

ENCHÈRES À DEUX LES ENCHÈRES D'ESSAI

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

La séquence débute par 1♥(♠) passe 2♥(♠) passe. L'ouvreur possède un jeu qui lui permet d'espérer une manche. Mais il a besoin pour cela d'une coopération du répondant. Par quels moyens va-t-il traduire cette espérance de manche ? C'est là qu'interviennent les enchères d'essai.

Quels sont les mécanismes qui en régissent le fonctionnement ?

Après un soutien direct au palier de 2, l'ouvreur qui souhaite prospecter une manche dispose de deux enchères d'essai possibles :

- **2SA** : c'est une enchère d'essai généralisé, forcing pour un tour. Ce sera l'option prise par l'ouvreur quand celui-ci possédera un jeu régulier, ou/et quand il n'aura pas de « question spécifique » à poser au répondant. Un jeu qui correspond plus ou moins à une ouverture de 1SA. Rappelons que la main du répondant est comprise entre 6 et 10H et peut comporter 3 ou 4 atouts. Une manche n'est donc pas exclue, en dépit d'un simple soutien au palier de 2.

- L'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 3 est une enchère naturelle ou semi naturelle demandant un complément dans la couleur pour jouer la manche. Dès que l'ouvreur possède une main irrégulière non minimale, une manche est donc possible si les deux jeux « collent ». Par exemple, avec ♠ AD1064 ♥ 5 ♦ R876 ♣ AD4, l'ouvreur reparlera par 3♦ et une bonne manche sera déclarée quand son partenaire possédera ♠ V73 ♥ 87643 ♦ AD4 ♣ 76.

Comment les enchères se développent-elles ?

- Sur 2SA : le répondant annonce 3 dans la majeure commune avec un soutien minimal, déclare une force au palier de 3 avec un soutien non minimal ou conclut à la manche en majeure avec une main maximum. Il peut même proposer 3SA avec une main régulière et des (petits) honneurs dispersés. Ainsi, avec ♠ 976 ♥ RV5 ♦ D106 ♣ D987, la séquence sera 1♠ - 2♠ - 2SA - 3SA. Mais avec ♠ R75 ♥ 765 ♦ RD54 ♣ 932, les enchères seront plutôt 1♠ - 2♠ - 2SA - 3♦, au nom de la concentration d'honneurs.

- Après une enchère d'essai naturelle : le répondant nomme la manche avec un complément dans la seconde couleur de l'ouvreur et déclare 3 dans la majeure commune sans complément. Ce sont là à peu près ses seules options (il peut transiter par une nouvelle couleur s'il a un doute et quelque chose d'intéressant à déclarer). Le contrat de 3SA n'est envisagé que très exceptionnellement. Un exemple : ♠ V532 ♥ AD4 ♦ 876 ♣ 953, après 1♠ - 2♠ - 3♣, le répondant, non minimum (quatre atouts et un As), peut déclarer 3♥. En dépit de l'absence d'un complément à Trèfle, une manche peut parfois être déclarée. Un arrêt à 3♠ est toujours possible.

Le cas particulier de l'enchère d'essai naturelle dans l'autre majeure

Les deux séquences incriminées sont 1♠ - 2♠ - 3♥ et 1♥ - 2♥ - 2♠. Elles fonctionnent comme exposées précédemment mais présentent l'avantage de proposer un deuxième atout, qui pourrait être meilleur que le premier découvert. Par exemple, avec ♠ D1076 ♥ ARV64 ♦ A76 ♣ 2, découvrir l'atout Pique pourrait être crucial quand le répondant possède ♠ A9843 ♥ 853 ♦ R5 ♣ 765. On ne sera pas tributaire d'une mauvaise répartition des Cœurs.

N'oubliez pas !

Après une enchère d'essai naturelle dans l'autre majeure, on peut parfaitement jouer dans cette seconde couleur, alors que ce n'est pas le cas après une enchère d'essai en mineure.

La séquence 1♥(♠) - 2♥(♠) - 3♥(♠)

Puisqu'il existe déjà deux enchères pour proposer une manche, inutile d'en disposer d'une troisième. Il s'agit donc d'un « barrage », destiné à rendre plus difficile un réveil adverse, et par là la découverte d'un contrat gagnant adverse. Ainsi, avec ♠ 54 ♥ AD8754 ♦ RV64 ♣ D, l'ouvreur déclarera 3♥ sur un soutien à 2♥.

N'y a-t-il pas d'autres séquences où les enchères d'essai s'appliquent ?

Effectivement, les grands principes détaillés plus haut fonctionnent aussi dans les séquences 1♣(♦) - 1♥(♠) - 2♥(♠). Mais dans ces séquences-là, ne perdons pas de vue que le répondant sait que l'ouvreur possède un soutien de quatre cartes, une différence notable avec les premières séquences étudiées.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 54 ♥ RD874 ♦ R7 ♣ AD53	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	2♥	-	2 ♠ RV865 ♥ 3 ♦ RD3 ♣ AD74	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	2♠	-
S	O	N	E																
1♥ ?	-	2♥	-																
S	O	N	E																
1♠ ?	-	2♠	-																

À VOUS DE JOUER !

