

ENCHÈRES À DEUX

LE CHANGEMENT DE COULEUR EN RÉPONSE

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Nous allons traiter ici du changement de couleur en réponse à l'ouverture. Le partenaire a ouvert. Vous allez lui répondre. Y a-t-il une différence sur le caractère de l'enchère suivant que la réponse se fait au palier de 1 ou de 2 ? Et si l'adversaire est intervenu ?

Comment le SEF définit-il un changement de couleur en réponse à l'ouverture ?

« Nommer une couleur sans saut promet au moins quatre cartes » précise le SEF 2018. Toutefois, vous pouvez très bien ne pas détenir de couleur quatrième en dehors de la couleur du partenaire : vous serez alors contraint de déclarer une couleur de trois cartes.

♠ D 106	S	O	N	E
♥ 82				
♦ RV1097	1♦	-	?	
♣ AD4				

2♦ et 3♦ seraient non forcing, 3SA n'a pas de sens avec deux petites cartes dans une majeure. D'où le choix d'un changement de couleur à 2♣.

♠ 543	S	O	N	E
♥ RD5				
♦ RV7	1♣	-	?	
♣ AR65				

Là aussi, dans l'impossibilité de répondre 3SA (main trop forte, pas d'arrêt à Pique), vous devez répondre 1♦, dans trois cartes.

CONSEIL : Évitez un changement de couleur dans une majeure qui ne serait pas au moins quatrième. Si le partenaire vous soutient, vous ne pourriez pas revenir en arrière et lui faire comprendre votre problème, un souci moins préjudiciable en mineure.

Quelle force ce changement de couleur requiert-il ?

La force garantie par un changement de couleur dépend du palier atteint.

- Au palier de 1, au moins 6 points HL, forcing pour un tour.
- Au palier de 2 sans saut, au moins 11 points H ou 12HL, forcing et autoforcing, ce qui signifie que le répondant s'engage à repartir sur la redemande de l'ouvreur si la manche n'est pas atteinte.

Ce dernier point est fondamental. Il ne saurait être question pour l'ouvreur de passer sur la réponse du partenaire ou pour celui-ci de passer sur la redemande de l'ouvreur (sauf si une manche est déclarée, bien sûr). Chacun des deux partenaires doit avoir cela en tête et avoir suffisamment confiance l'un en l'autre pour ne pas craindre un dérapage.

♠ RV1062	S	O	N	E
♥ 872				
♦ 7	1♦	-	1♠	
♣ 10876				

Un minimum.

♠ R5	S	O	N	E
♥ 97				
♦ D75	1♥	-	2♣	
♣ AD8643				

Évident.

Ces principes sont-ils toujours de mise si l'adversaire est intervenu ?

La différence est que le répondant va maintenant faire une enchère libre. Au palier de 1, il faudra alors un tout petit plus que le minimum, en points ou en distribution. Le répondant n'a pas besoin de s'exprimer immédiatement puisque le partenaire va avoir à nouveau la parole (alors que ce ne serait pas forcément le cas si l'adversaire n'était pas intervenu).

♠ D654	S	O	N	E
♥ R62				
♦ 982	1♦	1♥	-	
♣ V43				

Aucune urgence de déclarer 1♠ alors que ce serait normal si Ouest avait passé. Ce serait plus envisageable avec une cinquième carte à Pique.

Au palier de 2, le changement de couleur garde à peu près les mêmes caractéristiques que s'il était effectué dans le silence adverse. Tout au plus pourra-t-on descendre de 1 point le minimum requis en présence d'une couleur sixième (11HL au lieu de 12HL). Bien sûr, il n'est pas question de nommer une fausse couleur en situation compétitive. C'est trop dangereux si la séquence s'emballe et il est toujours possible d'utiliser le contre pour s'exprimer.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ V986
♥ D65
♦ D87
♣ 653

S	O	N	E
1♦	-	?	

2 ♠ 87
♥ D87
♦ AR853
♣ V84

S	O	N	E
1♠	-	?	

À VOUS DE JOUER !

3 ♠ DV9864
♥ 10865
♦ 76
♣ 2

S	O	N	E
1♣	-	?	

4 ♠ 6
♥ V952
♦ 76
♣ ARV976

S	O	N	E
1♦	-	?	

5 ♠ 76
♥ D10875
♦ 762
♣ R54

S	O	N	E
1♣	1♦	?	

6 ♠ 65
♥ 954
♦ ADV54
♣ R106

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

7 ♠ V97
♥ AD943
♦ 108
♣ AV2

S	O	N	E
1♥ ?	-	2♦	-

8 ♠ R5
♥ 76
♦ A3
♣ ADV8654

S	O	N	E
1♣	-	?	

SOLUTIONS

1 Passe. Aucune raison particulière pour répondre à l'ouverture du partenaire avec cette main inférieure au minimum.

2 1SA. Avec 10H (11HL), il faudrait détenir une couleur sixième pour un changement de couleur au palier de 2.

