

ENCHÈRES À DEUX

LA TROISIÈME COULEUR FORCING

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

La "troisième couleur forcing" est le nom donné, dans les séquences où l'ouvreur répète sa mineure d'ouverture au palier de 2, à l'emploi conventionnel de la couleur collée à la redemande après l'annonce d'une majeure par le répondant.

Les trois enchères qui portent seules le nom de troisième couleur forcing sont donc :

1	S	N	2	S	N	3	S	N
	1♣ 2♣	1♥ 2♦		1♣ 2♣	1♠ 2♦		1♦ 2♦	1♠ 2♥

Remarque : après la répétition de la mineure d'ouverture, l'annonce d'une nouvelle couleur est toujours forcing. Mais si la couleur n'est pas "collée" à la répétition, il s'agit d'une enchère naturelle.

À quoi sert la troisième couleur forcing ?

Cette troisième couleur forcing ressemble à la quatrième couleur forcing utilisée après un bicolore économique :

- Elle indique toujours au moins un espoir de manche et donc un minimum d'une dizaine de points d'honneurs.

- Le répondant l'utilise quand il a besoin de renseignements ou à défaut d'une enchère naturelle satisfaisante.

Plus précisément, quand la manche est certaine, le répondant choisira la troisième couleur forcing dans les cas suivants :

- Quand il possède cinq cartes dans sa majeure de réponse, afin d'obtenir un fit différé.
- Quand un arrêt lui fait défaut pour conclure à 3SA.
- Quand il ne dispose pas d'une enchère naturelle forcing pour décrire son jeu, ce qui arrive le plus souvent quand il possède un fit fort dans l'ouverture ou quand sa majeure est sixième. Par exemple :

♠ 72
♥ AR73
♦ AV4
♣ R1093

S	N
1♥ ?	1♣ 2♣

Avec ce jeu, vous pouvez chuter 5 Trèfles, avec, en face, ♠ DV4 ♥ 6 ♦ D963 ♣ ADV64, ou en gagner 7 si le jeu de Nord ressemble à : ♠ A8 ♥ 5 ♦ RD93 ♣ A87642 (à condition que les Trèfles ne soient pas partagés 3-0). Il est donc essentiel de soutenir les Trèfles en situation forcing avant 3SA. Mais sur 2♣, **le soutien à 3♣ est non forcing** ! La solution consiste à annoncer 2♦, troisième couleur, puis 3♣ au tour suivant, qui est devenu forcing du fait du passage par 2♦.

Comment l'ouvreur doit-il réagir sur une troisième couleur forcing ?

- Sa priorité n°1 est d'indiquer **un fit de trois cartes** dans la majeure du répondant.

♠ 982
♥ 4
♦ ADV1063
♣ AV6

S	N
1♦ 2♦ 2♠	1♠ 2♥

Les Carreaux sont plus beaux que les Piques mais vous devez soutenir !

- À défaut, il pourra nommer les Sans-Atout **s'il tient les deux couleurs non encore annoncées**. Rappelons que la troisième couleur peut-être tout à fait artificielle. Pas question donc d'annoncer les Sans-Atout sans tenue dans cette couleur.

Remarque : la force de l'ouvreur n'est pas très bien définie, la répétition de sa mineure pouvant cacher des jeux de 11 à 16 points d'honneur. Quand il répond à la troisième couleur forcing, l'ouvreur aura aussi à cœur de préciser sa force.

♠ 7
♥ R104
♦ AV4
♣ AD10932

S	N
1♣ 2♣ 3SA	1♠ 2♦

Il s'en est fallu de très peu que vous ne disiez 3♣ au tour précédent. Il est temps d'avertir Nord que vous avez un beau jeu.

- L'ouvreur essaiera dans les autres cas de donner de sa main une image la plus proche de la réalité. Le fait d'enchérir sa couleur une troisième fois est décourageant, tandis que l'annonce d'une des deux couleurs restantes est forcing et montre une force dans cette couleur. En particulier, si l'ouvreur soutient la troisième couleur, il y garantit quatre cartes :

S	N
1♣ 2♣ 3♦	1♥ 2♦

3♦ : quatre cartes, bonne ouverture.

