

ENCHÈRES DÉVELOPPEMENTS APRÈS UNE RÉPÉTITION À SAUT

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

1. Définition et conditions du dialogue

S	N
1♥ 3♥	1♠

S	N
1♣ 3♣	1♥

La répétition de la couleur d'ouverture avec saut est une enchère précise en force, décrivant un unicolore de bonne qualité de 15 à 17 points H. Elle est non forcing mais n'importe quelle deuxième enchère du répondant impose au moins la manche. Le saut dans la mineure d'ouverture s'effectue le plus souvent avec un singleton dans l'une des trois autres couleurs, comme le prouvent les exemples suivants.

Main n°1	Main n°2	Main n°3	Main n°4
♠RV6 ♥RV ♦D9 ♣RD10852	♠4 ♥A72 ♦AD8 ♣AD10943	♠AD6 ♥D8 ♦R10 ♣RDV972	♠107 ♥AR5 ♦86 ♣ARV954

La main n°1 se traite par une ouverture de 1SA et la main n°3 par une ouverture de 1♣ suivie d'un saut à 2SA. Les mains 2 et 4 justifient le saut à Trèfle au second tour, la première à cause du singleton, la seconde en raison des deux petits doubletons, rendant inopportun le contrat de 3SA joué de la main de l'ouvreur. Notons que cette dernière main est rare.

2. La deuxième enchère du répondant

► LES MAINS FITTÉES DANS LA COULEUR D'OUVERTURE

Les objectifs varient selon la nature de la couleur d'ouverture et la force du répondant.

S	N	Nord (1)	Nord (2)	Nord (3)
1♥ 3♥	1♠ ?	♠AD52 ♥D8 ♦V105 ♣9742	♠AR964 ♥R75 ♦RDV8 ♣6	♠RD108 ♥DV9 ♦94 ♣AD73

- (1) : 4♥. Nord vient d'apprendre que Sud avait six Cœurs. Ce soutien est un arrêt qui montre au moins 7/8 H.
 (2) : 4SA. Du nombre de clés détenues par l'ouvreur dépendra le palier du contrat. Le grand chelem n'est pas exclu.
 (3) : 4♣. C'est le fameux « soutien-contrôle » qui garantit à la fois le fit et le contrôle de la couleur nommée. Il faut vérifier que Sud ne perd pas deux Carreaux d'entrée.

S	N	Nord (1)	Nord (2)	Nord (3)
1♣ 3♣	1♥ ?	♠A ♥RD102 ♦10963 ♣R982	♠R87 ♥V1076 ♦V1092 ♣D4	♠RV106 ♥A1052 ♦82 ♣D107

- (1) : 4♣. Ce soutien, révèle un espoir de chelem. L'annonce du contrôle Carreau est attendue avec impatience. À défaut nous jouerons 5♣.
 (2) : 3SA. Il n'y a que 7 points mais toutes les couleurs sont à peu près tenues et la Dame de Trèfle vaut de l'or.
 (3) : 3♠. Cette enchère montre une force à Pique et ne rallonge aucunement les Cœurs. Sud est invité à dire 3SA s'il tient les Carreaux.

► À LA RECHERCHE DU MEILLEUR CONTRAT

Il arrive que la nature du contrat final ne soit pas connue après la demande à saut de l'ouvreur. Les difficultés liées à la recherche du meilleur contrat dépendront de l'espace laissé libre. C'est bien sûr en face de la répétition d'une majeure qu'il est le plus restreint.

S	N	Nord (1)	Nord (2)	Nord (3)
1♥ 3♥	1♠ ?	♠RDV842 ♥7 ♦V105 ♣R74	♠V9853 ♥4 ♦AD7 ♣R1093	♠AR104 ♥D ♦9864 ♣7532

- (1) : 3♠. Cette répétition s'effectue avec six cartes ou, à la rigueur, cinq belles cartes, sans limite supérieure de force. L'ouvreur pourra soutenir sans scrupule avec un honneur second, faute de mieux.
 (2) : 3SA. Pas question de répéter des Piques aussi anémiques et la longueur de la couleur fera office d'arrêt. Une double tenue dans chaque mineure devrait suffire pour emporter la décision.
 (3) : 4♥. Le risque de tenir insuffisamment ou pas du tout l'une des deux mineures milite pour la manche à Cœur.

La répétition par l'ouvreur de sa mineure donne un peu plus de latitude pour aboutir au bon contrat. Cet avantage doit être exploité au maximum.

S	N	Nord (1)	Nord (2)	Nord (3)
1♣ 3♣	1♥ ?	♠3 ♥ADV752 ♦D954 ♣86	♠DV5 ♥R1084 ♦D7542 ♣4	♠986 ♥D1053 ♦AV94 ♣R7

- (1) : 3♥. Cette fois la répétition des Cœurs garantit six cartes. En tout cas elle est toujours illimitée.
 (2) : Passe. Un singleton dans la longue de l'ouvreur, une couleur cinquième de très mauvaise qualité, des points d'honneurs dont certains tombent fatalement dans une courte de l'ouvreur qui, rappelons-le, possède très souvent un singleton. Peut-on envisager une main plus dévaluée ?
 (3) : 3♦. On peut donner un sens conventionnel à cette enchère, comme après une troisième couleur forcing. Le répondant peut avoir le pendant de l'enchère de 3♠, c'est-à-dire la tenue des Carreaux sans celle des Piques. Mais il peut aussi parfois détenir cinq cartes à Cœur avec ou sans tenue Carreau, dans le but de trouver un fit 5/3...