3 1♠. Les points manquent, la distribution est là. Une bonne partie en majeure, voire une manche, peuvent être découvertes.

4 1♥. Le changement de couleur au palier de 2 pourrait se comprendre (suivi d'une répétition au palier de 3 en situation non forcing). Mais avec une majeure quatrième et moins de 12H, il est préférable de commencer par un changement de couleur au palier de 1 dans la majeure.

5 1♥. Bien que minimum en points, la couleur cinquième convenable doit inciter à un changement de couleur au palier de 1.

6 Contre. Une couleur sixième étant requise pour un changement de couleur au palier de 2 avec moins de 12H, vous ne pouvez pas déclarer 2♦. Mais vous pouvez contrer (un genre de Spoutnik), pour exprimer un peu de jeu.

7 Passe. En temps normal, vous seriez contraint de déclarer 2♥. Mais ici, Nord a fait un changement de couleur au palier de 2 alors qu'il a passé d'entrée. Son jeu est donc limité et il ne devrait pas y avoir de manche avec votre ouverture minimale.

8 1♦. Eh oui ! Un cas exceptionnel dans lequel c'est un changement de couleur dans deux cartes (!) que vous allez faire. Faute d'une enchère forcing à Trèfle (2♣ et 3♣ seraient non forcing), il vous faut inventer quelque chose qui ne soit pas trop risqué. Un changement de couleur à Carreau est la bonne option.



LE CONTENU DE CES RUBRIQUES EST EN CONFORMITÉ AVEC LE SEF 2018 (SYSTÈME D'ENSEIGNEMENT FRANÇAIS)
MIS AU POINT PAR L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE DE LA FFB.

JEU EN FACE DU MORT LES MANIEMENTS DE NÉCESSITÉ

Cousins germains des hypothèses de nécessité, ces maniements reposent sur l'idée que s'il existe une position de cartes permettant de sauver le coup, il faut absolument y croire. Encore faut-il repérer cette fameuse position pour pouvoir jouer en fonction. Nous allons nous entraîner un peu et tenter de dégager quelques petites recettes.

Un exemple précis pour commencer.

♠ AR84			
♥ -			
♦ AD52			
♣ 87542			
♠ D1065	N	E	S
♥ V8			
♦ V1098	O		
♣ RV9			
♠ 732	V9		
♥ AD109653	R742		
♦ 63	♦ R74		
♣ A	♣ D1063		

IMP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest			
S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
4♥			

Entame : Valet de Carreau.

Comme on pouvait le craindre la Dame de Carreau est prise du Roi et Est rejoue Carreau. Avec une perdante à Pique, vous devez à tout prix faire six levées de Cœur. Comment manier la couleur ? Un ordinateur balayerait toutes les positions et tous les jeux possibles, ne retenirait que les cas favorables, en moins d'une seconde. En attendant l'avènement de l'homme augmenté, nous allons procéder autrement. Le partage 3-3 n'est pas un bon cas, les adversaires font leurs deux honneurs. Un honneur sec sera facilement capturé mais on concéderait alors un honneur et le 8.

De proche en proche mais assez rapidement, on constate qu'il faut un honneur second. D'accord mais lequel ? Tentons de jouer la couleur mentalement. As puis petit pour piéger le Roi second ? Non, le Valet quatrième accroche. As puis Dame pour écraser le Valet ? Ça y est, on a trouvé !

À VOUS DE JOUER !

1	♠ 752		
	♥ 643		
	♦ 854		
	♣ V984		
	N	O E	S
	O		
	E		
	S		
	♠ AR4		
	♥ AR5		
	♦ AR3		
	♣ R632		

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3SA	-

Entame : Dame de Cœur.

Ce n'est pas très gai...

2	♠ V832		
	♥ AR52		
	♦ 762		
	♣ 53		
	N	O E	S
	O		
	E		
	S		
	♠ A964		
	♥ V3		
	♦ A85		
	♣ ARD2		

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	1♦	1♥*	X**
2SA	-	3SA	

*Au moins quatre Cœurs.

**Exactement quatre cartes à Pique.

Entame : Roi de Carreau.

Vous avez évité le contrat de 4♠
Voyez-vous comment gagner ?

3	♠ 105		
	♥ A2		
	♦ 87		
	♣ RV87643		
	N	O E	S
	O		
	E		
	S		
	♠ ARDV		
	♥ D87		
	♦ A632		
	♣ 52		

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	-

Entame : 3 de Cœur.

Est fait la première levée du Roi et rejoue le 4 de Cœur.

À combien évaluez-vous vos chances ?

4	♠ AR		
	♥ V5		
	♦ DV54		
	♣ A10862		
	N	O E	S
	O		
	E		
	S		
	♠ D3		
	♥ AD3		
	♦ AR86		
	♣ D754		

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	4SA	-
6SA			

Entame : Valet de Pique.

Ce n'est pas le moment de se demander s'il valait mieux jouer 6♣.

À VOUS DE JOUER !

