouts. Un contrat gagnant avec les Carreaux 3/3 ou la Dame placée.
♥ 8 6 3	♥ A R 9 2	1T	1P	-	2T	
♦ R 5 3	♦ A V 8 2	-	2P	-	3T	
♣ 9 4	♣ 7 5 3	-	3K	-	4P	

II - L'intervenant nomme les Sans-Atout.

a) Au palier de 2 S-A.

- Fitté, le partenaire de l'intervenant peut revenir dans la couleur du partenaire au palier de 3 avec 11 HLD ou au palier de 4 à partir de 12 HLD
- Non fitté et sans couleur déclarable, il dit 3 Sans-Atout
- Non fitté mais avec une couleur (surtout si c'est une majeure), il la nommera au palier de 3 en situation forcing de manche.

Exemples :

♠ A 9 4 ♥ A 10 4 ♦ R 9 5 2 ♣ 8 5 3	♠ R 10 2 ♥ A 7 5 3 ♦ A D 8 4 ♣ 9 6	♠ 7 4 ♥ A D V 10 8 6 ♦ A D 8 ♣ 9 3	♠ R 4 ♥ A D 8 2 ♦ R V 6 5 ♣ 10 8 3
S O N E 1T 1P - 2T - 2SA - 3P	S O N E 1T 1P - 2T - 2SA - 4P	S O N E 1T 1P - 2T - 2SA - 3C	S O N E 1T 1P - 2T - 2SA - 3SA

Pas de courte, pas de 9^{ème} atout :
pas de manche.

Pas mieux à faire quand l'intervenant
est dans la zone 12-13 H.

2 Coeurs n'aurait pas été forcing.
Maintenant, c'est forcing.

Elémentaire mon cher Watson.

b) Au palier de 3 S-A.

Le partenaire de l'intervenant pourra passer, fitter la majeure d'intervention au palier de 4 ou nommer sa propre majeure 6^{ème} au palier de la manche.

III - L'intervenant répète sa couleur avec un saut.

Sauf à posséder une belle majeure au moins 6^{ème}, le partenaire reviendra presque toujours au palier de 4 dans la majeure de l'intervenant.

Exemples :

♠ 9 4 ♥ A V 5 ♦ A R V 10 8 5 ♣ V 8	♠ 7 ♥ A R V 10 8 4 ♦ R D 5 ♣ 9 5 3	♠ V ♥ A D 5 ♦ A R 9 8 7 3 ♣ 8 7 4
S O N E 1T 1P - 2T - 3P - 4P	S O N E 1T 1P - 2T - 3P - 4C	S O N E 1T 1P - 2T - 3P - 4P
On a trouvé un fit majeur 8 ^{ème} , la vie est belle !	Pour jouer 4 Coeurs (le plus souvent) ou 4 Piques.	Il n'en vaut pas 2 à lui tout seul ce Valet de Pique ?

IV - L'intervenant fait un nouveau cue-bid.

Cette situation, forcing de manche, promet, de la part de l'intervenant, une valeur d'ouverture sans 2^{ème} couleur et sans arrêt dans la couleur adverse. Son partenaire agira ainsi :

- Fitté, il nomme la manche
- Non fitté, sans couleur annonçable et sans arrêt, il nomme la manche majeure à 7 atouts
- Non fitté mais avec une couleur 6^{ème} et sans arrêt, il nomme sa couleur (forcing de manche).

Exemples :

♠ AR 10 8 5 ♥ A 9 3 ♦ R 8 6 ♣ 9 4	♠ D 9 4 ♥ R 4 ♦ AD 7 5 4 ♣ 7 3 2	S 1T -	O 1P 3T	N - -	E 2T 4P	Un bon fit, sans histoire.
♠ AR 10 8 5 ♥ A 9 3 ♦ R 9 6 ♣ 9 4	♠ DV ♥ RD 4 2 ♦ AD 8 5 ♣ 10 8 3	S 1T -	O 1P 3T	N - -	E 2T 4P	Sans arrêt Trèfle, E/O trouvent le bon contrat de 4 Piques à 7 atouts.
♠ AR 10 8 5 ♥ A 9 3 ♦ R 8 6 ♣ 9 4	♠ V 4 ♥ RDV 10 8 5 ♦ AD 7 ♣ 8 2	S 1T -	O 1P 3T 4C	N - -	E 2T 3C	Est aurait accepté que son partenaire revienne à Pique en cas de misfit mais ici, tout s'harmonise à merveille.

V - L'intervenant fait un bicolore cher.