S	N
1♦ 2♦ 3♥	1♠ 2♥

3♥ : quatre cartes quelle que soit la force, car Nord n'a pas dénié quatre Cœurs.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ AV873 ♥ R 103 ♦ 53 ♣ AD5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>1♦ 2♦</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♠ ?	1♦ 2♦	2 ♠ AV10732 ♥ AD4 ♦ D62 ♣ 3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>1♣ 2♣</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♠ ?	1♣ 2♣
S	N										
1♠ ?	1♦ 2♦										
S	N										
1♠ ?	1♣ 2♣										
3 ♠ AV963 ♥ R85 ♦ 54 ♣ D 103	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>1♣ 2♣</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♠ ?	1♣ 2♣	4 ♠ 53 ♥ D104 ♦ AR8743 ♣ R5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ 2♦ ?</td> <td>1♠ 2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♦ 2♦ ?	1♠ 2♥
S	N										
1♠ ?	1♣ 2♣										
S	N										
1♦ 2♦ ?	1♠ 2♥										
5 ♠ R6 ♥ 74 ♦ AD5 ♣ R 108753	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♣ ?</td> <td>1♠ 2♦</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♣ 2♣ ?	1♠ 2♦	6 ♠ 2 ♥ D94 ♦ AV3 ♣ AR8632	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♣ ?</td> <td>1♥ 2♦</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♣ 2♣ ?	1♥ 2♦
S	N										
1♣ 2♣ ?	1♠ 2♦										
S	N										
1♣ 2♣ ?	1♥ 2♦										
7 ♠ 104 ♥ A 103 ♦ RV ♣ RV10732	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♣ 2SA ?</td> <td>1♠ 2♦ 3♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♣ 2♣ 2SA ?	1♠ 2♦ 3♠	8 ♠ D84 ♥ 5 ♦ R1083 ♣ AR1052	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♣ 2♠ ?</td> <td>1♠ 2♦ 3♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	N	1♣ 2♣ 2♠ ?	1♠ 2♦ 3♥
S	N										
1♣ 2♣ 2SA ?	1♠ 2♦ 3♠										
S	N										
1♣ 2♣ 2♠ ?	1♠ 2♦ 3♥										

SOLUTIONS

1 2♥. Vous avez de quoi conclure à 3SA mais auparavant, prenez la peine de rechercher un fit de trois cartes à Pique. 4♠ sera un bien meilleur contrat en face de : ♠ D94 ♥ 5 ♦ AR8642 ♣ RV2.

2 2♦. Suivi de 3♠ au tour suivant, pour retrouver un fit 6 et 2 dans votre belle couleur. 3♠ tout de suite sur 2♣ ne serait pas forcing.

3 3♣. La troisième couleur ne convient pas toujours ! Si vous annoncez 2♦ maintenant, vous ne pourrez plus soutenir à Trèfle ensuite sans créer une situation forcing. Contentez-vous d'un encouragement à 3♣, vous ne déniez pas cinq Piques.

4 2SA. Vous tenez les Trèfles et les Cœurs, n'est-ce-pas ? Profitez-en pour annoncer 2SA !

5 2♠. Pas question d'encore répéter ces Trèfles anémiques. 2SA est impossible sans arrêt à Cœur. Acceptez de dire 2♠ dans deux cartes, un moindre mal, non forcing et parfaitement admis.

6 3♥. 14 points superbes et un singleton : vous contenter de 2♥ serait bien mal rendre justice à ce jeu magnifique. Le soutien à saut permettra à Nord d'envisager plus facilement un chelem.

7 4♠. Vous en avez fait assez et vous avez envie de passer ? On vous comprend mais c'est strictement interdit. Nord répète sa couleur après avoir transité par la troisième couleur forcing, il a six cartes et un jeu forcing de manche. Quelque chose comme la main n°2...

8 3SA. Quel est donc le problème de Nord ? S'il s'agit de jouer la manche, avec cinq cartes à Pique il aurait conclu à 4♠. Ici, sa séquence montre qu'il ne tient pas les Carreaux pour jouer 3SA. Rassurez-le sur ce point en annonçant 3SA vous-même, vous jouerez le bon contrat en face de ♠ RV72 ♥ AR4 ♦ 762 ♣ D73.

JEU EN FACE DU MORT LE CONTRÔLE DE L'ATOUT

> PAR JEAN-PAUL BAIAN

Contrôler l'atout consiste pour l'essentiel à lutter contre le raccourcissement de la main longue. Car être raccourci à l'atout, c'est un peu comme perdre la course de vitesse à Sans-Atout : il ne fait plus bon lâcher la main !

Illustrons notre propos :

♠ R 106
 ♥ 964
 ♦ V 53
 ♣ R 1032
 ♠ 43
 ♥ RV532
 ♦ 987
 ♣ V76
 ♠ 9875
 ♥ D 107
 ♦ ARD 106
 ♣ 8
 ♠ ADV2
 ♥ A8
 ♦ 42
 ♣ AD954

	S	O	N	E
1♣	1♦	X	-	-
2♠	-	3♣	-	-
3♦	-	3♠	-	-
4♠				

Entame : As de Carreau

Ouest rejoue le Roi, puis la Dame de Carreau.

Le déclarant est à la tête de dix levées. Son seul souci est de pouvoir purger les atouts adverses, alors qu'il n'en a que quatre dans sa main longue. Pas de problème s'ils sont répartis 3-3. Mais en cas de partage 4-2, Sud doit prendre la précaution de ne pas se raccourcir, pour pouvoir purger les atouts adverses. Aussi doit-il défausser un Cœur sur le troisième tour de Carreau. Si Ouest rejoue une autre couleur, Sud prend, extrait les atouts en quatre tours et encaisse ses levées maîtresses. Et si Ouest s'avisait de rejouer un quatrième tour de Carreau, Sud pourrait couper du Roi de Pique du mort, avant de poursuivre de façon analogue. Notons que si Sud possédait le Roi de Cœur au lieu du 8, il devrait procéder à l'identique, défaussant cette fois une gagnante pour éviter le raccourcissement !