5
 ♠ A74
 ♥ 86
 ♦ R106
 ♣ A9432

N
O
E
S

♠ RD106
 ♥ A5
 ♦ ADV94
 ♣ D7

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2♠	-	3♦	-
3♥	-	3♠	-
4SA	-	5♣	-
6♦	-	-	-

Entame : Dame de Cœur

Une longue séquence vous a conduit au mauvais contrat de 6♦. Prenez votre chance..

6
 ♠ A96
 ♥ 7432
 ♦ V42
 ♣ 874

N
O
E
S

♠ 7542
 ♥ RV1098
 ♦ ARD
 ♣ A

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥	1♠	2♦	3♣
4♥	-	-	-

Entame : Roi de Pique

Quand vous jouerez le 2 de Cœur, Est fournira le 5.

SOLUTIONS

1 Il faut faire trois levées de Trèfle, est-ce seulement possible ?

Ce serait plus facile si nous pouvions remonter au mort mais ici... il faut « taper » le Roi de Trèfle et espérer la Dame sèche en Est. On fera ensuite l'impasse au 10 à deux reprises. Le mort n'était pas si pauvre après tout, 9 et 8 de Trèfle en renfort du Valet vous ont sauvé.

La main d'Ouest : ♠ V86 ♥ DV107 ♦ V6 ♣ A1075.

La main d'Est : ♠ D1093 ♥ 982 ♦ D10972 ♣ D.

2 Vous ne prenez que le second coup de Carreau, pure routine. Votre mission (impossible ?) si vous l'acceptez : faire trois levées de Pique en évitant qu'Ouest ne prenne la main. N'oubliez pas qu'Est a décris quatre cartes à Pique. Faut-il jouer Ouest pour un gros honneur sec ? Non car il resterait alors deux levées de Pique en Est. Une seule position : le 10 sec en Ouest. Jouez un petit vers le Valet ; la fourchette 96 viendra à bout du 7 d'Est. Échangez le 6 contre le 5 et il n'y a plus de solution. Attention aux petites cartes !

La main d'Ouest : ♠ 10 ♥ D876 ♦ RDV109 ♣ 874.

La main d'Est : ♠ RD75 ♥ 1094 ♦ 43 ♣ V1096.

3 Sans au moins deux levées de Trèfles, point de salut, et d'ailleurs Nord comptait dessus. Si un adversaire possède l'As second ou troisième, il laissera passer un tour. Nous ne ferons au mieux qu'un Trèfle. Il faut donc absolument que l'As de Trèfle soit sec et en Est de surcroit (un tout petit peu plus de 6% de chance). Jouez froidement petit Trèfle des deux mains.

La main d'Ouest : ♠ 963 ♥ V963 ♦ RV4 ♣ D109.

La main d'Est : ♠ 8742 ♥ R1054 ♦ D1095 ♣ A.

4 Comment jouer les Trèfles ? À première vue le plus naturel c'est de tirer l'As avant de jouer un petit vers la Dame. C'est comme ça qu'on fera le plus souvent quatre levées, c'est le bon maniement pour « maximiser » le rendement à Trèfle, mais en revanche on en fera jamais 5. Alors on en reste là ou bien on roule pour le maximum ? Ce n'est pas le rendement des Trèfles qui nous intéresse mais de faire le nombre de levées qu'il faut

pour gagner le chelem. Commengons donc par l'impasse Cœur ; si cette première manœuvre est couronnée de succès, nous jouerons les Trèfles pour y faire 4 levées aussi souvent que possible. Si, en revanche, le Roi de Cœur est en Ouest, il faudra reconstruire la question pour faire cinq levées de Trèfle ? Pour attraper le Roi et le Valet en même temps, une seule solution, présenter la Dame et avoir la bonne fortune de trouver le Roi en Ouest et le Valet sec en Est. Si Ouest couvre, on capturera le 9 grâce à la fourchette 10 8.

La main d'Ouest : ♠ V10982 ♥ R8 ♦ 932 ♣ R93.

La main d'Est : ♠ 7654 ♥ 1097642 ♦ 107 ♣ V.

5 Quand il y en a pour onze, il y en a pour douze, dit-on. Mettons de côté la chance microscopique du Roi de Trèfle sec. Notre plan : tirer deux coups d'atout, quatre tours de Pique pour défausser le Cœur et enfin couper le Cœur du côté court. Un genre de « Guillemand ». Comme on va tirer quatre Piques tout en laissant trainer un atout, il faut pouvoir encaisser quatre Piques sans se faire couper. Cela suppose au moins quatre Pique dans la main longue à l'atout. Du coup nous avons un maniement de nécessité : Roi de Pique, Pique pour l'As et Pique vers le 10, tout ça après avoir tiré deux coups d'atout seulement.

La main d'Ouest : ♠ 83 ♥ DV1043 ♦ 75 ♣ R865.

La main d'Est : ♠ V952 ♥ R972 ♦ 832 ♣ V10.