3 ♠ AR76 ♥ 1087 ♦ 954 ♣ D93	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3♦</td> <td>-</td> <td>?</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	-	3♦	-	?	-	4 ♠ R10853 ♥ ARD4 ♦ 3 ♣ A104	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♠	-	?	-	-	-
S	O	N	E																								
1♥	-	2♥	-																								
3♦	-	?	-																								
S	O	N	E																								
1♠	-	2♠	-																								
?	-	-	-																								
5 ♠ R74 ♥ AV6542 ♦ DV4 ♣ 2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	-	?	-	-	-	6 ♠ A43 ♥ ADV54 ♦ D6 ♣ RV6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	-	?	-	-	-
S	O	N	E																								
1♥	-	2♥	-																								
?	-	-	-																								
S	O	N	E																								
1♥	-	2♥	-																								
?	-	-	-																								
7 ♠ R65 ♥ 10972 ♦ DV3 ♣ D107	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>-</td> <td>?</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♠	-	2SA	-	?	-	8 ♠ A763 ♥ V52 ♦ 65 ♣ R764	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td>-</td> <td>?</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	-	2♠	-	?	-
S	O	N	E																								
1♠	-	2♠	-																								
2SA	-	?	-																								
S	O	N	E																								
1♥	-	2♥	-																								
2♠	-	?	-																								

SOLUTIONS

1 Passe : 14 points réguliers, c'est trop peu pour une tentative de manche, même si certaines mains du répondant peuvent produire parfois dix levées.

2 3♣ : une main « livresque » pour une enchère d'essai naturelle. Une bonne manche sera découverte quand le répondant possède ♠ A43 ♥ 8642 ♦ 87 ♣ RV32. Sinon, il sera encore possible de s'arrêter au palier de 3, avec le risque d'être déjà trop haut. Mais le jeu en vaut la chandelle.

3 3♥ : trois petits atouts et trois petits Carreaux dans la seconde couleur de l'ouvreur, c'est très insuffisant pour répondre favorablement à la demande de Sud. L'enchère de 3♥ est donc très raisonnable. Notez qu'il serait maladroit de déclarer 3♠ puisqu'on serait mécaniquement conduit à jouer la manche.

4 3♥ : ce n'est pas que l'ouvreur n'a particulièrement besoin d'un complément à Cœur, bien loin de là. Mais il est possible de découvrir une seconde couleur, dans laquelle la manche serait bien meilleure. Notamment quand Nord détient ♠ A42 ♥ V10875 ♦ 865 ♣ D2.

5 3♥ : pas pour déclarer une manche mais pour empêcher efficacement l'adversaire de réveiller et de découvrir un contrat gagnant.

6 2SA : enchère d'essai dite généralisée, qui va permettre de déterminer dans un premier temps s'il faut ou non jouer une manche (en fonction de la qualité du soutien du répondant) et dans un second temps s'il faut jouer à Sans-Atout ou à la couleur.

7 3SA : 8H, une main régulière, des honneurs dispersés : l'enchère de 3SA coule de source. Attention : ce n'est qu'une proposition. Le dernier mot revient à l'ouvreur qui décidera de passer ou de nommer la manche à la couleur.

8 3♠ : Rappelez-vous : quand l'enchère d'essai est faite dans l'autre majeure, le message passé est qu'il existe, en cas de fit, d'un deuxième atout possible. Le devoir du répondant est de traduire ce fit dès qu'il n'est pas archi-minimum. L'enchère est évidemment forcing pour un tour.

JEU EN FACE DU MORT L'ADVERSAIRE DANGEREUX À SANS-ATOUT

Adversaire dangereux ? Pure redondance, un adversaire étant dangereux par définition ! Dans notre beau jeu cette expression aura un sens un peu différent : on appelle « adversaire dangereux » celui des deux flancs, s'il existe, qui est le seul à pouvoir mettre le contrat en péril. Une fois le danger repéré et l'adversaire bien identifié, quelles sont les parades à mettre en œuvre ? C'est ce que nous allons voir ensemble en nous consacrant aux contrats à Sans-Atout.

Un exemple précis :

♠ RV4	♠ 862
♥ D109	♥ 642
♦ 75	♦ 863
♣ AD1093	♣ R652
♠ 973	♠ AD105
♥ R75	♥ AV83
♦ AV1092	♦ RD4
♣ 74	♣ V8

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : Valet de Carreau.