À VOUS DE JOUER !

1
 ♠ 32
 ♥ 64
 ♦ RDV94
 ♣ 10542
 ♠ ARD84
 ♥ R
 ♦ A83
 ♣ A963

	S	O	N	E
1♠	-	1SA	-	-
3♣	-	3♦	-	-
3♠	-	4♠	-	-

Ouest entame de la Dame de Cœur prise par l'As d'Est. Celui-ci rejoue Cœur. Vous coupez, car vous avez échappé à l'entame et au retour Trèfle et ce n'est pas le moment de donner une troisième chance au flanc. Et maintenant ?

2
 ♠ 64
 ♥ 105
 ♦ A753
 ♣ RDV74
 ♠ 9
 ♥ RD9863
 ♦ RV6
 ♣ A52

	S	O	N	E
3♥	-	3♠	X	2♠
4♥	-	X	-	-

Ouest entame du 5 de Pique pour l'As de son partenaire qui rejoue la Dame. Vous coupez. Impossible de s'en sortir si Ouest détient les cinq atouts manquants. Essayez de gagner avec les atouts répartis 4-1...

3
 ♠ AD5
 ♥ R6
 ♦ 8532
 ♣ 7653
 ♠ 6
 ♥ ADV1053
 ♦ AR
 ♣ 9842

	S	O	N	E
1♥	-	1SA	-	-
3♥	-	4♥	-	-

Ouest entame du Valet de Pique. Avec neuf levées de tête, la dixième devrait provenir du partage 3-2 des Trèfles plutôt que de l'impasse au Roi de Pique, surtout après l'entame dans la couleur. Vous appelez donc l'As de Pique. Y aurait-il un danger caché ?

4
 ♠ 10954
 ♥ 1032
 ♦ 98
 ♣ ARDV
 ♠ ARV3
 ♥ V7
 ♦ AR75
 ♣ 965

	S	O	N	E
1SA	-	2♣	-	-
2♠	-	4♠	-	-

Ouest entame de l'As de Cœur et poursuit du Roi, puis de la Dame. Vous coupez. Outre la Dame de Pique qu'il faudra peut-être concéder, on ne voit pas très bien ce qui pourrait vous arriver, même en cas de partage 4-1 des atouts...

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 9862
♥ A843
♦ AD4
♣ 93

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-
4♠			

♠ A754
♥ 6
♦ RV1072
♣ AR7

Ouest entame du Roi de Cœur, que vous prenez de l'As. Vous brûlez d'envie de commencer par un coup à blanc à Pique afin de pouvoir, quand vous récupérerez la main, tirer l'As avant de défiler vos gagnantes. Une objection ?

6

♠ R876
♥ 863
♦ ADV1095
♣ -

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

♠ AV109
♥ AR5
♦ R4
♣ 9874

Ouest entame de l'As de Trèfle que vous coupez. Souhaitant concéder au plus vite la Dame d'atout, vous jouez Pique pour le 9 qui fait la levée, Ouest fournissant. Un bon début... Et la suite ?

SOLUTIONS

1 Vous êtes en route pour onze levées si les atouts adverses sont répartis 3-3. En cas de partage 4-2, l'affaire n'est pas si simple. Si vous commencez par tirer As, Roi et Dame de Pique et qu'un adversaire défausse, vous aurez à choisir entre la corde et le poison : concéder le quatrième atout, mais l'adversaire encaisse tous ses Cœurs, ou essayer de défiler vos Carreaux mais il faudrait pour s'en sortir que le détenteur du dernier atout possède au moins quatre Carreaux. La solution consiste à donner un coup à blanc à l'atout à la troisième levée. Si le flanc rejoue Trèfle, vous prenez, purgez les atouts et défilez vos Carreaux. Et s'il préfère rejouer Cœur, vous pouvez, grâce au 3 de Pique du mort, - le "policier d'atout" - contrôler la coupe avec la main courte. Il ne reste plus qu'à purger les atouts et réaliser les Carreaux.

La main d'Ouest : ♠ V1076 ♥ DV1083 ♦ 76 ♣ D7.

2 Si vous attaquez les atouts en commençant par un gros honneur de la main, Ouest va laisser passer. Il prendra votre continuation atout et vous assénera un troisième tour de Pique, vous mettant à égalité d'atout avec lui. Vous aurez alors le choix entre rejouer atout et être raccourci par un quatrième tour de Pique ou défiler vos Trèfles et subir une coupe avec un petit atout en plus de la levée d'honneur à perdre. Rien de tel ne vous arrivera si vous jouez un petit atout à la troisième levée. Si Ouest plonge du Valet, vous pouvez contrôler le troisième tour de Pique avec l'atout du mort, évitant un nouveau raccourcissement. Et s'il vous laisse faire la levée avec le 10 du mort, rejouez atout vers votre Roi. Ouest prend de l'As et rejoue Pique, mais vous coupez, encaissez la Dame de Cœur et défilez vos Trèfles : Ouest ne fera plus que son Valet de Cœur, quand bon lui semblera.