6 Le mort fait la première levée de l'As de Pique, c'est toujours ça. Comment jouer les atouts ? Passez-vous le Roi ou le Valet ? Si on s'en tenait au pur maniement de la couleur, le choix serait cornélien. Mais il ne faut pas oublier de tenir compte du contexte. Imaginons l'As à gauche et la Dame à droite (accompagnée du 5 au moins) et prenons la peine de continuer le coup ; Ouest fait son As, encaisse deux Piques et Est surcoupe le mort au quatrième tour de la couleur. Autrement dit, si l'As est en Ouest, vous ne pouvez pas gagner.

Passez le Roi en espérant l'As en Est et la Dame en Ouest.

La main d'Ouest : ♠ RDV103 ♥ D ♦ 9865 ♣ D92.

La main d'Est : ♠ 8 ♥ A65 ♦ 1073 ♣ RV10653.

LES ENTAMES

QUAND FAUT-IL ENTAMER ATOUT ?

> PAR PHILIPPE CRONIER

Pour être utile, l'entame atout contre un contrat à la couleur, loin d'être choisie « par défaut » doit correspondre à une stratégie déterminée.

Quelles sont les grandes familles d'entame contre les contrats à la couleur ?

Vous pouvez entamer pour réaliser ou affranchir des levées d'honneurs (l'As avec As-Roi, une tête de séquence). Vous pouvez aussi essayer de réaliser des levées d'atout en entamant des courtes pour couper (singleton, doubleton). Sinon, vous pouvez, en écoutant les enchères, tenter de vous opposer au plan de jeu probable du déclarant. Dès que ce plan de jeu risque d'être fondé sur des levées de coupe de la main courte, vous avez intérêt à entamer atout.

♠ RV72
♥ 983
♦ D963
♣ 53

	S	O	N	E
♠	RV72			
♥	983			
♦	D963	1♠	-	2♣
♣	53	2♥	-	4♥

Vous détenez une forte opposition à Pique, la couleur d'ouverture du déclarant. Vous espérez

qu'il en soit de même pour votre partenaire à Trèfle. La seule ressource de Sud pour faire son contrat sera de faire le maximum de levées de coupe. Opposez-vous à ce plan en entamant d'un petit Cœur.

Les séquences aussi explicites sont rares. Il existe deux situations où l'entame atout est parfaitement logique. La première est celle où vos adversaires sacrifient contre une manche que vous avez déclarée en attaque et où l'atout constitue leur principale ressource.

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
♠	86			
♥	R4			
♦	AD73			1♥
♣	RV542	2♠	X	4♣
	-	X	-	-

Votre partenaire a ouvert, vous avez 13 points et vous contrôlez toutes les couleurs. Les seules levées auxquelles l'adversaire peut prétendre sont des levées d'atout. Réduisez-en le nombre

en entamant atout. La deuxième situation d'une entame atout automatique est celle, très importante, où vous jouez contre un contrat partiel contré. Si votre partenaire a choisi ce contrat, c'est qu'il possède des levées d'atout inattendues. En entamant atout, une fois encore, vous empêchez l'adversaire de faire des levées de coupe auxquelles il n'a pas droit. Attention, l'entame atout est aussi celle que vous sélectionnerez quand vous souhaitez choisir une entame neutre. Votre teneur à l'atout idéale est alors d'y posséder trois petites cartes.

Pour résumer, voici les cas où l'entame atout est à privilégier : quand vous avez repéré un plan de coupe de la main courte ou de double coupe ; quand, dans des séquences peu explicites, vous cherchez une entame neutre si votre partenaire a contré une partielle ; si vos adversaires ont défendu contre une manche que vous avez déclarée).

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 842
♥ R1053
♦ D6
♣ R972

	S	O	N	E
1	1♠	-	2♠	-
	4♣			

3 ♠ A6
♥ V83
♦ V953
♣ R763

	S	O	N	E
3	1SA	-	2♦	-
	2♥	-	3SA	-
	4♥			

2 ♠ D6
♥ R53
♦ V1043
♣ A873

	S	O	N	E
2	1♠	-	1SA	-
	2♥			

4 ♠ A1083
♥ V
♦ RV83
♣ A1052

	S	O	N	E
4	1♥	X		

SOLUTIONS

1 4 de Pique. Une entame atout idéale ! Vous avez des honneurs à protéger dans toutes les couleurs et vous pouvez lutter contre une coupe de la main courte.

2 3 de Cœur. La séquence parle ! Nord, qui a passé sur 2♥, possède une courte à Pique. Le déclarant va donc couper ses Piques au mort. Entamez atout pour l'en empêcher.

3 5 de Carreau. Vos honneurs dans trois couleurs pourraient vous

conduire à entamer atout. Attention ! L'entame sous un honneur d'atout est très dangereuse car elle risque de faire disparaître une levée d'atout de votre camp. Préférez l'entame à Carreau, sous votre plus petit honneur.

4 Valet de Cœur. Votre partenaire a décidé de passer sur votre contre d'appel. Ça ne signifie pas qu'il n'a rien trouvé à dire, mais qu'il pense qu'il va faire chuter le contrat de 1 Cœur ! Pour ce faire, il doit détenir des Cœurs longs et solides. Aidez-le à priver le déclarant de levées de coupe indues en entamant atout.

LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE DESMOULINS

Vérifiez votre technique... Comme à la table, voici des problèmes d'enchères, d'entames, un coup à jouer en face du mort et un contrat à faire chuter. Pas de thème, pas d'indications... Vous pouvez quand même vous en sortir !

Tournez la page pour les réponses et amusez-vous bien !

ENCHÈRES

1	♠2 ♥AD5 ♦DV963 ♣ADV7	S O N E	1♦ - 1♣ - 2♣ - 2♥ - ? - -	2	♠4 ♥V97643 ♦R108 ♣AD3	S O N E	1♥ 1♣ 2♥ 1♣ ? - 2♣ -	3	♠73 ♥4 ♦D74 ♣RV107643	S O N E	? 1♥ 1♣
4	♠A87632 ♥4 ♦10643 ♣R4	S O N E	- 1♣ - 1♣ - 4♦(1) - ? - -	5	♠R ♥AV864 ♦R763 ♣A82	S O N E	1♥ - 2♣(2) - ? - -	6	♠864 ♥4 ♦AV10753 ♣843	S O N E	? 1SA 2♥(3)
7	♠A964 ♥R95 ♦DV ♣R1073	S O N E	- 1♦ - 1♣ - 4♣ - 4SA - 5♣(4) - ? - -	8	♠AV95 ♥4 ♦83 ♣RD10863	S O N E	- - 1SA ? - -	9	♠R1073 ♥RD4 ♦A5 ♣7632	S O N E	? 1♣ 1♥ 1♣

(1) Splinter. (2) Unicolore avec un espoir de chelem. (3) Intervention naturelle. (4) 0 ou 3 clef(s) sur 5.

ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S O N E	A ♠R8762 ♥74 ♦DV95 ♣A8	B ♠ARD65 ♥1094 ♦D72 ♣83	C ♠AD10974 ♥7 ♦A94 ♣R102	D ♠V8754 ♥D1062 ♦9 ♣ARV
1♣ 1♠ 2♣ - 2SA - 3SA				

JEU DE LA CARTE en face du mort

11

♠93 ♥A105 ♦R104 ♣97642	Don. : E - Vuln. : Tous		
N O S E	S O N E	1SA - 2SA 1♣ 3SA - -	

Entame : Valet de Pique
L'enchère de Nord peut vous surprendre avec seulement 7H et 8HL, mais l'intervention par 1SA promet une force supérieure d'un point à l'ouverture de 1SA. Montrez-vous à la hauteur de votre conclusion à 3 Sans-Atout sur l'entame du Valet de Pique pour le 3 du mort et le 5 d'Est.

JEU DE LA CARTE en défense

12

♠9632 ♥A763 ♦RV4 ♣R5	Don. : S - Vuln. : Est / Ouest		
ARDV5 ♥R10 ♦108 ♣9863	N O S E	1♥ 1♣ 2♣ - 4♥	

Entame : As de Pique
Avec 14HLD, le neuvième atout comptant pour 2D, Nord est trop fort pour sauter à 4♥. Il utilise donc le cue-bid à 2♣, qui promet quatre atouts et plus de 13HLD et Sud, minimum, conclut à 4 Cœurs. Vous entamez de l'As de Pique suivi du Roi, tout le monde fournissant. Comment prendre toutes les chances de battre ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠2
♥AD5
♦DV963
♣ADV7

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♣	-	2♥	-
3SA			

2 ♠4
♥V97643
♦R108
♣AD3

S	O	N	E
1♥	-	1♠	2♣
3♥			

3 ♠73
♥4
♦D74
♣RV107643

S	O	N	E
		1♥	1♠
3♣			

4 ♠A87632
♥4
♦10643
♣R4

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
4SA		4♦(1)	-

5 ♠R
♥AV864
♦R763
♣A82

S	O	N	E
1♥	-	2♠(2)	-
3♠			

6 ♠864
♥4
♦AV10753
♣843

S	O	N	E
		1SA	2♥(3)
3♣			-

7 ♠A964
♥R95
♦DV
♣R1073

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
4SA	-	4♣	-
5♦			

8 ♠AV95
♥4
♦83
♣RD10863

S	O	N	E
		1SA	
X			

9 ♠R1073
♥RD4
♦A5
♣7632

S	O	N	E
		1♣	1♥
2♣			1♠

(1) Splinter. (2) Unicolore avec un espoir de chelem. (3) Intervention naturelle. (4) 0 ou 3 clefs(s) sur 5.

1 3SA. L'enchère montre une main irrégulière de 15-17H et l'arrêt Cœur. Avec 18-19H, contentez-vous de 2SA, enchère forcing, puis enchérissez à nouveau si votre partenaire poursuit par 3SA.

2 3♥. Le singleton à Pique mais surtout la sixième carte à Cœur doivent vous convaincre de vous battre jusqu'au palier de 3 conformément à la loi des atouts.