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?

1

♠ D1054

♥ 2

♦ RV6

♣ V8732

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♥ 3♥	-

3

♠ R1062

♥ R2

♦ AR104

♣ DV5

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♥ 3♥	-

5

♠ D

♥ D95

♦ RD10

♣ ARV953

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣ 3♣ ?	-	1♥ 3♠	-

7

♠ R3

♥ AR8742

♦ D106

♣ D8

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 3♥ ?	-	1♣ 3♣ 3SA	-

2

♠ ADV94

♥ 5

♦ A72

♣ DV86

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♥ 3♥	-

4

♠ RV3

♥ AR10542

♦ RD9

♣ 6

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 3♥ ?	-	1♠ 3♠	-

6

♠ V97

♥ ARV1095

♦ 3

♣ V103

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♦ 3♦	-

8

♠ AV9

♥ RD4

♦ 3

♣ RD10852

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣ 3♣ 3♥ ?	-	1♥ 3♦ 3♠	-

SOLUTIONS

1 Passe. Certes, la force des deux mains pourrait s'élever à 25/26 HL. Cependant, le singleton dans la couleur d'ouverture est éliminatoire car il rend l'exploitation de celle-ci plus qu'aléatoire.

2 3♠. Cette répétition exprime six cartes ou cinq belles et impose la manche. L'ouvreur est habilité à soutenir avec un honneur second. S'il annonce 3SA, il faudra s'incliner. En effet, sans fit, les 29 à 31 points H du camp ne suffisent pas pour envisager un petit chelem à Sans-Atout.

3 4♦. Le fit à Cœur est certain mais un soutien à 4♥ constituerait un arrêt absolu, seul Sud connaissant la force totale de son camp. L'enchère de 4♦ remplit le double office d'exprimer le fit et le contrôle de la couleur nommée, tout cela en vue du chelem, bien entendu.

4 4♣. L'annonce d'un soutien contrôle exprime ici un fit de trois atouts et bien sûr le contrôle de la couleur nommée. Avec un résidu plat ou un fit par un honneur second, Sud se contenterait d'un soutien à 4♠.

5 3SA. Rappelons que l'enchère de 3♠ ne rallonge pas les Cœurs mais indique une force à Pique sans force à Carreau. Sud possède donc la main idéale pour l'enchère de 3SA.

6 4♥. La qualité des Cœurs de Sud lui permet d'imposer la couleur d'atout car le contrat sera jouable même en face d'une chicane. Cette enchère constitue bien entendu un arrêt, toute perspective de chelem raisonnable étant écartée.

7 4♣. Après avoir exprimé ses six Cœurs et déduit la courte de l'ouvreur dans cette couleur, Sud annonce 4♣, exprimant tardivement son fit. Il ne peut s'agir d'un contrôle en face d'un partenaire qui ne l'a pas soutenu. Le chelem à Trèfle est très probable, Nord pouvant facilement posséder une main du type suivant : ♠ AV8 ♥ 3 ♦ R95 ♣ ARV943.

8 3SA. L'enchère de 3♦ correspond soit à une main comportant cinq cartes à Cœur sans autre condition, soit à une main ne détenant que quatre Cœurs avec la tenue des Carreaux mais pas celle des Piques. L'enchère de 3♠ constitue donc une demande d'arrêt.

JEU DE LA CARTE LE MORT INVERSÉ

> PAR JEAN-PAUL
BALIAN

Qui coupe de sa main longue s'appauvrit, comme chacun sait. Sauf si le nombre de coupes effectuées de la main longue est tel que celle-ci finit par devenir plus courte que la main courte. Le nombre de levées générées par la couleur d'atout s'en trouvera alors augmenté, à condition toutefois que les atouts de la main courte soient assez conséquents !

♠ AR2
 ♥ D108
 ♦ V75
 ♣ A643
 ♠ 876
 ♥ 543
 ♦ D986
 ♣ RV9
 ♠ DV109
 ♥ 76
 ♦ R10
 ♣ D10875
 ♠ 543
 ♥ ARV92
 ♦ A432
 ♣ 2

N
 O E
 S

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♦	-	4♥	-

Entame : atout.

Il y a neuf levées de tête. L'entame atout ne permet plus de couper le quatrième Carreau au mort, la défense étant à même de rejouer atout chaque fois qu'elle prendra la main. En dehors de l'espoir de trouver les Carreaux répartis 3-3, il est possible de réaliser dix levées en coupant trois Trèfles en main. Comptons : deux Piques, trois atouts du mort, l'As de Carreau, l'As de Trèfle et trois coupes en main. Atout pris au mort donc, As de Trèfle et Trèfle coupé gros, Pique pour le Roi, Trèfle coupé gros, Pique pour l'As et dernier Trèfle coupé gros. Il ne reste plus qu'à jouer atout pour le mort, à extraire le dernier atout et à réaliser l'As de Carreau. De la sorte, **nul besoin d'un partage 3-3 des Carreaux.**

VOUS AVEZ COMPRIS LE PRINCIPE ? À VOUS DE JOUER !

1

♠ R108
 ♥ 963
 ♦ A53
 ♣ A865

N
 O E
 S

♠ ADV97
 ♥ AR5
 ♦ RD87
 ♣ 9

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

Ouest entame du Roi de Trèfle. Il ne vous manque qu'une levée.