Est fournit le 3 de Carreau en pair impair. Le déclarant prend du Roi. Il se compte sept levées de tête et constate que n'importe laquelle de ses deux couleurs de manœuvre (Cœur et Trèfle) fournirait à coup sûr les deux plis manquants. Il suffit d'une banale impasse d'affranchissement. Où est donc le problème ? Fabriquer une neuvième levée c'est bien mais il faut aussi interdire aux flancs d'en faire cinq. Pour battre 3SA, les flancs n'ont qu'une solution : prendre la Dame de Carreau en impasse. Ils ont donc besoin qu'Est prenne la main. Ouest ne peut rien faire sans l'aide préalable de son partenaire. Est est donc bien notre adversaire dangereux même si pour finir c'est Ouest qui consommerait la chute avec sa couleur longue. Le déclarant doit fabriquer ses levées en « évitant » Est. Ici il monte au mort à Pique et présente la Dame de Cœur. Ouest prend du Roi et rejoue Trèfle. Sud assure alors son contrat en prenant de l'As.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 5
♥ AD6
♦ 876
♣ AD7632

N	E
O	S

♠ AV3
♥ R42
♦ A5432
♣ R9

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

S	O	N	E
1SA	-	2♠	-
3♣	-	3♥*	-
3SA			

* Courte à Pique

Entame : 6 de Pique.

Est fournit la Dame.
Montrez votre technique en vous inspirant de notre donne exemple.

2 ♠ A54
♥ D73
♦ A432
♣ R103

N	E
O	S

♠ 87
♥ AR82
♦ R75
♣ AV92

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 6 de Pique.

Prenez vos meilleures chances de gagner cette manche vulnérable.

3 ♠ A842
♥ A532
♦ 953
♣ 86

N	E
O	S

♠ R7
♥ R76
♦ ARV102
♣ A53

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2SA	-	3SA	

Entame : 4 de Trèfle.

Ouest entame du 4 de Trèfle.
Est fournit la Dame.

4 ♠ 74
♥ A10742
♦ AV72
♣ V8

N	E
O	S

♠ AR5
♥ V3
♦ D1094
♣ RD106

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

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3SA	

Entame : 6 de Pique.

Est fournit le Valet.
Votre double arrêt ne doit pas vous empêcher d'être vigilant.

À VOUS DE JOUER !

5

♠ A106
♥ 74
♦ RV43
♣ A762

N	E
O	S

♠ R5
♥ AV6
♦ A8752
♣ R53

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 5 de Cœur.
Est fournit Le Roi.
Prévoyez la suite et décidez si vous prenez ou non l'entame.

6

♠ AD6
♥ 7543
♦ A8
♣ 9542

N	E
O	S

♠ R75
♥ A10
♦ R765
♣ AR63

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

S	O	N	E
1SA 2♦	-	2♣ 3SA	-

Entame : 6 de Cœur.
Est fournit la Dame.
Faut-il s'en remettre à la bonne fortune ?

SOLUTIONS

1 C'est en tenant compte du Valet de Pique que vous avez dit 3SA. Mettez votre jeu de la carte à la hauteur de vos enchères. Prenez la Dame de Pique ; vous avez sous les yeux le Valet de Pique second que nous appellerons « arrêt positionnel ». Vous avez aussi assis à votre droite l'adversaire dangereux. Il faudrait fabriquer les levées de Trèfle en évitant que la main n'aille en Est. Montez au mort et jouez Trèfle vers le 9. Bien entendu vous avez noté que 5 levées de Trèfle suffisent et que vous jouez en IMP. Cette manœuvre d'évite est aussi un jeu de sécurité dont il faudrait absolument se dispenser en tournoi par paires. C'est « l'affranchissement orienté ».

La main d'Ouest : ♠ R10862 ♥ 108753 ♦ V9♣ 10.
La main d'Est : ♠ D974 ♥ V9 ♦ RD10♣ V854.

2 Même si les Cœurs ne sont pas répartis 3-3, ni les Piques 4-4, vous pouvez encore gagner en « ratant » la Dame de Trèfle ! Les trois levées de Trèfle qui vous sont dues suffisent. Commencez par laisser passer les deux premiers Piques. Rentrez en main à Cœur et faites l'impasse forçante à Trèfle contre Ouest. Au pire cette impasse échoue, mais vous avez évité l'adversaire dangereux. C'est « l'impasse orientée ».

La main d'Ouest : ♠ RV963 ♥ 65 ♦ 10986♣ 74.
La main d'Est : ♠ D102 ♥ V1094 ♦ DV♣ D865.

3 Quelle est la seule arme dont pourrait disposer nos adversaires sur cette donne ? Une couleur au moins cinquième à Trèfle. Parler d'adversaire dangereux c'est sous entendre que l'un des deux flancs est inoffensif. Commencez donc par neutraliser le partenaire de l'entameur en laissant passer les deux premiers Trèfles, puis tentez d'éviter l'entameur par un jeu de sécurité en tirant As - Roi de Carreau ; quatre levées y suffisent et puisque vous jouez en IMP, vous acceptez de bon cœur de diminuer vos chances d'en faire cinq pour augmenter vos chances d'éviter Ouest et de gagner ainsi votre contrat.