La main d'Ouest : ♠ R852 ♥ AV42 ♦ D102 ♣ 63.

3 Il est souvent bon d'affranchir sa couleur secondaire avant de battre atout. Ici, jouez simplement Trèfle chaque fois que vous êtes en main, et ce dès la deuxième levée. Le flanc pourra vous raccourcir en jouant Pique deux fois, mais la troisième fois, le Roi de Cœur fera bonne garde au mort pour éviter un nouveau raccourcissement. Il vous restera donc quatre atouts pour purger ceux des adversaires en cas de partage 4-1. Si vous commencez par jouer atout, vous ne pouvez plus gagner avec un tel partage. Vérifiez !

La main d'Est : ♠ R842 ♥ 9742 ♦ V97 ♣ R10.

4 Avouez que monter au mort à Trèfle pour faire l'impasse Pique est tentant. Mais Ouest prend et rejoue Trèfle. Lorsque vous tirez l'As de Pique, Est défausse. Vous encaissez le Roi, mais comment aller purger le dernier atout ? Couper un Carreau affranchit un atout à Ouest et remonter à Trèfle (le troisième tour de la couleur) présente le risque de se faire couper. Il n'est pas meilleur de commencer par l'As et Roi de Pique : Ouest prend ensuite le Valet de la Dame et assène un quatrième tour de Cœur, pour promouvoir son quatrième atout. La solution ? Après l'As de Pique, jouez le Valet ! Si Ouest prend, vous contrôlez tous ses retours, remontez à Trèfle et purgez les atouts. Et s'il ne prend pas, vous tirez le Roi de Pique avant de défiler vos gagnantes : Ouest ne fera plus que sa Dame de Pique.

La main d'Ouest : ♠ D862 ♥ ARD4 ♦ 643 ♣ 102.

5 Si vous commencez par un coup à blanc à Pique, Ouest prend et rejoue Cœur. Vous coupez, tirez l'As d'atout mais ne pouvez plus gagner quand Ouest défausse : quoi que vous fassiez, vous devrez concéder un Cœur et trois atouts. Le geste gagnant est aussi simple qu'efficace : tirez l'As de Pique à la deuxième levée, et encaissez vos Carreaux. La défense ne fera plus que trois atouts, que ceux-ci fussent répartis 3-2 ou 4-1. Il vous restera toujours un atout de plus en main que l'adversaire le plus long. Vous conservez en fait le contrôle du coup en raccourcissant vos adversaires.

La main d'Est : ♠ RD103 ♥ V975 ♦ 6 ♣ V842.

6 L'idée de concéder au plus vite la Dame d'atout, tant que vous contrôlez la coupe des Trèfles, est des plus justes : trois atouts de la main, une coupe au mort, deux Cœurs et six Carreaux font bien douze levées. Lorsque le 9 de Pique fait la levée, il est tentant de continuer par le Roi de Pique. Patatras ! Est défausse car Ouest avait, fort brillamment, laissé passer avec la Dame quatrième. Il n'est plus possible de gagner à ce stade, le flanc réalisant la Dame d'atout et au moins une levée annexe. Le jeu qui couvre tous les cas consiste à laisser courir le 10 de Pique si Ouest fournit (sinon on prend du Roi et on refait l'impasse contre Est) : si Est prend, vous contrôlez le retour Trèfle avec le Roi d'atout. Et si Est défausse, vous encaissez le Roi de Pique, rentrez en main à Cœur et extrayez la Dame de Pique avant d'encaisser tous vos Carreaux.

La main d'Ouest : ♠ D543 ♥ 74 ♦ 632 ♣ ARD2.

JEU DE FLANC

LE CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME À SANS-ATOUT

> PAR WILFRIED
LIBBRECHT

Une fois que vous êtes décidé à entamer dans une couleur contre un contrat à Sans-Atout, il vous reste à sélectionner la carte d'entame. C'est un choix déterminant puisque c'est la première étape de la signalisation qui va influencer toute la donne.

Quelle est la priorité en termes d'entame dans une couleur ?

Même si à Sans-Atout, on dit qu'on entame en "4^e meilleure", ce n'est pourtant pas l'entame prioritaire. L'entame la moins dangereuse est celle d'un honneur dans une séquence et c'est donc celle que vous devrez choisir dès que vous le pourrez.

Qu'est-ce qu'une séquence ?

Il y a une différence importante entre la notion de séquence dans un contrat à l'atout ou à Sans-Atout. À l'atout, deux cartes consécutives commandées par un honneur suffisent pour former une séquence. À Sans-Atout, il en faudra trois pour former une séquence, à la limite deux si d'autres cartes importantes de la série viennent compenser l'absence de la troisième.