2

♠ A3
 ♥ V98
 ♦ A642
 ♣ ADV4

N
 O E
 S

♠ RDV109
 ♥ ARD103
 ♦ 8
 ♣ 75

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♥	-	3♦	-
3♥	-	3♠	-
4♦	-	4SA	-
5♠	-	5SA	-
7♥	-	-	-

Ouest entame de la Dame de Carreau. Il serait dommage de tout faire reposer sur la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle...

3

♠ RV98
 ♥ DV5432
 ♦ AR
 ♣ 7

N
 O E
 S

♠ AD1062
 ♥ -
 ♦ 8743
 ♣ AD106

S	O	N	E
1♠	-	1♥	-
4♣	-	3♠	-
6♠	-	4♦	-

Ouest entame atout et Est fournit.

4

♠ 54
 ♥ 432
 ♦ A762
 ♣ RV98

N
 O E
 S

♠ AV3
 ♥ A9876
 ♦ 8
 ♣ AD104

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
2SA	-	3♣	-
4♥	-	-	-

Ouest entame du Roi d'atout, rendant bien fragile votre espoir de couper un Pique de la main courte ! Il va falloir trouver un plan B...

À VOUS DE JOUER !

5

♠ A875
♥ R98
♦ 654
♣ A82

	N	
O		E
	S	

♠ 4
♥ ADV54
♦ AR8
♣ RDV7

Une séquence un peu poussée vous a conduit à déclarer le contrat de 7♥. Ouest entame de la Dame de Carreau. C'est le moment de justifier votre optimisme à l'enchère par un jeu de la carte impeccable !

6

♠ A102
♥ R109
♦ AV3
♣ RDV10

	N	
O		E
	S	

♠ 754
♥ ADV863
♦ RD64
♣ -

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

Ouest entame du Roi de Pique. Vous avez onze levées et plusieurs possibilités pour la douzième. Comment procédez-vous ?

SOLUTIONS

1 On peut certes tenter une manœuvre de Guillemard (deux tours d'atout puis les Carreaux en espérant la couleur répartie 3-3 ou quatre Carreaux dans la main du dernier atout), mais il y a bien mieux : **un mort inversé qui ne nécessite qu'un partage 3-2 des atouts (68%)**. Pour ce faire, vous avez besoin de quatre remontées, trois pour couper les Trèfles et une dernière pour aller purger les atouts. Elles y sont avec les deux As mineurs et deux remontées à l'atout. Allez-y : As de Trèfle et Trèfle coupé gros, atout pour le mort, Trèfle coupé gros, atout pour le mort, Trèfle coupé gros, Carreau pour l'As puis le dernier atout avant d'encaisser les Carreaux et les Cœurs. La main d'Ouest : ♠ 642 ♥ D872 ♦ 96 ♣ RDV4.

2 Vous préférez à juste titre un mort inversé à l'impasse contre le Roi de Trèfle car le pourcentage de réussite est supérieur (68 % pour le nécessaire partage 3-2 des atouts contre 50 % pour l'impasse), mais comme vous disposez au mort d'une rentrée de plus que nécessaire (cinq sous la forme des trois As et des deux remontées à l'atout), **vous allez pouvoir en profiter pour vérifier le partage des atouts avant de raccourcir une deuxième fois la main longue**. As de Carreau et Carreau coupé de l'As, Roi de Cœur et Cœur pour le 8. Si les deux flancs fournissent, vous poursuivez votre mort inversé. Mais si vous rencontrez un partage 4-1 comme ici, **purgez les atouts d'Est et tentez l'impasse Trèfle**. La main d'Ouest : ♠ 8742 ♥ 2 ♦ DV107 ♣ R832.

3 Sans entame atout, il aurait été simple d'encaisser vos trois levées mineures et de finir en double coupe intégrale. Après cette entame, il est certes possible de tenter l'impasse au Roi de Trèfle (50 %) et de finir comme précédemment (quatre levées d'honneurs plus huit levées d'atout). Mais il y a mieux à faire : **établir les Cœurs par la coupe en espérant un partage 4-3 - 62 % de chances**. Prenez l'entame Pique au mort, coupez un Cœur, remontez au mort à Carreau, coupez un deuxième Cœur, remontez encore à Carreau et coupez un nouveau Cœur de l'As d'atout. Si les Cœurs sont 4-3, il ne reste plus qu'à prendre votre dernier Pique d'un atout supérieur du mort, à purger le dernier atout adverse et à concéder un Cœur aux adversaires : le mort est maître. Si les Cœurs s'avéraient 5-2 (ou pire), il vous resterait une chance : remonter au mort en coupant un Carreau, réussir l'impasse Trèfle, encaisser l'As et terminer en double-coupe. La main d'Est : ♠ 7 ♥ AR109 ♦ D1062 ♣ 8543.

4 L'entame atout vous prive ici d'une coupe à Pique au mort. Il va falloir de toute façon trouver les atouts répartis 3-2. Il sera possible de réaliser un Pique, quatre atouts, dont trois en réalisant des coupes Carreau en main, l'As de Carreau et quatre levées de Trèfle. **Laisser passer l'entame, afin d'extraire les atouts illégitimes de la défense**. Supposons qu'Ouest rejoue atout. Dès qu'Est fournit, votre contrat est sur table. Vous prenez de l'As et enchaînez par l'As de Carreau et Carreau coupé, Trèfle pour le mort et Carreau coupé, Trèfle pour le mort et Carreau coupé. Vous finissez en encaissant vos Trèfles maîtres et votre As de Pique. Si Ouest surcoupe un Carreau ou coupe un Trèfle maître, il réalisera cette levée "avec son argent" et vous ferez une levée avec le 4 de Cœur du mort en échange. La main d'Ouest : ♠ R1096 ♥ RDV ♦ R54 ♣ 532.

