

**Rechercher un arrêt ou un demi arrêt dans
une couleur non nommée ou une couleur adverse**

Jouer 3 Sans-Atout et voir défiler les 5 premières levées, les jouer de la mauvaise main ou pire encore, découvrir que chaque joueur de la paire possédait chacun un demi arrêt sont des situations qui, hélas, arrivent assez souvent.

Lorsque les adversaires ont nommé une couleur, il faut s'assurer que les forces combinées permettent à deux de stopper l'hémorragie.

Lorsque l'adversaire est resté muet, il ne faut pas penser qu'il est sourd ! Il a parfaitement analysé vos enchères et détecté vos faiblesses.

Voici comment rechercher un arrêt ou un demi arrêt pour jouer les Sans-Atout en relative sécurité.

I - Rechercher les arrêts en enchères à deux.

a) La 4^{ème} couleur.

C'est un outil indispensable du bridge moderne. Elle n'existe que lorsque les 4 couleurs sont nommées en se suivant selon la formule :

S	O	N	E
1	-	2	-
3	-	4	

La 4^{ème} couleur permet, entre autre, de prospecter l'arrêt dans la couleur.

Exemples :

♠ R 6 2
♥ A R D 5
♦ 10 6 3
♣ V 8 2



S	O	N	E
1T	-	1C	-
1P	-	2K ⁽¹⁾	-
2SA ⁽²⁾	-	3SA ⁽³⁾	

♠ A 10 7 5
♥ 9 6
♦ R V 8
♣ R D 7 6

♠ A 7 3
♥ R D 9 7
♦ V 7 4
♣ R 3 2



S	O	N	E
1T	-	1C	-
1P	-	2K ⁽¹⁾	-
3T ⁽²⁾	-	3K ⁽³⁾	-
3SA ⁽⁴⁾			

♠ R D 8 4
♥ 6 5
♦ D 8
♣ A D 10 9 4


- 1) Que pouvez-vous me dire de plus ?
- 2) Que je n'ai pas 3 cartes à Coeur mais que j'ai l'arrêt Carreau
- 3) Parfait. Alors jouons le bon contrat.

- 1) Que pouvez-vous me dire de plus ?
- 2) Que j'ai 5 cartes à Trèfles mais rien d'autre à dire
- 3) Un demi arrêt peut-être ?
- 4) Certainement !


b) La couleur de "passage".

Il s'agit d'une couleur ne pouvant pas être naturelle et montrant une incapacité à nommer le contrat final. On parle aussi d'enchère d'"attente".

Exemples :

♠ D3				
♥ R5				
♦ AD1063				
♣ A743				
	S	O	N	E
	1C	-	2K	-
	2C	-	3T	-
	3K	-	3C ⁽¹⁾	-
♠ R	3P ⁽²⁾	-	3SA ⁽³⁾	-
♥ AV864	- ⁽⁴⁾	-		
♦ R98				
♣ V952				

- 1) J'ai 2 cartes à Coeur, au cas où...
- 2) Enchère d'attente. Je ne peux pas dire 3SA
- 3) Et avec un complément ?
- 4) Alors là, d'accord.


♠ V85				
♥ 94				
♦ A103				
♣ ARV72				
	S	O	N	E
	1K	-	2T	-
	2K	-	3K ⁽¹⁾	-
	3C ⁽²⁾	-	3P ⁽³⁾	-
♠ D4	3SA ⁽⁴⁾			
♥ RD7				
♦ RD862				
♣ 943				

- 1) Forcing de manche
- 2) J'ai l'arrêt Coeur
- 3) Un demi arrêt Pique ?
- 4) J'ai l'article !


c) La répétition de la couleur d'ouverture après un changement de couleur sur 1.

Dans cette situation, pour explorer les possibilités de jouer 3 SA, on utilisera les changements de couleurs naturels et la 3^{ème} couleur (artificielle).

Exemples :

♠ AR74				
♥ V83				
♦ 1054				
♣ A74				
	S	O	N	E
	1T	-	1P	-
	2T	-	2K ⁽¹⁾	-
	2P	-	3T ⁽²⁾	-
♠ 963	3K ⁽³⁾	-	3C ⁽⁴⁾	-
♥ D5	3SA ⁽⁵⁾			
♦ AD				
♣ RD9852				

- 1) 3^{ème} couleur forcing
- 2) Forcing après 2 Carreaux
- 3) Force à Carreau mais pas à Coeur
- 4) Un peu d'aide à Coeur ?
- 5) Oui.


♠ R1098				
♥ 742				
♦ RD10				
♣ D72				
	S	O	N	E
	1T	-	1P	-
	2T	-	3T ⁽¹⁾	-
	3C ⁽²⁾	-	3SA ⁽³⁾	
♠ V				
♥ AD10				
♦ 982				
♣ AR9843				

- 1) Encourageant mais non forcing
- 2) J'ai une force à Coeur
- 3) Je m'occupe des Carreaux.


d) Après un changement de couleur 2 sur 1.