3 3♣. Cette enchère à saut est un barrage naturel dans le SEF 2018 et non une enchère de rencontre : si cela était nécessaire, cette main devrait vous convaincre qu'il est bien meilleur de jouer ainsi...

4 4SA. Le Splinter de votre partenaire promet 17-18H et une courte à Carreau. Ne voyez pas vos 7H mais les douze levées qui vous tendent les bras avec une main aussi banale que ♠ RDV4 ♥ A73 ♦ 9♣ ADV106 en face !

5 3♠. Vous détenez la bagatelle de trois clefs et le Roi de Pique assure

que la couleur est maîtresse face à la réponse à saut de votre partenaire : fixez donc l'atout et en route pour le chelem !

6 3♣. L'enchère est un Texas obligatoire pour 3♦ selon la convention Rubensohl, qui est une arme de premier choix intégrée au SEF 2018 pour se défendre contre les interventions sur l'ouverture de 1SA.

7 5♦. Le partenaire détient trois clefs : avec votre As de Pique, vous en détenez donc quatre sur cinq. Utilisez l'enchère collée pour demander la Dame d'atout, indispensable pour jouer le petit chelem avec une clef manquante.

8 Contre. Le Contre « mineure-majeure » est une nouveauté du SEF 2018. Il promet une mineure d'au moins cinq cartes et une majeure de quatre cartes.

9 2♣. La main est trop forte pour un soutien direct et le Contre dénierait le fit. Utilisez le cue-bid pour promettre un soutien de plus de 11HLD.

SOLUTIONS DES ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1♣	1♠	2♣	-
2SA	-	3SA	

A ♠R8762
♥74
♦DV95
♣A8

B ♠ARD65
♥1094
♦D72
♣83

C ♠AD10974
♥7
♦A94
♣R102

D ♠V8754
♥D1062
♦9
♣ARV

10 A : Dame de Carreau. Votre partenaire ne possède pas d'honneur à Pique car il n'a pas contré le cue-bid à 2♠. Entamer Pique peut certes contribuer à l'affranchissement de la couleur, mais donnera à la longue trop souvent une levée sans retour étant donné la faiblesse de la main en reprises. Entamez donc la Dame de Carreau avec cette couleur solide.

B : 6 de Pique. Sud possède selon toute vraisemblance le Valet de Pique quatrième pour justifier son enchère de 2SA. Entamer d'un petit Pique en laisse un à votre partenaire s'il a un petit doubleton dans la couleur et permettra à la défense d'encaisser immédiatement quatre levées de Pique à coup sûr dès qu'elle reprend la main.

C : As de Pique. La chute se construira autour des Piques et vous possédez sans doute toutes les reprises de main de votre camp. Entamer de l'As de Pique permet de rejouer la carte juste au second tour de la couleur, par exemple la Dame si le Valet est initialement second au mort.

D : 2 de Cœur. L'absence de Contre de votre partenaire sur le cue-bid à 2♠ montre qu'il ne possède pas d'honneur dans la couleur. L'affranchissement de cette longue est donc lointaine : tenez votre chance à Cœur, l'entame sous Dame - 10 étant statistiquement excellente.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

11

♠ 93	♥ A105	♦ R104	♣ 97642
♠ V2	♥ 9642	♦ V8653	♣ D8
N	O	E	S
♠ R8765	♥ 873	♦ D7	♣ AR5
1SA	-	2SA	1♠
3SA			

Entame : Valet de Pique

11 Vous pouvez compter sur trois levés à Cœur et deux à Carreau. Il vous faut donc en trouver quatre dans les couleurs noires, ce qui vous oblige à affranchir vos Trèfles. Ce faisant, vous devrez rendre trois fois la main à un adversaire qui rejouera Pique aussi souvent que possible, son propre plan consistant à développer deux levées de Pique en plus des trois Trèfles qui lui appartiennent. L'un de vos arrêts à Pique ayant disparu avant que vous n'attaquiez les Trèfles, vous ne semblez pas favori de la course. Naturellement, si Est possède As-Roi-Dame de Trèfle, vous êtes démunis. Mais si Ouest, qui n'a qu'un ou deux Piques, a un honneur à Trèfle, vous pouvez l'emporter : laissez passer le Valet de Pique, prenez le retour à Pique et jouez Trèfle. L'avantage, c'est qu'au moment où Ouest prend la main il ne peut plus jouer Pique.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

12

♠ 9632	♥ A763	♦ RV4	♣ R5
♠ ARDV5	♥ R10	♦ 108	♣ 9863
N	O	E	S
♠ 84	♥ 92	♦ 97653	♣ A1074
1♥	1♠	2♠	-
4♥			

Entame : As de Pique

12 Il ne semble pas que votre partenaire puisse posséder plus de 4H, ce qui lui permettra d'apporter au mieux une levée à votre camp. Ajoutez-la aux deux levées à Pique qui vous reviennent, il n'en manque plus qu'une qu'il va falloir sans doute créer à l'atout. Le Roi semble condamné si Sud possède Dame - Valet, mais il reste dans ce cas une petite chance. Rejouez Pique en espérant qu'Est possède le 9 de Cœur ! Il coupera avec et Sud, soumis à un « uppercut », sera obligé de surcouper d'un honneur : dès lors, vous posséderez une levée d'atout inexpugnable. Aidez votre partenaire à vaincre sa somnolence habituelle et rejouez le 5 de Pique plutôt qu'un honneur à la troisième levée : le bon flanc ne devrait plus lui échapper.



