

# ENCHÈRES COMPÉTITIVES

## LES SOUTIENS de l'intervention en majeure

### 1♣ - 1♠ - Passe - ?

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

En matière d'enchères compétitives, **la loi des atouts** affirme qu'un camp où un fit existe peut déclarer sans risque un contrat dont le nombre de plis est au moins égal au nombre d'atouts détenu par ce camp. Par conséquent, un camp qui détiendrait un fit de 10 cartes devrait déclarer une manche.

Exemple 1 : ♠ D 10 8 5 ♥ D 7 2 ♦ V 10 8 4 2 ♣ 8

Il convient donc ici de soutenir le partenaire au palier de 3 puisque notre camp possède un minimum de 9 cartes à Pique...

Exemple 2 : ♠ RV 7 5 ♥ AD 8 ♦ D 8 5 3 ♣ 5 2

Ici, on est trop fort pour un soutien au palier de 2 mais on n'a pas assez de jeu pour imposer la manche. Alors que faire ?

**La question est de savoir comment différencier les mains faibles des mains plus fortes en points !**

On distinguera deux « zones » possibles en face de l'intervention :

**Les mains n'excédant pas 10/11 points DH (position défensive)**

Nous userons alors de soutiens simples et directs.

- au palier de 2 avec 3 atouts (2♠) ;

- au palier de 3 avec 4 atouts (3♠) ;

- au palier de 4 avec 5 atouts (4♠) ;

Pour les soutiens à saut avec 4 ou 5 atouts, on parle de soutien « barrage ».

**Les mains d'au moins 12 points DH (position offensive)**

Avec ces mains plus fortes, nous utiliserons des cue-bids :

- le cue-bid au palier de 2 (2♣) avec a priori 3 atouts

(sauf cas des mains très fortes) ;

- le cue-bid au palier de 3 (3♣) avec au moins 4 atouts.

En face, l'intervenant reviendra dans la couleur commune avec un jeu minimal. Sinon, il pourra annoncer une nouvelle couleur ou annoncer directement la manche.

## À VOUS DE JOUER !

<b>1</b>	♠ 8 7 5 ♥ R 8 5 ♦ V 5 2 ♣ D 8 5 3	Don. : O - Vuln. : Tous	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♠	-
S	O	N	E								
?	1♣	1♠	-								
<b>2</b>	♠ R 8 5 3 ♥ 8 ♦ V 8 5 3 2 ♣ 6 4 3	Don. : O - Vuln. : Personne	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♠	-
S	O	N	E								
?	1♣	1♠	-								
<b>3</b>	♠ V 9 6 4 2 ♥ 2 ♦ V 7 5 4 3 ♣ 7 5	Don. : O - Vuln. : Est / Ouest	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♠	-
S	O	N	E								
?	1♣	1♠	-								
<b>4</b>	♠ RV 6 2 ♥ A 10 8 2 ♦ R 8 3 ♣ V 7	Don. : O - Vuln. : Nord / Sud	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♠	-
S	O	N	E								
?	1♣	1♠	-								

## SOLUTIONS

**1** Passe. N'oubliez pas tout de même que votre partenaire est en droit, sur votre soutien simple à 2♠, de déclarer directement la manche de son côté s'il possède un jeu maximum de son intervention ! Un soutien au palier de 2 indique toujours un minimum de 7/8 HLD. Ici il est préférable de passer dans un premier temps pour éventuellement surenchérir si vos adversaires réveillent et atteignent un contrat au palier de 2...

**2** 3♠. Voici en revanche un parfait exemple de soutien « barrage » au palier de 3 : cette enchère faible prendra beaucoup d'espace à vos adversaires, qui seront bien embarrassés pour déclarer leur meilleur contrat. Et s'ils y parviennent, Nord aura tous les éléments pour décider d'un bon sacrifice.

**3** 4♠. Avec votre fit dixième et des valeurs défensives nulles, déclarez directement la manche. Dans le cas présent, il est sûr et certain que vos adversaires ont un contrat dans leur camp ! 4♠ chutera souvent, c'est vrai, mais il paraît très probable que la rémunération que les adversaires tireront de cette chute (même s'ils contentent) soit moins importante que la valeur de leur contrat (en l'occurrence, bien souvent 4♥).

**4** 3♣. Cette fois, vous voulez exprimer votre envie de déclarer la manche pour la gagner ! Avec une main plus forte en points d'honneurs que les précédentes, n'oubliez pas d'utiliser le cue-bid à saut, qui renseigne votre partenaire aussi bien sur votre nombre d'atouts (au moins quatre) que sur la présence dans votre jeu de levées de défense.