On utilisera de la même façon la 4^{ème} couleur et les enchères naturelles.

Exemples :

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

- 1) Forcing de manche
- 2) Force à Coeur
- 3) Demande de complément
- 4) Ça devrait aller.

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


- 1) 4^{ème} couleur.

II - Rechercher les arrêts après une intervention de l'adversaire.


a) Le cue-bid direct.

Un cue-bid direct après intervention sous-entend un fit dans la couleur d'ouverture. Avec un soutien dans une majeure, on choisit en général un contrat à la couleur. En revanche, avec un fit mineur on explore, en priorité, la possibilité de jouer à SA.

Exemples :

♠ D 3				
♥ A D 5				
♦ R 8 4 3				
♣ D 10 5 4				
	S	O	N	E
	1K	1P	2P ⁽¹⁾	-
	3K ⁽²⁾	-	3P ⁽³⁾	-
	3SA ⁽⁴⁾	-		
♠ 10 8 6 5				
♥ R 4				
♦ A D 7 6 2				
♣ R 6				

- 1) Pas d'enchère naturelle ni 4 cartes à Coeur
- 2) Pas d'arrêt franc à Pique
- 3) Avez-vous un demi arrêt ?
- 4) Oui.

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


- 1) Forcing de manche sans 4 cartes à Pique
- 2) Faute de mieux sans arrêt Coeur
- 3) Conclusion logique.

b) Le cue-bid retardé.


- Après une redemande à 1SA de l'ouvreur.

Dans le cadre d'une enchère forcée, la redemande à 1SA ne garantit pas un arrêt dans la couleur d'intervention. Il conviendra donc de vérifier le cas échéant :

Exemples :

♠ A973				
♥ 102				
♦ V104				
♣ AD73				
	S	O	N	E
	1K	1C	1P	-
	1SA	-	2C ⁽¹⁾	-
	3SA ⁽²⁾			
♠ D104				
♥ RD9				
♦ AD765				
♣ V5				


- 1) Vérifions l'arrêt Coeur
- 2) Arrêt confirmé et force maxi.

♠ A753				
♥ D9				
♦ R853				
♣ A83				
	S	O	N	E
	1K	1C	1P	-
	1SA	-	2C ⁽¹⁾	-
	3T ⁽²⁾	-	3C ⁽³⁾	-
	3SA ⁽⁴⁾			
♠ R8				
♥ V62				
♦ AD106				
♣ R652				


- 1) Vérifions l'arrêt
- 2) 4 cartes à Trèfle sans d'arrêt franc à Coeur
- 3) Un demi ?
- 4) Mais oui...

- Autres situations.

Exemples :

♠ 842				
♥ A73				
♦ 63				
♣ ARV42				
	S	O	N	E
	1K	1C	2T	-
	2K	-	2C	-
	3T	-	3C ⁽¹⁾	-
	3SA ⁽²⁾			
♠ AV10				
♥ D2				
♦ AV1087				
♣ D73				

- 1) Demande de demi arrêt pour jouer de la bonne main
- 2) Et voilà l'travail !

♠ AR753				
♥ AV6				
♦ V108				
♣ V7				
	S	O	N	E
	1T	-	1P	2K
	-	-	X	-
	3T	-	3K ⁽¹⁾	-
	3SA ⁽²⁾			
♠ V6				
♥ D52				
♦ A3				
♣ RD10654				

- 1) Vérifions l'arrêt
- 2) On y est !

III - Rechercher les arrêts quand l'adversaire a nommé 2 couleurs.

a) Nomination explicite.

Exemples :

♠ RD 10
♥ AD 9 6
♦ 5 4 3
♣ V 7 4



♠ 9 6
♥ 10 2
♦ A V 10
♣ A R 10 6 5 2

S	O	N	E
1T	1K	1C	1P
2T	-	2P ⁽¹⁾	-
2SA ⁽²⁾	-	3SA	

- 1) Je m'occupe des Piques
- 2) Et moi des Carreaux.

b) Nomination implicite.

Lorsque l'adversaire fait une enchère de bicolore, les couleurs ne sont pas nommées explicitement mais le principe est le même : le cue-bid est affirmatif.

Exemples :

♠ AD 4
♥ 10 7 6 5
♦ D 7
♣ R 10 7 4



♠ V 6 2
♥ D 4
♦ A R V 6 2
♣ A V 3

S	O	N	E
1SA	2T ⁽¹⁾	2P ⁽²⁾	-
3K ⁽³⁾	-	3C ⁽⁴⁾	-
3SA ⁽⁵⁾			

- 1) Landy, bicolore majeur
- 2) Arrêt Pique sans arrêt Coeur
- 3) Pas d'arrêt franc à Coeur
- 4) J'ai bien compris mais j'insiste
- 5) Alors, si vous insistez, j'ai un demi arrêt.