le Bridgeur

LE SYSTÈME D'ENSEIGNEMENT
FRANÇAIS EXPLIQUÉ
ET COMMENTÉ PAR BESSIS,
CRONIER ET QUANTIN
EN TROIS TOMES.

Tome 1 : Les Enchères à deux · 32 €

Tome 2 : Les Enchères à quatre · 25 €

Tome 3 : NOUVEAU

Les Enchères compétitives · 30 €

NOUVEAU EXISTE EN COFFRET
DES 3 TOMES · 87 €



www.lebridgeur.com

+33(1) 42 96 2550 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

BOUTIQUE LE BRIDGEUR

27 rue du Quatre-Septembre - 75002 Paris.
Du lundi au samedi de 10h à 19h.

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Ça y est, vous vous êtes décidé et vous vous êtes inscrit dans un club de Bridge. Bienvenue dans la grande famille des Bridgeurs !

Que vous n'ayez jamais touché aux cartes ou que vous soyez déjà aguerri à d'autres jeux de cartes, il y aura une place pour vous. Prenez comme ingrédients l'envie de jouer, l'envie d'apprendre, un peu de mémoire et vous serez en bonne voie pour découvrir un jeu passionnant et lier de nouvelles amitiés.

LES PALIERS INUTILES

Dès vos débuts dans ce jeu, vous êtes confrontés à la table de décision. Celle-ci vous apprend la correspondance qui existe entre la somme des points H de votre camp et le nombre de levées moyen qu'il devrait en tirer. Cela ne signifie pas que le contrat va toujours gagner mais que le pari de le demander mérite d'être tenu. D'autre part les contrats sont choisis en fonction des primes qu'ils peuvent rapporter. Cela permet de mettre en évidence, comme dans le tableau ci-dessous à partir de l'ouverture de 1SA, des paliers dits « utiles » et « inutiles ».

Désignation	Primes	Levées à SA	Force du camp en points H	Contrat	Palier	Sur ouverture de 1SA du partenaire, utilisation par le répondant de ces paliers :
Contrat partiel	50 pts	7 8	20-22 23-24	1SA 2SA	UTILIE INUTILE	Passe - conclusion Proposition pour 3SA
Manche	300 pts	9 10 11	25-26 27-29 30-32	3SA 4SA 5SA	UTILIE INUTILE INUTILE	Conclusion Proposition pour 6SA Proposition pour 7SA
Petit chelem	500 pts	12	33-36	6SA	UTILIE	Conclusion
Grand chelem	1000 pts	13	37-40	7SA	UTILIE	Conclusion

Le contrat de 1SA correspond à un palier utile car sa réussite rapporte, en plus des points de levées, une prime de 50 points supplémentaires. En revanche, on gagnera le même nombre de points au contrat de 2SA juste fait qu'à celui de 1SA +1, la prime étant la même. Le palier de 2SA est donc « inutile » sous l'angle de la marque, c'est-à-dire qu'il ne rapporte pas de prime supplémentaire par rapport au palier inférieur. Dans le dialogue des enchères on pourra néanmoins se servir des paliers inutiles. **À Sans-Atout, les paliers « inutiles » serviront toujours à faire une proposition pour jouer à un des paliers « utiles » supérieurs.** Lorsque le partenaire ouvre d'1SA, le répondant peut calculer la force combinée de son camp à deux points près. Il peut faire une enchère de conclusion en utilisant un palier utile si la force combinée des deux jeux le permet ou faire une enchère de proposition en utilisant un palier inutile **lorsqu'il y a deux bons cas sur trois** d'atteindre la force nécessaire pour jouer au palier : avec 9 points (proposition de manche à 2SA). Le partenaire passe ou annonce 3SA, avec 17 points (proposition de petit chelem à 4SA). Le partenaire passe ou dit 6SA, avec 21 points (proposition de grand chelem à 5SA). Le partenaire dit 6SA avec 15 points et 7SA avec 16 ou 17).

ENCHÈRES

1 ♠ A8
♥ D63
♦ RDV4
♣ DV105

S O N E
1SA - ?

2 ♠ V97
♥ AR8
♦ RV103
♣ AV9

S O N E
1SA - ?