5 Vous avez douze levées de tête et deux voies pour la treizième : une pseudo manœuvre de Guillemard (deux tours d'atout puis quatre tours de Trèfle en défaussant un Carreau pour couper le troisième Carreau au mort (ce qui nécessite de trouver au moins quatre Trèfles dans la main qui possède le dernier atout, une bien mauvaise probabilité) ou réaliser un mort inversé en coupant trois Piques en main. Ce dernier plan nécessite quatre remontées au mort : les deux As et deux à l'atout. **Ce qui va vous amener à formuler l'hypothèse de nécessité du 10 de Cœur en Ouest** (second ou troisième). As de Carreau donc, As de Pique et Pique coupé gros, Trèfle pour l'As, Pique coupé gros, atout pour le 8, Pique coupé gros, atout pour le 9 et purge du dernier atout avant d'encaisser vos Trèfles et votre Carreau ! La main d'Ouest : ♠ RV6 ♥ 1072 ♦ DV1092 ♣ 109.

6 Votre contrat est sur table avec les atouts 2-2 : vous pourrez défausser un Pique du mort sur un Carreau et couper ensuite un Carreau de la main courte. En cas de partage 3-1 des atouts (50% des cas, quand même), vous trouverez votre septième levée d'atout en effectuant quatre coupes à Trèfle de votre main, en Sud. Pour ce faire, il vous faudra cinq remontées au mort (une de plus que le nombre de coupes à effectuer), bien présentes avec l'As de Pique, l'As et le Valet de Carreau et deux à l'atout. Le bon déroulement : As de Pique, Trèfle coupé, Cœur pour le 9, Trèfle coupé maître, Cœur pour le 10, Trèfle coupé maître, Carreau pour le Valet, Trèfle coupé maître, Carreau pour l'As, Roi de Cœur pour purger le dernier atout avant de réaliser le Roi et la Dame de Carreau. La main d'Ouest : ♠ RDV9 ♥ 754 ♦ 98 ♣ A987.

ENTAMES

APPRENDRE À RÉAGIR SUR L'ENTAME DE L'AS DANS LES DIFFÉRENTS CONTRATS

> PAR WILFRIED LIBBRECHT

L'entame de l'As garantit le Roi. Qu'elle soit faite à l'atout ou à Sans-Atout, vous vous attacherez en face à indiquer si vous possédez quelque chose d'intéressant dans la couleur. Le renseignement fourni sur cette entame se révélera souvent déterminant pour la suite du flanc.

Comment réagir sur l'entame de l'As dans un contrat à Sans-Atout ?

Dans un contrat à Sans-Atout, l'entame de l'As est celle qui demande au partenaire le plus gros support pour s'avérer productive. En faisant cette entame, votre partenaire vous demande si vous possédez la Dame ou une longue en complément (cinq cartes et plus voire quatre cartes si vous en voyez trois au mort). C'est donc un signal d'appel ou refus que l'entameur attend de votre part. Le principe est le suivant :

► **vous devez appeler avec une grosse carte** (la plus grosse carte inutile) si vous possédez un complément d'honneur ou si vous voulez tout simplement que votre partenaire continue la couleur.

► **vous devez refuser par une petite carte** (la plus petite que vous possédez) dans le cas contraire.

Si votre partenaire appelle, continuez la couleur en tirant votre Roi.

Comment réagir sur l'entame de l'As dans un contrat à l'atout ?

Ici, il ne suffit pas de regarder son jeu pour savoir quel message envoyer au partenaire. Il faut aussi observer le mort. Car il est évident que dans un contrat à l'atout, on ne réagira pas de la même façon si on voit une, deux ou trois petites cartes au mort.

S'il n'y a qu'une seule carte (ou zéro) dans la couleur d'entame au mort,

l'entameur ne va pas continuer dans la couleur puisque le déclarant coupe. Il a donc besoin de savoir dans laquelle des deux couleurs restantes (à part la couleur d'entame et l'atout) il doit rejouer après l'entame. **Un appel de préférence** lui permettra de trouver le retour qui vous plaît le plus. **Une grosse carte sera un appel pour la plus chère des couleurs restantes tandis qu'une petite carte sera un appel pour la moins chère.** Cette façon de procéder est d'ailleurs efficace quelle que soit la carte d'entame.

S'il y a trois petites cartes au mort, qu'aimerait savoir l'entameur de votre part ? Il compte faire deux levées (voire plus). Son problème est de **savoir si vous êtes en mesure de lui apporter la troisième levée** (soit avec la Dame ou soit par la coupe avec un doubleton). Vous devez lui indiquer avec un **signal d'appel ou refus**. Si vous fournissez **une grosse carte (Appel)**, vous lui demandez de rejouer son Roi puis un troisième tour de la couleur. Dans le cas contraire (**si vous fournissez une petite carte sur l'entame**), vous refusez qu'il continue la couleur d'entame.