L'entame du Roi

À Sans-Atout, cette entame est celle qui provient des couleurs les plus prometteuses. Elle garantit l'As ou la Dame ainsi que des cartes intermédiaires puissantes et, de plus, promet la plupart du temps une couleur au moins cinquième (ou quatre cartes si ARV10, RDV10, RDV9 ou RD109). Vous devez détenir des couleurs très fortes pour entamer du Roi puisque en le faisant, vous demandez à votre partenaire de "jeter ou débloquent son ou ses honneurs". Si votre partenaire ne possède pas d'honneur, il devra donner son compte dans la couleur en fournissant en pair-impair.

L'entame de l'As ou de la Dame

Ces deux entames montrent généralement des couleurs demandant un support chez le partenaire pour s'avérer productives. En conséquence,

le partenaire se doit de faire un signal d'Appel-Refus :

- en appelant avec une grosse carte s'il possède un complément d'honneur ou s'il veut tout simplement que le partenaire continue.
- en refusant par une petite carte dans le cas contraire.

Sur l'entame de l'As, on appelle généralement si l'on possède la Dame ou une couleur longue (cinq cartes et plus). Sur l'entame de la Dame, on appelle si on possède un honneur (As, Roi ou Valet).

Et si vous ne possédez pas de séquence ?

C'est dans ce cas qu'il faudra entamer en 4^e meilleure. Ceci signifie qu'on sélectionnera la quatrième carte en partant du haut dans sa couleur dès que celle-ci ne comporte pas de séquence. RV85, AD863.

Devez-vous entamer automatiquement la 4^e meilleure quand vous ne détenez pas de séquence ?

Non, l'entame de la 4^e meilleure a un côté "prometteur". Elle garantit une couleur commandée par un honneur ou une longue avec des reprises annexes. Quand les enchères ou le jeu détenu conduisent à choisir une entame dans une couleur moins prometteuse, il faut sélectionner une autre carte que la 4^e meilleure :

- Avec trois petites cartes, entamez "Top of nothing", donc la plus grosse de rien : 973, 743.
- Avec quatre petites cartes, entamez la deuxième meilleure : 9742.
- Avec cinq petites cartes, entamez en quatrième meilleure si vous voulez pousser votre partenaire à en rejouer. Sinon, entamez la deuxième.

À VOUS DE JOUER !

Quelle est votre entame avec les combinaisons de cartes suivantes ?

1 ARV103

2 D9752

3 963

4 RD102

SOLUTIONS

1 Avec une couleur longue et de bonne qualité comme celle-ci, vous devez entamer du **Roi**. Ainsi, votre partenaire débloquent la Dame (s'il la possède) ou vous donnera le compte de la couleur (en parité). Ainsi, vous aurez deux renseignements : la présence ou non d'un honneur chez lui et la répartition de la couleur.

2 Puisque vous ne possédez pas de séquence, vous devez entamer de la quatrième meilleure dans une couleur comportant un honneur : le **5**.

3 Si les adversaires ont enchéri vos couleurs longues, vous pouvez être amené à entamer dans trois petites cartes. Dans ce cas, vous devez entamer du **9** en "Top of nothing".

4 Attention, si vous entamez du Roi en tête de séquence, votre partenaire va débloquent son honneur (l'As ou le Valet) s'il en détient un. Or vous en avez besoin, puisque votre séquence est incomplète. Sélectionnez plutôt la Dame, vous obtiendrez ce que vous voulez : apprendre si le partenaire possède un honneur en complément.

Pour terminer, le seul cas dans lequel le principe d'entame est exactement le même que contre un contrat à l'atout, c'est quand vous entamez dans la couleur du partenaire. Dans ce cas, vous devez entamer en pair-impair.

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 ♠ RDV10963 ♥ R ♦ ARV ♣ AR	<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♥	-	?				2 ♠ D1073 ♥ 4 ♦ A95 ♣ 97542	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td></td><td>1SA</td><td>2♥</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1SA	2♥					3 ♠ D94 ♥ 4 ♦ AD10753 ♣ V102	<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>3♣</td><td>1♥</td><td>2♣</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♦</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	3♣	1♥	2♣	?		3♦	-								
S	O	N	E																																														
2♦	-	2♥	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
?		1SA	2♥																																														
S	O	N	E																																														
2♦	3♣	1♥	2♣																																														
?		3♦	-																																														
4 ♠ AV7 ♥ RD6 ♦ 963 ♣ AD84	<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>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3♣	-	?				5 ♠ R104 ♥ AD4 ♦ 2 ♣ RD10963	<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>1♥</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♣	-	1♥	-	2♣	-	2♦*	-	?				6 ♠ D94 ♥ AV1073 ♦ 2 ♣ R1064	<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>1♠</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	1♦	?			-
S	O	N	E																																														
1SA	-	2♣	-																																														
2♦	-	3♣	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♣	-	1♥	-																																														
2♣	-	2♦*	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♠	1♦																																														
?			-																																														
7 ♠ AD1084 ♥ 83 ♦ RV93 ♣ D7	<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>2♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♦	-	2♠	-	?				8 ♠ R94 ♥ 98 ♦ A962 ♣ D1072	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td></td><td>2♣</td><td>2♥</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		2♣	2♥					9 ♠ RD104 ♥ D84 ♦ AD753 ♣ 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>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♠</td><td>-</td><td>2SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♠	-	2♠	-	2SA	-	?			
S	O	N	E																																														
1♠	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♠	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
?		2♣	2♥																																														
S	O	N	E																																														
1♦	-	1♠	-																																														
2♠	-	2SA	-																																														
?																																																	