La main d'Ouest : ♠ D1095 ♥ 84 ♦ D4♣ RV942.
La main d'Est : ♠ V63 ♥ DV109 ♦ 876♣ D107.

4 Révisons nos classiques : les Piques ne sont pas 4-4 et le Roi de Carreau est en Est. Comment sait-on tout cela ? C'est ce que l'on appelle les hypothèses de crainte. Pour lutter contre Est, le déclarant se débrouillera pour qu'il n'ait plus de Pique quand il prendra la main, pure routine. Avec quelle carte Ouest pourrait-il prendre la main ? L'As de Trèfle. Il suffit de l'obliger à se servir de cet As tant que ses Piques ne sont pas encore maîtres. Le bon minutage : prenez l'entame et affranchissez vos Trèfles. Ouest insiste à Pique, vous laissez passer une fois et prenez le suivant. L'échec de l'impasse à Carreau n'est plus un souci. Vous avez désarmé d'abord la main dangereuse (longue). Bravo. En jouant d'abord Carreau, vous chutez.

La main d'Ouest : ♠ D10863 ♥ D86 ♦ 85♣ A43.
La main d'Est : ♠ V92 ♥ R95 ♦ R63♣ 9752.

5 Cette fois c'est un peu plus compliqué ; deux idées se présentent en effet à votre esprit fécond.

1- Prendre l'entame et garder un arrêt positionnel comme déjà vu. Ouest serait alors inoffensif et Est dangereux.

2- Laisser passer deux fois comme déjà vu aussi.

Est serait alors inoffensif et Ouest dangereux.

Quel homme allez-vous élire au poste d'adversaire dangereux ? Celui qu'il est possible d'éviter tout en établissant ses levées. Ne prenez que le troisième coup de Cœur, Est n'a plus d'arme. Jouez ensuite As de Carreau et Carreau vers le Valet : vous évitez Ouest. Échangez Valet et 2 de Carreau, il faut alors adopter l'autre tactique.

La main d'Ouest : ♠ V83 ♥ D10852 ♦ D106♣ V9.
La main d'Est : ♠ D9742 ♥ R93 ♦ 9♣ D1084.

6 Les Trèfles sont 3-2 : hypothèse de nécessité. Les Cœurs ne sont pas 4-3 : hypothèse de crainte. Et maintenant ? Laisser passer l'entame pour désarmer Est, c'est l'enfance de l'art. Et pour éviter Ouest ? Espérer qu'il est doubleton Trèfle ? Il y a mieux à faire. Montez au mort deux fois pour jouer Trèfle vers vos honneurs. Quand Est produira la Dame, laissez-lui la levée. Il s'agit d'un « Baiser à la Reine ».

La main d'Ouest : ♠ 108 ♥ RV962 ♦ 1094♣ V108.
La main d'Est : ♠ V9432 ♥ D8 ♦ DV32♣ D7.

LES ENTAMES

L'ENTAME après la séquence 1♠ - 4♠

> PAR PHILIPPE CRONIER

Entamer contre une manche à la couleur déclarée rapidement est aussi fréquent que difficile.

Le moment de garder à l'esprit quelques principes fondamentaux !

Il vous faut aujourd'hui entamer après la séquence :

S	O	N	E
1♠	-	4♠	

Revenons une seconde sur votre stratégie de défense contre les contrats à la couleur. Déjà, vous devez essayer d'encaisser des levées rapides, sans offrir à l'adversaire des levées indues. C'est la raison pour laquelle vous privilégiez les entames de séquences d'honneurs :

♠ 4	S	O	N	E
♥ 108532	1♠	-	4♠	
♦ AR94				
♣ V53				

L'entame de l'As de Carreau permet de réaliser une levée sans grand risque d'affranchir une levée chez l'adversaire. De plus, vous allez garder la main et vous pourrez décider de la suite à donner à la vue du mort. C'est une entame idéale.

Vous entamerez aussi dans des séquences d'honneurs moins élevés : du Roi dans Roi-Dame, de la Dame dans Dame-Valet, etc. Notez que contrairement à Sans-Atout, deux honneurs consécutifs sont suffisants pour entamer du plus élevé des deux. Par ailleurs, vous devez chercher à

créer des levées d'atout dans votre camp. Ce sera possible quand vous posséderez une courte et que vous pourrez envisager de couper une levée maîtresse de l'adversaire. **La meilleure courte à entamer est le singleton.** Il peut être envisageable aussi d'entamer d'un doubleton, surtout si vous disposez d'une reprise à l'atout. Hormis ces deux cas, le principe que vous devez respecter est de ne pas compromettre à l'aveuglette vos chances de levées d'honneurs. Il vous faut éviter d'entamer sous des honneurs isolés, le risque étant d'autant plus grand que l'honneur considéré est d'un rang élevé. **Privilégiez alors l'entame dans des couleurs formées de plusieurs petites cartes.**

Que nous apprend la séquence adverse ? Nous avons très peu d'indications sur le jeu de l'ouvreur, qui détient cinq Piques et au moins 12 points d'honneurs. Quant au reste... Le répondant, lui, a le plus souvent un jeu faible et irrégulier avec au moins quatre atouts. Le seul plan de jeu adverse que nous sommes capables d'identifier est le plan de jeu de coupe, **n'hésitons donc pas à entamer atout** si nous pouvons !