Dans tous les autres cas, vous devez donner la parité. Pour terminer, si vous détenez la Dame et le Valet face à un partenaire qui vient de montrer As et Roi en entamant de l'As, vous devez fournir la Dame. En fournissant la Dame, vous indiquez que vous possédez la suite de la séquence (ou la Dame sèche, évidemment).

À VOUS DE JOUER ! Sur toutes les donnes, votre partenaire entame de l'As de Cœur. Quelle carte fournissez-vous ?

1 ♠ RD5 ♥ 742 ♦ ADV102 ♣ 75 Contrat 3SA ♠ 83 ♥ D963 ♦ 975 ♣ 9863	2 ♠ AR2 ♥ V75 ♦ V98 ♣ V1075 Contrat 3SA ♠ 987 ♥ 94 ♦ RD105 ♣ 8642	3 ♠ RDV5 ♥ 742 ♦ ADV10 ♣ 75 Contrat 4♠ ♠ 8 ♥ 9863 ♦ 9752 ♣ A863	4 ♠ A98752 ♥ 4 ♦ D98 ♣ D98 Contrat 4♠ ♠ 43 ♥ V9753 ♦ ARV ♣ 752
--	---	---	--

SOLUTIONS

1 Vous voulez que votre partenaire continue la couleur puisque vous possédez quatre cartes dont la Dame. Appelez en fournissant le 9. La main d'Ouest est la suivante : ♠ 9742 ♥ ARV ♦ 863 ♣ V104. Continuer la couleur est votre seule façon de faire quatre levées.

2 Ici, vous ne voulez surtout pas encourager votre partenaire à continuer la couleur. Fournissez le 4 (la plus petite) pour montrer un refus et non pas pas le 9 en voulant donner votre parité.

3 Avec trois petites cartes au mort, vous devez appeler si vous êtes en mesure de faire la troisième levée. Malheureusement, vous n'avez ici rien pour l'aider. Fournissez le 3 pour refuser.

La main de l'entameur : ♠ 742 ♥ ARV ♦ 863 ♣ DV42

4 À la vue du singleton Cœur au mort, vous devez lui indiquer la couleur à rejouer par un appel de préférence. Fournissez le 9 de Cœur (la plus grosse carte) pour appeler à Carreau (la plus chère des deux couleurs restantes). La main du déclarant : ♠ RD6 ♥ D8 ♦ 763 ♣ ARV104

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 ♠A72 ♥A863 ♦AR104 ♣D4	<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>3♣</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♠	-	3♣	-	3♦	-	?				2 ♠D1074 ♥4 ♦A109753 ♣85	<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>1♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	2♥	1♣	1♥	?				3 ♠10843 ♥A973 ♦84 ♣R74	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td>1SA</td><td>X*</td><td>-</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1SA	X*	-								
S	O	N	E																																														
1SA	-	2♠	-																																														
3♣	-	3♦	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♠	2♥	1♣	1♥																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
?	1SA	X*	-																																														
* Mineure / majeure.																																																	
4 ♠RD85 ♥5 ♦10953 ♣R742	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>3♠</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>5♦</td><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>5♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♠	-	1♠	-	5♦	-	4SA	-	?		5♥	-	5 ♠R963 ♥2 ♦R5 ♣AD10963	<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>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♣	-	1♥	-	1♠	-	2♦	-	?				6 ♠7 ♥RV10863 ♦943 ♣A84	<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>2♠</td><td>X</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♥	2♠	X	-	?			
S	O	N	E																																														
3♠	-	1♠	-																																														
5♦	-	4SA	-																																														
?		5♥	-																																														
S	O	N	E																																														
1♣	-	1♥	-																																														
1♠	-	2♦	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
2♥	2♠	X	-																																														
?																																																	
7 ♠R1075 ♥4 ♦D9863 ♣1073	<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>2♠</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♥	-	2♦	-	?		2♠	-	8 ♠94 ♥AD93 ♦RD104 ♣D72	<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>1♣</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>X</td><td>3♠</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	2♠	1♣	1♠	?		X	3♠	9 ♠752 ♥R5 ♦983 ♣ARV93	<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♦	-								
S	O	N	E																																														
2♥	-	2♦	-																																														
?		2♠	-																																														
S	O	N	E																																														
X	2♠	1♣	1♠																																														
?		X	3♠																																														
S	O	N	E																																														
2♣	-	1♥	-																																														
?		2♦	-																																														

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♣			

A ♠R752
♥A973
♦D74
♣D6

B ♠84
♥RV65
♦A973
♣953

C ♠AR102
♥973
♦V84
♣R42

D ♠9732
♥RD86
♦DV7
♣R2

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠7643
♥D105
♦A82
♣D73

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥			

Entame : Valet de Pique
Est prend l'entame de l'As et contre-attaque de la Dame de Carreau. Prenez les commandes !

♠RD
♥AV9743
♦R73
♣A6

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠V10
♥RDV74
♦D84
♣A72

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA		1♥	-

Entame : 7 de Pique
Le Valet du mort est couvert de la Dame, que le déclarant prend de l'As avant de présenter le 8 de Cœur. Comment voyez-vous la suite des opérations ?

♠9752
♥A653
♦R72
♣104

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠A72
♥A863
♦AR104
♣D4

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

2 ♠D1074
♥4
♦A109753
♣85

S	O	N	E
1♠	2♥	1♣	1♥
3♦			

3 ♠10843
♥A973
♦84
♣R74

S	O	N	E
	1SA	X*	-
2♦			

* Mineure / majeure.