**Troisième couleur forcing*

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	2SA	-
3SA			

A ♠ D73
♥ 963
♦ V973
♣ 873

B ♠ AD73
♥ RV82
♦ D8
♣ 963

C ♠ A962
♥ 83
♦ AV932
♣ 93

D ♠ R93
♥ 1096
♦ 87632
♣ 85

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ AV72
♥ 3
♦ ARV82
♣ 852

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

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

Entame : 6 de Trèfle

Avec 12H ou plus, il faut donner priorité à la longue et non systématiquement à la majeure en réponse à l'ouverture. Au contrat de 3 Sans-Atout dûment atteint, Ouest entame du 6 de Trèfle en quatrième meilleure pour le 10 d'Est, et vous êtes une fois de plus sur la selle.

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ D6
♥ D732
♦ DV53
♣ RV10

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	-

Entame : 4 de Cœur

Après cette séquence très classique, vous prenez l'entame de l'As et devez trouver le retour gagnant.

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠ RDV10963

♥ R

♦ ARV

♣ AR

S

O

N

E

2♦

-

2♥

-

4♠

2

♠ D1073

♥ 4

♦ A95

♣ 97542

S

O

N

E

1SA

2♥

X

3

♠ D94

♥ 4

♦ AD10753

♣ V102

S

O

N

E

2♦

3♣

1♥

2♣

-

3♦

-

4

♠ AV7

♥ RD6

♦ 963

♣ AD84

S

O

N

E

1SA

-

2♣

-

2♦

-

3♣

-

3♥

5

♠ R104

♥ AD4

♦ 2

♣ RD10963

S

O

N

E

1♣

-

1♥

-

2♣

-

2♦*

-

3♥

6

♠ D94

♥ AV1073

♦ 2

♣ R1064

S

O

N

E

1♥

-

1♠

1♦

2♠

-

7

♠ AD1084

♥ 83

♦ RV93

♣ D7

S

O

N

E

1♠

-

2♣

-

2♦

-

2♠

-

-

8

♠ R94

♥ 98

♦ A962

♣ D1072

S

O

N

E

2♣

2♥

X

9

♠ RD104

♥ D84

♦ AD753

♣ 2

S

O

N

E

1♦

-

1♠

-

2♠

-

2SA

-

4♣

1 4♠. Deux As manquent à l'appel, tout chelem est donc exclu : concluez !

2 Contre. Il n'est pas question de laisser jouer 2 Cœurs sans se battre avec un singleton dans la couleur adverse et la majorité des points d'honneurs dans votre ligne. Ce Contre est d'appel dans le cadre du système de défense du SEF 2018 contre les interventions sur 1SA : le Rubensohl.

3 Passe. La réponse en 2 sur 1 après intervention adverse à la couleur n'est pas autoforcing (voir SEF 2018) : le répondant a le droit de passer sur un soutien simple de l'ouvreur. Avec cette main minimale, profitez-en !

4 3♥. Détenir une main 4-3-3-3 n'est pas un argument pour déclarer 3SA face à un partenaire qui pourrait avoir un singleton à Carreau. 3♥ signifie que vous tenez solidement la couleur et insuffisamment les Carreaux pour jouer à Sans-Atout.

5 3♥. Ce soutien différé montre trois cartes à Cœur et une main maximale, donc 14-16H. Attention, 2♥ serait non forcing et ne rendrait pas hommage à la force de la main.

6 2♠. Ce soutien indique trois cartes à Pique (ou quatre et une main tout à fait minimale) et dénie la valeur de l'ouverture. Avec plus de jeu et trois cartes à Pique, il faudrait utiliser le cue-bid, ici 2♦.

7 Passe. 2♣ suivi de 2♠ indique deux cartes à Pique souvent par un honneur et une dizaine de points. Avec cette main tout à fait minimale, il est temps de passer.

8 Contre. Au moins 5H de bonne qualité sans belle couleur à annoncer naturellement.

9 4♣. Il s'agit d'une des multiples variantes de la convention "Splinter", qui indique une main maximale et une courte (singleton ou chicane) dans la couleur annoncée.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	2SA	-
3SA			

A ♠ D73
♥ 963
♦ V973
♣ 873

B ♠ AD73
♥ RV82
♦ D8
♣ 963

C ♠ A962
♥ 83
♦ AV932
♣ 93

D ♠ R93
♥ 1096
♦ 87632
♣ 85

10 **A : 8 de Trèfle.** Votre partenaire a 12 ou 13H et n'a pas pu nommer les Piques ni contrer 3SA pour demander l'entame à Cœur. Tentez de trouver sa couleur en entamant en "top of nothing" à Trèfle.