Pour terminer, rappelons l'ordre vos priorités dans cette séquence :

- 1- Entamer de l'As avec As et Roi et regarder le mort
- 2- Entamer d'un singleton pour couper
- 3- Entamer d'une autre tête de séquence
- 4- Sinon, protéger vos honneurs, entamer neutre et penser à entamer atout.

À VOUS DE JOUER !

1	♠ A4 ♥ 10853 ♦ 96 ♣ V9752	S O N E 1♠ - 4♠	2	♠ 84 ♥ RD83 ♦ DV54 ♣ 1052	S O N E 1♠ - 4♠
3	♠ 854 ♥ R72 ♦ A972 ♣ V64	S O N E 1♠ - 4♠	4	♠ R4 ♥ V5 ♦ D8743 ♣ D842	S O N E 1♠ - 4♠

SOLUTIONS

1 9 de Carreau. Vous avez un jeu faible et une reprise à l'atout. Vous pouvez espérer construire une levée de coupe en entamant de votre doubleton : n'hésitez pas !

2 Roi de Cœur. Cette fois, vous détenez deux séquences d'honneurs, à Cœur et à Carreau. Dans ce cas il faut choisir la séquence la plus haute, c'est celle où vous avez le plus de chances de créer des levées.

3 5 de Pique. Vous devez éviter de lancer dans la bataille vos honneurs

isolés. La seule couleur où vous ne risquez rien est l'atout, où vous détenez trois petites cartes. De plus, si le déclarant envisageait un plan de coupe, vous pourrez peut-être jouer trois fois atout pour l'en empêcher.

4 3 de Carreau. Ici, toutes vos entames comportent un risque. Il est évidemment exclu d'attaquer atout et l'entame d'un honneur doubleton fait partie des « horreurs » tant le nombre de levées qu'on donne en attaquant de telles couleurs est élevé. Restent les deux mineures. Le moins dangereux est alors d'entamer sous l'honneur le plus long, donc Carreau !

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 ♠RV6 ♥A9863 ♦2 ♣RD83	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1SA	-	2♣	-	2♦	-	?				2 ♠ADV94 ♥3 ♦RD104 ♣A63	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♠</td><td>2♥</td><td>X</td><td>3♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	2♥	X	3♥	?				3 ♠AD104 ♥R963 ♦1063 ♣82	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>2♦</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>X</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	2♦	1♣	-	?		X	-
S	O	N	E																																										
1♥	-	1SA	-																																										
2♣	-	2♦	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♠	2♥	X	3♥																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♥	2♦	1♣	-																																										
?		X	-																																										
4 ♠853 ♥RD4 ♦A7 ♣RV1075	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♦</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣	-	1♦	-	?		2♦	-	5 ♠1093 ♥RV64 ♦4 ♣ADV94	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣	-	1♥	-	?		2♥	-	6 ♠AD5 ♥AD ♦V9842 ♣R104	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1SA</td><td>1♣</td><td>-</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>?</td><td>2♥</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	1♣	-	1♥	?	2♥	2♠	-				
S	O	N	E																																										
2♣	-	1♦	-																																										
?		2♦	-																																										
S	O	N	E																																										
2♣	-	1♥	-																																										
?		2♥	-																																										
S	O	N	E																																										
1SA	1♣	-	1♥																																										
?	2♥	2♠	-																																										
7 ♠ARV ♥ARD5 ♦2 ♣ADV74	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	-	2♥	-	?				8 ♠3 ♥D1084 ♦A973 ♣AD93	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>2♠</td><td>2SA</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	2♠	2SA	1♠	?			-	9 ♠R2 ♥AD943 ♦63 ♣A974	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>X</td><td>2♠</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	X	2♠	1♦	?			-				
S	O	N	E																																										
2♦	-	2♥	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
X	2♠	2SA	1♠																																										
?			-																																										
S	O	N	E																																										
1♥	X	2♠	1♦																																										
?			-																																										

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	-	X
XX	1♠	2♥	2♠
3♥			

A ♠DV73
♥952
♦R105
♣R74

B ♠RV64
♥A1073
♦73
♣972

C ♠AD93
♥83
♦9842
♣D92

D ♠DV103
♥875
♦1043
♣AR9

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠V983
♥R9
♦D104
♣9643

TPP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2♠	-	4♠	-

Entame : Valet de Cœur.
Votre contrat est assuré. Comment allez-vous tenter de réaliser une levée supplémentaire, cruciale en tournoi par paires ?