4 ♠RD85
♥5
♦10953
♣R742

S	O	N	E
3♠	-	1♠	-
5♦	-	4SA	-
6♣		5♥	-

5 ♠R963
♥2
♦R5
♣AD10963

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♦	-
3♣			

6 ♠7
♥RV10863
♦943
♣A84

S	O	N	E
2♥	2♠	X	-
-			

7 ♠R1075
♥4
♦D9863
♣1073

S	O	N	E
2♥	-	2♦	-
4♥		2♠	-

8 ♠94
♥AD93
♦RD104
♣D72

S	O	N	E
X	2♠	1♣	1♠
X		X	3♠

9 ♠752
♥R5
♦983
♣ARV93

S	O	N	E
2♣	-	1♥	-
2♥		2♦	-

1 4♦. Votre partenaire contemple un 5-5 mineur et veut jouer la manche. Avec cette mine d'or, ne craignez pas de dépasser 3SA en montrant clairement vos ambitions.

2 3♦. Cette enchère indique un jeu plutôt faible avec au moins cinq cartes à Carreau et ne rallonge pas les Piques : elle est destinée à lutter pour la partielle.

3 2♦. Votre partenaire possède une mineure au moins cinquième et une majeure quatrième, que l'enchère de 2♦ demande.

4 6♣. L'enchère collée à la réponse au Blackwood cinq clés demande la Dame d'atout. Avec celle-ci, enchérissez la couleur de votre Roi le plus économique.

5 3♣. En réponse à la quatrième couleur forcing, l'annonce d'une belle distribution est prioritaire sur les Sans-Atout.

6 Passe. Le Contre d'une intervention sur un barrage est punitif.

7 4♥. Utilisez un Splinter pour montrer votre bon fit et votre courte à Cœur, tout en déniait un contrôle d'honneur annexe.

8 Contre. Votre premier Contre indiquait quatre cartes à Cœur. Celui-ci est destiné à montrer du jeu de manière économique, laissant la porte ouverte au contrat de 3SA.

9 2♥. Cette enchère non forcing indique 11-12HL et deux cartes à Cœur.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♣			

A ♠R752
♥A973
♦D74
♣D6

B ♠84
♥RV65
♦A973
♣953

C ♠AR102
♥973
♦V84
♣R42

D ♠9732
♥RD86
♦DV7
♣R2

10 **A : 4 de Carreau.** Il s'agit d'un pis-aller, l'entame dans la couleur secondaire adverse, de l'As sans le Roi ou de la Dame d'atout seconde étant exclues.

B : 5 de Trèfle. Votre partenaire devrait avoir une bonne opposition à Pique mais le mort est court dans cette couleur : entamez atout pour protéger ces levées potentielles.

C : 4 de Trèfle. C'est vous qui avez cette fois une forte opposition à Pique. Le risque d'une entame sous le Roi de Trèfle est largement contrebalancé par la lutte contre les coupes potentielles au mort.

D : Roi de Cœur. L'entame atout est, cette fois, peu engageante en raison de sa teneur et de l'absence d'opposition à Pique dans votre main. Entamez de votre séquence la plus élevée.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ 7643
♥ D105
♦ A82
♣ D73

♠ V1095
♥ R8
♦ 954
♣ R1052

♠ A82
♥ 62
♦ DV106
♣ V984

♠ RD
♥ AV9743
♦ R73
♣ A6

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥			

Entame :
Valet de Pique

12

♠ V10
♥ RDV74
♦ D84
♣ A72

♠ 9752
♥ A653
♦ R72
♣ 104

♠ RD84
♥ 1092
♦ AV3
♣ V95

♠ A63
♥ 8
♦ 10965
♣ RD863

Don. : N - Vuln. : Personne

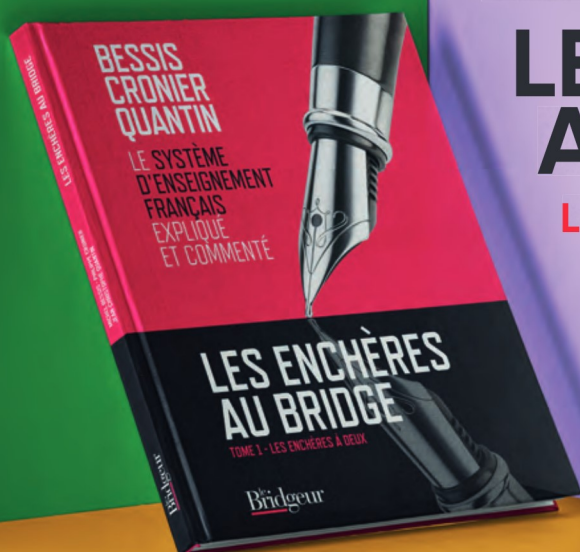
S	O	N	E
1SA		1♥	-

Entame :
7 de Pique

11 Vous êtes clairement en danger de perdre une levée par couleur. Il est tentant de prendre de l'As de Carreau, puis de tenter l'impasse au Roi de Cœur, mais si cette manœuvre échoue, vous ne pourrez éviter la chute. Préférez donc prendre du Roi et différer le traitement des atouts, en jouant l'As de Trèfle et Trèfle vers la Dame. Si cette **impasse indirecte** fonctionne, comme c'est le cas ici, vous pourrez prendre le retour Carreau au mort, **défausser en urgence** votre dernier Carreau sur la Dame de Trèfle puis tenter l'impasse au Roi de Cœur. **En cumulant ainsi vos chances**, vous gagnerez dans 75 % des cas (Roi de Trèfle en Ouest ou Roi de Cœur en Est) sauf répartition très inamicale des Trèfles, contre 50 % seulement si vous tentez directement l'impasse au Roi de Cœur.