Cette enchère décrit une main au moins 5/4, promet l'ouverture et est forcing de manche.
Le partenaire de l'intervenant agira ainsi :

- Fitté, il déclare la manche dans la couleur du fit
- Non fitté et sans arrêt, il refait un cue-bid pour jouer 3 S-A ou la manche majeure à 7 atouts
- Non fitté mais avec une couleur 6^{ème}, il nomme sa couleur (forcing de manche).

Exemples :

♠ D 9 6 2 ♥ A 4 ♦ A D V 3 ♣ 8 6 3	♠ A D 6 ♥ R V 5 ♦ R 10 5 2 ♣ 9 7 3	S 1T -	O 1C 2P	N - -	E 2T 4C	Quel bonheur !
♠ A D 6 ♥ R 5 ♦ R D 8 5 2 ♣ 10 9 7	S 1T -	O 1C 2P	N - -	E 2T 3T	Dernière question : "Avez-vous 1 arrêt Trèfle ?".	
♠ R 4 ♥ A V 10 8 6 3 ♦ A V 9 ♣ V 5	S 1K -	O 1P 3T	N - -	E 2K 3C	Pour jouer 4 Coeurs ou 3 S-A si l'intervenant n'est pas fitté Coeur.	

VI - L'ouvreur fait un bicolore économique.

Cette enchère est ambiguë quant à la force de l'intervenant. Aussi, son partenaire agira avec prudence :

- Fitté dans la 1^{ère} couleur, il revient dans la couleur à la "taille" voulue (en fonction de sa force)
- Non fitté et sans arrêt, il refait un cue-bid pour jouer 3 S-A
- Non fitté mais avec une couleur 6^{ème}, il nomme sa couleur (forcing de manche).

♠ 10 8 ♥ A D 9 2 ♦ A 9 8 5 ♣ D 6 2	♠ D 8 ♥ A D 9 2 ♦ A R 8 6 ♣ 9 5 2	S 1T -	O 1P 2C	N - -	E 2T 4C	L'intervenant ne nommera la manche qu'avec un jeu convenable.
♠ A 9 4 ♥ R 8 ♦ R V 8 5 ♣ 10 7 6 2	S 1T -	O 1P 2C	N - -	E 2K 2P	L'intervenant ne nommera la manche qu'avec l'ouverture.	

Que des "tops cards". Même si l'intervenant est minimum, jouons la manche.

Exercice 1 :

Trouvez la seule main de Sud qui "correspond" à la séquence.

S	O	N	E
	1T	1P	-
2T	-	2P	-
3P			

1

♠ R 4
♥ A D 8 3
♦ A 10 8 5
♣ 7 4 3

Réponse : Passe

2

♠ A V 5
♥ A R 10 6
♦ D 10 3
♣ 9 7 6

Réponse : 3 ♠

3

♠ R D
♥ R 9 6 3
♦ A R 8 7
♣ 10 8 4

Réponse : 3 ♣

4

♠ 7 3 2
♥ 10 9
♦ 8 6
♣ A D V 10 8 4

Réponse : On aurait dit 2 ♠ au premier tour

Exercice 2 :

Trouvez la seule main de Sud qui "correspond" à la séquence.

S	O	N	E
			1T
1P	-	2T	-
2K	-	2C	-
2P			

1

♠ R V 8 6 4 2
♥ 7
♦ R D 8 5
♣ 9 4

Réponse : 2 ♠

2

♠ A V 8 6 3
♥ R 4 3
♦ A 10 8 4
♣ 7

Réponse : 4 ♣

3

♠ A D V 10 8 6
♥ 9
♦ A D 8 3
♣ 7 5

Réponse : 3 ♠

4

♠ A V 9 6 4
♥ 7
♦ A D V 5
♣ 10 8 6

Réponse : 4 ♣

Exercice 3 :

Trouvez la seule main de Sud qui « correspond » à la séquence.

S	O	N	E
			1T
1C	-	2T	-
2P	-	3T	-
3C			

1

♠ R D 8 4
 ♥ A D V 10 9 6
 ♦ 8 2
 ♣ 7

Réponse : 4 ♥

2

♠ R 10 8 4
 ♥ R D 10 8 4
 ♦ 7
 ♣ A D 5

Réponse : 3 SA

3

♠ A V 9 6
 ♥ A D 10 7 3
 ♦ D 10 8 4
 ♣ -

Réponse : 3 ♦

4

♠ A D 10 4
 ♥ A R V 9 4
 ♦ 8 6
 ♣ 7 5

Réponse : 3 ♥