N
O E
S

♠ARD1074
♥A74
♦V6
♣AD

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠R1092
♥4
♦D85
♣D10642

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	3♥	3♠	4♥
4♠			

♠75
♥ADV10952
♦2
♣953

N
O E
S

Entame : 2 de Carreau.
Votre partenaire prend de l'As et, fort à propos, rejoue le 3 de Carreau que vous coupez, Sud ayant fourni le 4 et le 6. Le sort de votre camp est maintenant entre vos mains...

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠RV6

♥A9863

♦2

♣RD83

S

O

N

E

1♥

-

1SA

-

2♣

-

2♦

-

-

2

♠ADV94

♥3

♦RD104

♣A63

S

O

N

E

1♠

2♥

X

3♥

X

3

♠AD104

♥R963

♦1063

♣82

S

O

N

E

1♥

2♦

1♣

-

2♠

X

-

4

♠853

♥RD4

♦A7

♣RV1075

S

O

N

E

2♣

-

1♦

-

2♥

2♦

-

5

♠1093

♥RV64

♦4

♣ADV94

S

O

N

E

2♣

-

1♥

-

4♦

2♥

-

6

♠AD5

♥AD

♦V9842

♣R104

S

O

N

E

1♠

1♣

-

1♥

1SA

2♥

2♠

-

7

♠ARV

♥ARD5

♦2

♣ADV74

S

O

N

E

2♦

-

2♥

-

2SA

8

♠3

♥D1084

♦A973

♣AD93

S

O

N

E

X

2♠

2SA

1♠

-

-

9

♠R2

♥AD943

♦63

♣A974

S

O

N

E

1♥

X

2♠

1♦

4♥

-

1 Passe. L'enchère de 2♦ promet six cartes dans un jeu faible, puisqu'elle a été précédée de la réponse de 1SA. Sans espoir de manche, passez donc et vous jouerez la meilleure partielle.

2 Contre. Du jeu, sans bonne enchère naturelle : avec un peu de chance, votre partenaire pourra déclarer 3SA.

3 2♠. Quatre cartes à Cœur, quatre cartes à Pique, limité à 10H.

4 2♥. L'enchère ne promet pas quatre cartes dans la couleur, elle s'emploie également avec une force à Cœur et un défaut d'arrêt à Pique pour jouer à Sans-Atout.

5 4♦. Votre jeu était trop fort pour un Splinter au premier tour mais convient parfaitement pour ce Splinter différé. Il suffit d'aussi peu que ♠4 ♥A 109752 ♦A103 ♣R73 pour tabler douze levées.

6 Passe. Réagissez comme après une ouverture de 1SA et une intervention par 2♥ : 2♠ montre cinq cartes dans la couleur sans espoir de manche.

7 2SA. Enchère par défaut, signifiant que vous n'avez pas de longue suffisamment solide pour être présentée au palier de 3, ni de bicolore de dix cartes.

8 Passe. 2SA est une enchère naturelle et pas un appel aux mineures qui se serait traduit par un contre : sans plus-value, il faut passer.

9 4♥. Avez-vous bien interprété l'enchère de 2♠ ? Il s'agit d'une enchère de rencontre montrant cinq cartes à Pique, quatre cartes à Cœur et une petite dizaine de points. Avec ce formidable Roi de Pique, le contrôle des Trèfles et de solides atouts, tentez la manche !

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	-	X
XX	1♠	2♥	2♠
3♥			

A ♠DV73
♥952
♦R105
♣R74

B ♠RV64
♥A1073
♦73
♣972

C ♠AD93
♥83
♦9842
♣D92

D ♠DV103
♥875
♦1043
♣AR9

10 **A : 5 de Cœur.** Le mort est extrêmement faible : sa seule valeur probable est un potentiel de coupe. L'entame atout tente de protéger vos honneurs annexes.
B : 6 de Pique. Votre ambition est de déborder l'adversaire à l'atout : entamez de votre couleur longue et belle pour tenter de le faire couper de la main longue.

C : 8 de Carreau. L'entame Pique risque de livrer le Roi au déclarant et l'entame atout dans le doubleton pourrait lui faciliter le maniement de la couleur sans remontée au mort. Entamez neutre à Carreau.

D : Dame de Pique. Habituellement, il faut choisir l'entame de la plus haute tête de séquence mais ici, elle risque trop de commencer à libérer les honneurs adverses, dont on sait qu'ils sont pratiquement tous chez le déclarant. Entamez de cette séquence parfaite à Pique.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ V983
♥ R9
♦ D104
♣ 9643

♠ 5
♥ V10862
♦ A72
♣ R1075

♠ 62
♥ D53
♦ R9853
♣ V82

♠ ARD1074
♥ A74
♦ V6
♣ AD

TPP.
Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
2♣	-		2♦	-
2♠	-		4♠	

Entame : Valet de Cœur.