12 Votre partenaire a au maximum trois cartes à Cœur : **vous ne pourrez donc pas vous opposer à l'affranchissement des Cœurs**, que vous preniez maintenant ou plus tard. Y a-t-il un inconvénient à ne pas prendre cette levée ? Oui, si le déclarant peut développer cinq levées immédiates après avoir réalisé les deux premières : c'est le cas s'il possède Roi-Dame (ou Roi-Valet) cinquièmes à Trèfle. Vous devez donc **plonger de l'As de Cœur** et rejouer Pique. Vous encaisserez trois levées dans la couleur puis devrez émettre l'hypothèse de nécessité que Sud ne possède pas l'As de Carreau, puisqu'il serait sinon à la tête de sept levées sous la forme d'un Pique, un Trèfle, un Carreau et quatre Cœurs. Vous rejouerez alors bravement Carreau et réaliserez trois levées dans la couleur, pour une chute bien méritée.

le Bridgeur



BEST-SELLER

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

TOME 1

LES ENCHÈRES À DEUX

Michel Bessis - Philippe Cronier
Jean-Christophe Quantin



**Le SEF enfin commenté
et expliqué !**

264 pages. 32 euros.

LIVRAISON
OFFERTE
JUSQU'AU
30 SEPTEMBRE
CODE PROMO
ADT-LIVOFFERT

COMMANDEZ SUR

www.bridge-eshop.com | +33 (1) 42 96 25 50

Du lundi au vendredi
de 9h à 18h.

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR SABINE
ROLLAND

COMPTER LES CARTES SANS TROP D'EFFORT !

Quand vous jouez un contrat à la couleur, vous devez prendre un soin particulier à recenser les atouts des adversaires. En effet, il est très décevant de se faire couper une levée maitresse parce qu'on a oublié de capturer le dernier atout de la défense. De plus, la simple idée de compter quoi que ce soit est souvent perçue comme un exercice rébarbatif par le joueur. Pourtant, cette opération est indispensable et peut même s'avérer facile à réaliser à condition d'opérer de façon méthodique. À ce propos, saviez-vous qu'il existe deux façons de compter les atouts des adversaires ?

MÉTHODE N°1

COMPTER LES ATOUTS JOUÉS AU FIL DES LEVÉES PAR LES DEUX CAMPS

Voici un exemple de scénario où le déclarant se prête à cet exercice

- ▶ Votre adversaire de droite coupe une couleur que vous surcoupez : $1+1=2$ atouts.
- ▶ Vous donnez un premier tour d'atout et tout le monde fournit : $2+4=6$.
- ▶ Vous donnez un deuxième tour d'atout et Ouest défause : $6+3=9$.
- ▶ Vous avez encore deux atouts en main $9+2=11$.
- ▶ Et un dernier atout au mort $11+1=12$.
- ▶ La défense possède encore un atout ! En effet, $13-12=1$.

Vous venez d'effectuer six opérations différentes et surtout, vous avez géré un chiffre qui n'a cessé de croître. Si l'on considère qu'il est plus facile de manier les petits chiffres que les gros, la seconde méthode est moins coûteuse en énergie.

MÉTHODE N°2

NE COMPTER - OU PLUTÔT NE DÉCOMPTER - QUE LES ATOUTS DE VOS ADVERSAIRES

- ▶ La première étape consiste à compter les atouts de votre camp. Vous avez 5 atouts en main et 3 au mort pour un total de 8.
- ▶ La seconde à déduire le nombre d'atouts de vos adversaires. Vos adversaires ont $13-8=5$ atouts.

En reprenant le scénario précédent vous n'avez plus qu'à décompter les atouts adverses au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

- ▶ une coupe adverse que vous avez surcoupée : $5-1=4$.
- ▶ un premier tour d'atout où tout le monde fournit : $4-2=2$.
- ▶ un deuxième tour d'atout où Ouest défause : $2-1=1$.

Avec cette deuxième méthode vos opérations, qui sont toujours des soustractions et qui ne considèrent que les atouts adverses, vous entraînent vers des chiffres qui ne cessent de décroître, donc plus faciles à gérer.

ALORS PRÊTS À COMPTER ?

EXEMPLE N°1

Voici votre couleur d'atout :

♥ 52
♥ AR9763

L'adversaire entame Trèfle, vous coupez le troisième tour du 3 de Cœur puis tirez l'As et le Roi de Cœur, tout le monde fournissant.

Y a-t-il encore un atout chez l'adversaire ?

CALCUL :

- ▶ 8 atouts dans mon camp : $6+2=8$
- ▶ 5 atouts chez les adversaires : $13-8=5$
- ▶ 1 atout restant chez un adversaire : $5-4=1$ après deux tours d'atouts.

EXEMPLE N°2

Voici votre couleur d'atout :

♥ R982
♥ AD543

L'adversaire entame Carreau et vous coupez le 2^e tour de la couleur du 2 de Cœur ; tirez l'As puis le Roi de Cœur et constatez qu'Ouest défause au deuxième tour.

Y a-t-il encore un atout chez l'adversaire ?