B : 9 de Trèfle. C'est cette fois vous qui avez la plupart des valeurs de la défense. Entamez à Trèfle dans le but de ne pas donner la neuvième levée à des adversaires qui ont demandé un contrat à la limite de leurs possibilités.

C : 3 de Carreau. Le déclarant a au moins quatre cartes dans la couleur mais on imagine mal comment la chute pourrait se construire sans l'exploitation de votre longue. Commencez son affranchissement dès l'entame.

D : 10 de Cœur. Votre partenaire possède à nouveau 12 ou 13H mais n'a pas nommé de couleur. L'entame d'un doubleton Trèfle engendrant bien plus de risques que celle d'un tripleton de faire capturer un honneur chez votre partenaire, tentez votre chance à Cœur.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ AV72
♥ 3
♦ ARV82
♣ 852

♠ D864
♥ 106
♦ 74
♣ AV963

♠ R93
♥ V9852
♦ D65
♣ 107

♠ 105
♥ ARD74
♦ 1093
♣ RD5

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

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

Entame : 6 de Trèfle

12

♠ D6
♥ D732
♦ DV53
♣ RV10

♠ 9753
♥ 10854
♦ R84
♣ 74

♠ 10842
♥ A9
♦ 72
♣ AD853

♠ ARV
♥ RV6
♦ A1096
♣ 962

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1SA	-	2♣	-	-
2♦	-	3SA	-	-

Entame : 4 de Cœur

11 Pour l'emporter, vous devez trouver deux levées et la seule difficulté consiste à ne pas perdre cinq levées avant d'en engranger neuf. Imaginons que vous preniez l'entame et que vous tentiez d'exploiter les Carreaux. Malgré tous vos efforts, vous ne pourriez éviter de rendre la main à Est qui possède la Dame troisième et un retour Trèfle vous condamnera en cas de répartition 5-2 de la couleur, votre honneur restant étant pris en impasse. Pour l'emporter, laissez simplement passer l'entame. Est en rejouera sans doute mais :

- si la couleur est répartie 4-3, vous ne perdrez jamais que trois levées de Trèfle et une levée de Carreau,
- si la couleur est répartie 5-2, Ouest pourra l'affranchir mais ne reprendra plus la main, puisque vous tenterez l'impasse à la Dame de Carreau.

12 Un calcul rapide montre que votre partenaire contemple entre 2 et 4H. Au mieux, si votre partenaire possède le Roi de Cœur, vous réaliserez donc deux levées de Cœur et deux levées de Trèfle puis le déclarant s'adjudgera le reste. Vous devez absolument réussir à exploiter la longueur à Trèfle pour battre cette manche et quoi qu'il arrive, l'adversaire réalisera toujours une levée dans la couleur grâce à la combinaison Roi-Valet-10. Donnez-lui immédiatement en rejouant le 5 de Trèfle en quatrième meilleure (voir les principes de contre-attaque dans le CUB#01 La signalisation de Philippe CRONIER) à la deuxième levée ! Sud sera à la tête de huit levées et devra tenter l'impasse au Roi de Carreau, qui échoue. Un retour Trèfle d'Ouest vous permettra alors d'encaisser quatre levées dans la couleur.

le Bridgeur

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

LE SYSTÈME D'ENSEIGNEMENT FRANÇAIS
EXPLIQUÉ ET COMMENTÉ
PAR BESSIS, CRONIER ET QUANTIN

TROIS LIVRES ET UNE REVUE



LES ENCHÈRES AU BRIDGE
TOME 1
ENCHÈRES À DEUX
264 PAGES - 32€
TOME 2
ENCHÈRES À QUATRE
216 PAGES - 25€
TOME 3
ENCHÈRES COMPÉTITIVES
280 PAGES - 30€



BRIDGERAMA
LA REVUE DES GRANDS PROGRES

NOUVELLE FORMULE

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

À partir de
32€
par an

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

Cette première année vous a fait acquérir les bases du bridge. En même temps, vous commencez à apercevoir les énormes possibilités qu'offre ce jeu, plus qu'aucun autre jeu de cartes. Savez-vous par exemple qu'il y a plus de 635 milliards de mains possibles ? De quoi s'amuser pendant toute une vie !

LA CERTITUDE D'UN FIT EN MAJEURE

Quand l'ouvreur exprime une main régulière, soit par une ouverture à Sans-Atout, soit par une redemande à Sans-Atout après une ouverture mineure, le répondant est assuré d'un fit majeur dès qu'il possède :

6 cartes dans une majeure

puisque l'ouvreur possède nécessairement deux cartes dans la couleur.

Dans ce premier cas, c'est **le répondant** qui connaît la couleur du fit.

ou

5♠ et 5♥

puisque'un jeu régulier contient au plus un doubleton : il y a donc au moins trois cartes dans une des deux couleurs.