12

♠ R1092
♥ 4
♦ D85
♣ D10642

♠ 75
♥ ADV10952
♦ 2
♣ 953

♠ 86
♥ 873
♦ A10973
♣ RV8

♠ ADV43
♥ R6
♦ RV64
♣ A7

Don. : S - Vuln. : Pers.

	S	O	N	E
1♠		3♥	3♠	4♥
4♣				

Entame : 2 de Carreau.

11 Sept levées d'atout dont une coupe, deux levées de Cœur et une levée de Trèfle vous procureront bien dix levées avec certitude. Si le Roi de Trèfle est en Est, vous n'aurez aucun problème pour en réaliser onze. Le Roi de Trèfle est en Ouest pour que vous ayez l'opportunité d'exprimer votre talent. Votre but est d'affranchir une levée de Carreau avant que l'adversaire n'ait pu affranchir sa levée de Trèfle et pour cela, vous devez éviter de rendre la main à Est au premier tour de Carreau. S'il détient As - Roi de Carreau, vous n'y parviendrez pas mais sinon, poussez-le à la faute en prenant du Roi de Cœur et en présentant immédiatement le 10 de Carreau : il faudra un adversaire très réveillé pour plonger du Roi et rejouer Trèfle. Si vous aviez attaqué les Carreaux de votre main, le flanc aurait été tout simple...

12 Le 3 de Carreau, donné à couper par votre partenaire qui connaissait très bien la position de la couleur, est une carte préférentielle. Mais plus qu'une préférence pour les Trèfles, cette carte est surtout la preuve éclatante qu'Est ne détient malheureusement pas le Roi de Cœur car il n'aurait alors pas manqué de jouer sa plus forte carte. Fort de ces renseignements, vous rejouez donc Trèfle et... donnez le contrat ! En effet, le déclarant va retirer les atouts et défausser le singleton Cœur du mort sur son quatrième Carreau, ne consentant plus qu'une levée de Trèfle. Pour éviter cet affront, rien de plus simple en réalité : tirez l'As de Cœur avant de rejouer Trèfle. Le déclarant n'aura de toute façon rien d'intéressant à défausser sur son Roi de Cœur.

le Bridg

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

BESSIS, CRONIER ET QUANTIN

DEUX LIVRES ET UNE REVUE



**LES ENCHÈRES
AU BRIDGE**
TOME 1
ENCHÈRES À DEUX
264 PAGES - 32€
TOME 2
ENCHÈRES
À QUATRE
216 PAGES - 25€

BRIDGERAMA
LA REVUE DES GRANDS PROGRES

**NOUVELLE
FORMULE**
Retrouvez tous
les mois l'esprit
des Enchères
au bridge.



www.lebridgeur.com
 +33 (1) 42 96 25 50 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.

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

C'est la fin de votre première année de bridge. Que de chemin parcouru depuis le début de cette aventure ! Nous espérons que la découverte de ce jeu vous apporte du plaisir : celui d'un apprentissage stimulant, celui d'un entraînement intellectuel à chaque donne renouvelé, celui de faire de nouvelles rencontres, ou même l'envie d'affronter des adversaires en compétition.

APRÈS UN SOUTIEN SIMPLE

Lorsque le partenaire a exprimé le fit dans la majeure d'ouverture moyennant un soutien simple, l'ouvreur a de nouveau la parole. Son action va dépendre de la force combinée des deux mains. **Conseil technique : efforcez-vous d'évaluer systématiquement votre potentiel commun.** Calculez le plancher et le plafond des points de votre camp en tenant compte des points de distribution suite à l'annonce du fit. Ainsi, une ouverture avec 12 points d'honneurs et cinq cartes dans une majeure vaut toujours au moins 14 points HLD en cas de fit : n'oubliez pas le point de longueur et un point pour le doubleton que vous possédez forcément. Le soutien simple promet de 6 à 10 points HLD.

S	O	N	E
1♥ ?	-	2♥	-

La suite est imposée par le résultat de votre calcul mental. La démonstration dans le tableau ci-après :

	Force de l'ouvreur en HLD							
	14	15	16	17	18	19	20	21 et +
Force du répondant 6, 7, 8, 9, 10	Force combinée de 20 à 26 HLD			Force combinée de 23 à 29 HLD			Force combinée de 26 à 31 HLD	
L'ouvreur	Passe La force combinée des deux partenaires ne permet pas d'atteindre les points de la manche. Montrez votre talent au jeu de la carte !			Propose 3♥/3♠ Message transmis au partenaire : « Il y a un espoir de manche. »			Conclut 4♥/4♠ La force combinée des deux partenaires permet d'imposer la manche.	
Le répondant	Au bridge, les enchères se terminent après trois Passe.			Passe Avec un jeu minimum (6-7 HLD) Déclare 4♥/4♠ avec un jeu maximum			Passe, qui constitue bien entendu une conclusion.	