3 ♠ RD9
♥ AD63
♦ D742
♣ D10

S O N E
1SA - 2SA -

SOLUTIONS

- 1 3SA. Votre partenaire réalisera souvent 11 levées, mais faire une enchère au palier de 5 serait inutile, puisqu'elle signifierait que vous avez un espoir de grand chelem...
- 2 4SA. Il y a deux bons cas sur trois que vous atteignez 33 points, la force requise pour jouer un petit chelem à Sans-Atout. Le partenaire décidera.
- 3 Passe. Ce jeu possède le minimum pour une ouverture d'1SA. En face des 9 points de Nord vous totalisez 24 points dans votre ligne, une somme insuffisante pour jouer 3SA. Et tant pis pour les fois où l'adversaire vous fait cadeau d'une levée.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4 ♠DV
♥A75
♦R643
♣ADV2

N
O
E
S

♠AR95
♥10986
♦AD
♣R103

S	O	N	E
1SA 6SA	-	4SA	-

Entame : Roi de Cœur.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5 ♠A63
♥1087
♦V95
♣RV64

N
O
E
S

♠8742
♥R92
♦D104
♣A97

S	O	N	E
1SA 3SA	-	2SA	-

Votre partenaire entame du 3 de Carreau, le déclarant appelle le 9 du mort, quelle carte jouez-vous ? Lorsque le déclarant remporte la levée du Roi de Carreau et joue Trèfle, vous remportez la levée de l'As. Que rejouez-vous ?

l'asdetrèfle +

RETROUVEZ D'AUTRES DONNES
ISSUES DE CETTE RUBRIQUE SUR [FFBRIDGE.FR](#)



Entrez dans la danse !

La FFB organise, tout au long de l'année, des tournois en clubs dotés en Points d'expert, permettant aux débutants de jouer entre eux.

Le Championnat de France des Écoles de Bridge se joue deux fois par an dans les clubs.

Il comporte trois niveaux (débutant, classement ≤ 4Pr, classement ≤ 3♦) et chaque participant se voit remettre un livret de commentaires des donnes, spécialement créées pour chaque niveau.

Le Simultané des Élèves (classement ≤ 3♦) se joue tous les mois dans les clubs. Il s'adresse typiquement aux joueurs en deuxième année de cours et en suit le programme pédagogique. Les donnes sont également adaptées et un livret est disponible pour tous les joueurs.

Enfin, **l'Espérance par paires et par quatre** permettent à tous les joueurs de 4^e série de faire leurs premières armes dans une compétition fédérale.

Retrouvez plus de détails sur votre espace licencié du site ffbbridge.fr / Université du Bridge / Je commence à jouer !

SOLUTIONS

4 Avant de jouer l'As de Cœur, prenez le temps de compter vos levées sûres. À Pique, vous avez quatre cartes maîtresses et vous pouvez faire quatre levées. À Cœur, une seule levée grâce à l'As. Trois cartes maîtresses à Carreau pour trois levées. À Trèfle, cinq cartes maîtresses mais seulement quatre levées. Les douze levées demandées sont bien au rendez-vous, mais attention, vous avez deux couleurs asymétriques, Pique et Carreau. Pour réaliser tous les plis envisagés dans ces deux couleurs, il ne faut pas réunir deux cartes maîtresses dans la même levée. Débloquez Dame - Valet de Pique, en fournissant le 5 et le 9 de votre main. Jouez ensuite un petit Carreau du mort pour la Dame de votre main et débloquez l'As de cette couleur. Lorsque vous encaissez l'As et le Roi de Pique, prenez soin de défausser les deux petites cartes à Cœur qui ne sont pas candidates pour une levée. Les Trèfles vous servent de communication entre les deux mains pour aller chercher le Roi de Carreau du mort.

Le déblocage d'une couleur asymétrique se fait avant de jouer les levées de la ou les couleur(s) communicante(s).

Main d'Ouest : ♠ 10762 ♥ RDV3 ♦ 842 ♣ 95

Main d'Est : ♠ 843 ♥ 42 ♦ V1095 ♣ 8764

5 Vous avez correctement identifié l'entame de votre partenaire comme une "4^e meilleure", et vous savez qu'il possède quatre ou cinq cartes à Carreau, commandées par l'As. Vous avez aussi appris qu'il faut jouer sa plus forte carte dans la couleur d'entame du partenaire pour l'aider à faire tomber une grosse carte adverse. À cette règle il faut un complément : "la plus forte carte utile". Voyant le Valet encore au mort et la Dame et le 10 dans votre main, le 10 est une carte équivalente et suffisante pour forcer l'honneur du déclarant. Quand le déclarant remporte la levée de l'As et joue Trèfle pour le Roi et votre As, vous devez débloquer la Dame de Carreau avant de jouer le 4. La couleur est asymétrique car vous avez une ou deux cartes de moins que votre partenaire. Pour réaliser le maximum de levées d'une couleur asymétrique il faut que, lorsque le défenseur "court" joue sa dernière carte, la levée soit remportée du côté long, en l'occurrence par l'entameur. Si vous aviez joué la Dame à la première levée, le déclarant aurait fait un deuxième pli avec son Valet, devenu maître après l'encaissement de l'As de votre partenaire.

Prenez l'habitude de bien observer les cartes jouées dans une levée et celles visibles au mort.