Dans ce deuxième cas, c'est **l'ouvreur** qui connaît la couleur du fit.

Point technique : Après une redemande à Sans-Atout de l'ouvreur, c'est toujours le répondant qui connaît le potentiel de la paire car son partenaire a annoncé sa fourchette de points très précisément. Il produit une enchère définitive ou une proposition (de manche ou de chelem).

Avec cinq cartes dans chaque majeure, le répondant commence par nommer les Piques. Sans fit exprimé par le partenaire, il annonce les Cœurs au deuxième tour. Exemple :

S	O	N	E	
1♣	-	1♠	-	♠ R10852
2SA	-	6♥	-	♥ A9863
				♦ 4
				♣ A4

S	O	N	E	
1SA	-	3♠	-	♠ D10752
3SA	-	4♥	-	♥ RV863
				♦ R32
				♣ -

ENCHÈRES

1 ♠ A3
♥ V98632
♦ 4
♣ RV74

S	O	N	E
1SA	-	?	

2 ♠ RD1076
♥ AD852
♦ 93
♣ 3

S	O	N	E
1♣	-	?	-
1SA	-	?	

3 ♠ A1098642
♥ 5
♦ R84
♣ A4

S	O	N	E
1♦	-	?	-
2SA	-	?	

SOLUTIONS

- 4♥. Ne vous dites pas « mes Cœurs sont tout petits », mais « nous avons un fit certain et les points pour jouer une manche ».
- 1♠, suivi de 4♥. Fort de vos 16 HLD en face d'une main régulière de 12 à 14 points, vous avez de quoi imposer la manche ; laissez votre partenaire décider de la couleur d'atout.
- 1♠, suivi de 6♠. La recherche d'un fit en majeure se fait au palier de 1 et l'enchère est forcing. La redemande de l'ouvreur à 2SA promet 18-19HL et deux ou trois cartes à Pique. Les points HLD vous permettent d'imposer le petit chelem.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ D5
♥ RV97
♦ AV7
♣ ARD6

N	E
O	S

♠ AR732
♥ D10864
♦ 43
♣ 2

S	O	N	E
3♠ 6♥	-	2SA 3SA	-

Entame : Roi de Carreau, que vous prenez de l'As.
Que jouez-vous à la deuxième levée ?

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

S	O	N	E
1♠ 4♥	-	1♦ 2SA	-

Assis en Ouest, vous possédez la main suivante :
qu'entamez-vous ?

♠ 987642
♥ 85
♦ A6
♣ V109

l'asdetrèfle +

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

SOLUTIONS

4 En entamant du Roi de Carreau, votre adversaire affranchit une levée d'honneurs dans cette couleur. Si vous jouez atout à la deuxième levée, il prendra de l'As et jouera Carreau, s'adjugeant ainsi une deuxième levée qui sera synonyme de chute. Vous avez cependant une parade. Avant de jouer atout, encaissez deux tours de Trèfle en défaussant le Carreau restant de votre main.

Manœuvre d'urgence : gagnez un tour de contrôle.

Quand l'adversaire peut prendre des levées dans une couleur, on dit qu'il y détient le "contrôle". Pour ne pas concéder des levées dans cette couleur, envisagez de défausser les cartes de cette couleur sur des levées d'une autre couleur maîtresse.

Il n'y a maintenant plus aucune raison de ne pas jouer atout. L'adversaire prend de l'As et rejoue Carreau que vous coupez. Ôtez les atouts restants sous peine de vous faire couper vos cartes maîtresses avec des atouts indus. Vous couperez ultérieurement un Pique au mort pour la réalisation de votre douzième levée !

Main d'Ouest : ♠ 98 ♥ A2 ♦ RD1052 ♣ V543

Main d'Est : ♠ V1064 ♥ 53 ♦ 986 ♣ 10987

5 Sud a exprimé une main avec cinq cartes à Pique et autant à Cœur. Le futur mort possède un jeu régulier dans une zone de 18 à 19 points d'honneur. À partir de ces informations et en voyant votre jeu, vous déduisez que votre partenaire possède une chicane à Pique. En effet, vos six cartes, les cinq cartes du déclarant et les deux cartes du mort font treize ! C'est donc naturellement cette entame que vous devez privilégier. Votre partenaire pourra couper dès l'entame, puis une deuxième fois lorsque vous reprendrez la main par l'As de Carreau. Vous vous octroyez ainsi les trois premières levées et avec un peu de chance, votre partenaire en apportera une quatrième qui consommera la chute du contrat.

En défense, apprenez à écouter et à interpréter les enchères. Elles fournissent des enseignements clés sur les points et les distributions des jeux adverses.

Main de Nord : ♠ A3 ♥ AD7 ♦ R10932 ♣ RD8

Main d'Est : ♠ - ♥ V92 ♦ DV75 ♣ A76432

Main de Sud : ♠ RDV105 ♥ R10643 ♦ 84 ♣ 5

Sur toute autre entame, le déclarant réalise dix ou même onze levées.



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**, permet 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 / Université du Bridge / Je commence à jouer !