ENCHÈRES

1 ♠ RD8
♥ AD7632
♦ AD5
♣ 4

S	O	N	E
1♥ ?	-	2♥	-

2 ♠ D10864
♥ 632
♦ AR9
♣ R4

S	O	N	E
1♠ ?	-	2♠	-

3 ♠ AV9
♥ RV763
♦ R4
♣ A102

S	O	N	E
1♥ ?	-	2♥	-

SOLUTIONS

1 4♥. Aucun doute, même en face d'un partenaire qui n'a que 6 HLD, le pari de la manche mérite d'être tenu, notamment grâce au neuvième atout qui rapporte 2 points D.

2 Passe, quoi d'autre ? Vous êtes peut-être déjà en danger au palier de deux.

3 3♥. La force de votre jeu mérite une proposition. Votre partenaire entend le message et passera avec un jeu de 6-7 points HLD, et déclarera la manche avec 8-10 HLD.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ 753
♥ 85
♦ R964
♣ R542

N	E
O	S

♠ AR9864
♥ V32
♦ A7
♣ A8

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	2♠	-

Entame : Dame de Trèfle.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ 92
♥ AV87
♦ D1042
♣ 754

N	E
O	S

♠ V764
♥ R32
♦ 975
♣ DV2

Entame : Roi de Pique.
Le déclarant remporte la première levée de l'As de Pique et tente l'impasse au Roi de Cœur, votre partenaire fournissant le 5. Vous êtes en main. Que rejouez-vous ?

l'asdetrèfle +

RETROUVEZ D'AUTRES DONNES
ISSUES DE CETTE RUBRIQUE SUR FFBRIDGE.FR

SOLUTIONS

4 La première étape consiste à compter vos levées sûres. À l'atout, selon la répartition de la couleur chez l'adversaire (4-0, 3-1 ou 2-2), vous allez réaliser quatre, cinq ou six levées. Vous possédez aussi quatre levées dans vos deux couleurs mineures. Lorsqu'on possède neuf cartes dans une couleur, la distribution la plus fréquente des cartes restantes chez l'adversaire (on parle de "résidu") est 3-1. Dans ce cas, l'adversaire réalise une levée à l'atout. L'adversaire risque également de faire trois levées de Cœur, vous condamnant à la chute du contrat. Mais vous avez une parade : prévoyez la coupe de votre troisième Cœur avec un atout du côté court. Afin d'y parvenir, vous devez immédiatement ouvrir votre coupe.

Ouvrir la coupe consiste à jouer une couleur autre que l'atout autant de fois que nécessaire pour qu'il n'y en ait plus dans une main. On crée ainsi une chicane qui permet de couper.

Vous jouez Cœur à la deuxième levée. L'adversaire prend, et s'il a bien repéré vos intentions, il rejoue atout (les deux adversaires fournissent). Vous prenez de votre honneur et rejouez Cœur. L'adversaire peut rejouer atout, mais il vous reste un dernier atout au mort pour couper votre dernier Cœur. Vous n'aurez concédé que deux levées de Cœur et un atout. Si vous commencez par jouer atout, l'adversaire peut s'opposer à votre plan de coupe en jouant atout à chaque fois, vous privant ainsi de l'atout nécessaire pour mener à bien votre stratégie.

5 L'analyse des enchères vous a appris que le déclarant possède entre 17 et 19 HLD. Selon sa force en points d'honneurs, cela laisse environ dix points à votre partenaire, dont cinq à Pique (l'entame du Roi promet la Dame). Votre camp a dorénavant une levée à Pique, et une à Cœur. Pour faire chuter, il faut en trouver deux autres. Comme vous êtes en main pour la première et la dernière fois, plutôt que de rejouer Pique pour la Dame du partenaire, tentez votre chance à Trèfle. Vous avez l'espoir de prendre le Roi du déclarant en impasse. Pourquoi Trèfle plutôt que Carreau ? Si votre partenaire possède un honneur à Carreau, cela donnera une troisième levée à votre camp, mais n'apportera pas la chute.

Main d'Ouest : ♠ RD83 ♥ 5 ♦ V83 ♣ A9863

Main de Sud : ♠ A105 ♥ D10964 ♦ AR6 ♣ R10

Si vous rejouez mécaniquement Pique, le déclarant ôte les atouts restants, et défausse un Trèfle sur le 10 de Carreau maître.



Entrez dans la danse !

La FFB organise tout au long de l'année des tournois d'accèsion dotés en Points d'Expert, permettant à celles et ceux qui ne sont pas (encore) bien classés de jouer contre des personnes de leur niveau.

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 fédéral ffbridge.fr, partie Université du Bridge / Je commence à jouer !