CALCUL :

- ▶ 9 atouts dans mon camp $5+4=9$
- ▶ 4 atouts chez les adversaires $13-9=4$
- ▶ 1 atout restant en Est $4-3=1$,
Ouest défassant au deuxième tour.

VOS CLUBS SONT PRÊTS POUR LA RENTRÉE !

- Le Simultané Des Élèves (SDE) reprendra d'octobre à mai à une date fixée par votre club.
- Le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB) sera de retour dès janvier : du nouveau licencié au joueur classé 3^e série Carreau, chacun trouvera un tournoi adapté à son niveau...

EXERÇONS-NOUS MAINTENANT AVEC DEUX JEUX COMPLETS.

1

♠ AD
♥ D7
♦ 10932
♣ ARD76

♠ AR
♥
♦
♣

N	E
O	S

♠ RV98654
♥ 6
♦ D5
♣ 832

♠ 42
♥
♦
♣

Contrat : 4♠ par Sud.
Entame : As de Cœur
suivi du Roi.
Sud joue l'As de Pique
suivi de la Dame sur laquelle
Est défausse.
Que faites-vous ?

2

♠ AR76
♥ 9753
♦ R62
♣ 84

♠ 2
♥
♦
♣

N	E
O	S

♠ V109853
♥ A6
♦ V7
♣ A109

♠ 4
♥
♦
♣

Voici une donne qui permet de s'exercer sur deux couleurs simultanément.

S	O	N	E
1♥ 4♥	-	3♥ -	-

Entame : 2 de Pique pour l'As du mort qui rejoue Cœur. Il est temps de réfléchir !

SOLUTION

1 Plan de jeu :

Vous visualisez 10 levées avec 7 Piques + 3 Trèfles. Il faut faire tomber tous les atouts adverses avant de défiler les Trèfles. Vous comptez $7 + 2 = 9$ atouts dans votre camp. Les adversaires en ont donc $13 - 9 = 4$. Vous coupez le Roi de Cœur du 4 de Pique, tirez l'As de Pique, tout le monde fournissant. $4 - 2 = 2$. Il ne reste plus que deux atouts à faire tomber. Vous jouez la Dame de Pique et Est défausse. Le dernier atout est donc en Ouest et pour en venir immédiatement à bout vous prenez cette Dame de Pique avec le Roi de Pique et tirez le Valet de Pique. Il ne peut plus rien vous arriver car voici les quatre jeux.

♠ AD
♥ D7
♦ 10932
♣ ARD76

♠ 1072
♥ ARV53
♦ V864
♣ 5

N	E
O	S

♠ 3
♥ 109842
♦ AR7
♣ V1094

♠ RV98654
♥ 6
♦ D5
♣ 832

Si vous n'êtes pas sûr de votre compte d'atouts restants et que vous fournissez le 5 de Pique sur la Dame du mort, vous allez au-devant de gros ennuis ! En effet vous ne pouvez plus rentrer en main car il ne reste plus que du Carreau et du Trèfle au mort. Vous jouez par exemple Carreau, qu'Est prend du Roi, avant de rejouer le Valet de Trèfle. Vous insistez à Carreau mais Est prend de l'As et fait couper un Trèfle à son partenaire. Il est tellement plus facile de compter jusqu'à 4 plutôt que jusqu'à 13 !

Bonne nouvelle : le principe est le même quand vous êtes en défense. Comptez d'abord votre nombre d'atouts, ajoutez-le à celui du mort et déduisez combien il en reste entre le déclarant et votre partenaire. Ne raisonnez ensuite que sur ce « résidu » à répartir.

SOLUTION

2 Plan de jeu :

Vous comptez 6 cartes à Pique chez vous + 4 au mort = **10 Piques**. Ouest et Sud se répartissent donc $13 - 10 = 3$ Piques. Tout le monde fournit au premier tour : $3 - 2 = 1$. Il reste un seul Pique à attribuer, la Dame. Qui la possède ? C'est Sud bien sûr car votre partenaire n'avait aucune raison d'entamer dans une couleur où il avait D2. En revanche, entamer d'un singleton permet souvent d'effectuer au moins une coupe. Une fois reconstituée la couleur d'entame, intéressons-nous à la couleur d'atout. Le déclarant appelle le 3 de Cœur du mort. Que se passe-t-il dans cette couleur ? Vous en voyez 4 au mort + 2 dans votre main = **6 atouts**. Il en reste $(13 - 6) = 7$ à répartir entre Sud et Ouest. **D'après les enchères** Sud en possède au moins **5** (ouverture de 1♥) et Ouest **2** au maximum. Vous devez donc vous précipiter sur l'As de Cœur à la deuxième levée afin qu'il reste à Ouest un atout pour effectuer sa coupe à Pique. Faire chuter le contrat en prenant ensuite deux levées de Trèfle est un jeu d'enfant.

♠ AR76
♥ 9753
♦ R62
♣ 84

♠ 2
♥ 108
♦ 10543
♣ RD7532

N	E
O	S

♠ V109853
♥ A6
♦ V7
♣ A109

♠ D4
♥ RDV42
♦ AD98
♣ V6

En défense aussi il faut apprendre à compter les cartes !

Le conseil du prof : en défense, le nombre de cartes possédées par le partenaire dans une couleur donnée n'est pas toujours connu avec certitude. Certaines informations transmises par les enchères peuvent aider à la reconstitution.