

ENCHÈRES À DEUX LES OUVERTURES EN BARRAGE AU PALIER DE 3

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

Quels sont les critères qui régissent les ouvertures de 3♣, 3♦, 3♥ et 3♠ ? Faut-il faire une différence suivant que l'ouverture est en mineure ou en majeure ? Les règles doivent-elles être les mêmes en troisième position ? Nous allons tenter de répondre à vos interrogations.

Que dit le S.E.F sur les ouvertures au palier de 3 ?

Celui-ci est à la fois discret et concis sur le sujet. Voyons plutôt :
« Leur force est limitée à un maximum de 10H. La main, qui ne comporte jamais deux As, présente 5 1/2 à 8 levées de jeu, en fonction de la vulnérabilité. Ces ouvertures montrent une bonne couleur septième. En mineure, celles-ci seront commandées par deux gros honneurs au minimum. »

La notion fondamentale avancée dans ces quelques lignes est celle de levées de jeu. La qualité de la couleur d'ouverture, la force d'honneurs et la vulnérabilité n'en sont que les corollaires et les incidences. Regardons tout cela.

Les levées de jeu

Le compte en levées de jeu est particulièrement utile dans le cadre des mains unicolores. On compte le nombre de levées réalisables par les gros honneurs détenus dans la couleur longue, en y intégrant la probabilité de réalisation de ceux-ci dans l'hypothèse où le partenaire ne détient pas d'honneurs complémentaires. La quatrième carte vaut une demi-levée si la couleur est quatrième ou cinquième, une levée au-delà. Chaque carte à partir de la cinquième vaut une levée.

Exemple :

♠AR65432 vaut 6 levées de jeu : deux levées pour l'As et le Roi, une levée pour les quatrième, cinquième, sixième et septième cartes.

Mais ♠DV109876 compte pour cinq levées de jeu sans qu'il soit besoin de se livrer au moindre compte. Une fois abandonnés l'As et le Roi, les cinq cartes suivantes sont maîtresses.

Cela nous conduit à parler de la qualité de la couleur.

La qualité de la couleur

Il est important de posséder une couleur assez liée pour permettre de la jouer de sa main même si le partenaire n'est pas fitté. C'est pourquoi on attachera une grande importance à la qualité des cartes intermédiaires (10 et 9). Si on reprend les deux exemples précédents, on voit que dans le cas de AR65432, le nombre de gagnantes dépend à la fois du nombre de cartes dans la couleur détenues par le partenaire et la répartition de celles-ci chez l'adversaire. Alors que dans le cas de DV109876, le nombre de levées sera toujours de cinq, même si le partenaire est chicane.

L'ouverture de 3 en mineure est à la fois celle qui barre le moins et qui sera considérée comme la plus constructive, d'où la notion d'au moins deux gros honneurs énoncée précédemment. Ainsi, par exemple, le partenaire pourra aisément déclarer 3SA avec la main adéquate par un compte assez précis des levées de jeu. Alors qu'en majeure, le répondant aura le plus souvent (sauf mains exceptionnelles) le choix entre passer et déclarer la manche dans la couleur de l'ouvreur. De plus, les ouvertures de 3♥ et de 3♠ sont vraiment dévoreuses d'espace. On admettra donc d'être moins rigoureux pour en augmenter la fréquence et ainsi bousculer l'adversaire.

Les points d'honneurs (et les levées annexes)

La main de l'ouvreur ne doit pas comporter plus d'une levée défensive annexe (d'où l'interdiction de détenir deux As), afin de faciliter le jugement du partenaire sur le potentiel combiné des deux mains de son camp. Le maximum autorisé sera donc un gros honneur (As, Roi, voire Dame) extérieur à la couleur du barrage. Ceci conditionne donc le nombre de points détenus par l'ouvreur, puisqu'il faut y ajouter ceux naturellement détenus dans la couleur du barrage : une ouverture de barrage ne peut ainsi pas dépasser 10H, sans quoi il conviendra d'ouvrir au palier de 1.

La vulnérabilité ou la règle des 500/800

La règle des 500/800 dit que, si votre partenaire ne vous apporte rien, il est admis de concéder au maximum 500 points (soit deux de chute vulnérable et trois de chute non vulnérable) à des adversaires non vulnérables, leur manche leur rapportant 400 ou 420 points, et 800 points à des adversaires vulnérables (soit trois de chute vulnérable et quatre de chute non vulnérable), leur manche valant 600 ou 620. On voit que dans le pire des cas, on abandonnerait 2 ou 3 imps dans le premier cas et 5 imps dans le second (le raisonnement se fait en match par quatre). Ce petit coût doit être accepté pour pouvoir ouvrir en barrage plus fréquemment et soumettre l'adversaire à une pression qui pourrait lui faire commettre des erreurs.

Peut-on détenir une majeure quatrième annexe ?

Cela est fortement déconseillé. On risquerait d'occulter une couleur d'atout possible car la découverte de cette majeure deviendrait très difficile, voire impossible si le répondant n'a pas la possibilité de la nommer lui-même en réponse à l'ouverture.

Les ouvertures en 3^e position doivent-elles correspondre aux mêmes critères ?

Le fait de se trouver en 3^e position signifie quelque chose d'essentiel : le partenaire a passé d'entrée ! Si vous possédez une main (très) faible, vous avez la (quasi) certitude que l'adversaire peut gagner une manche, voire un chelem. On mettra donc de côté les règles strictes, dans le but louable de gêner au maximum l'autre camp. Ainsi, on autorisera des couleurs seulement sixièmes ou des couleurs septièmes de mauvaise qualité. On pourra également s'affranchir de la règle des 500/800.

Exemples :

Vuln. : Est / Ouest					Vuln. : Est / Ouest				
	S	O	N	E		S	O	N	E
♠ DV9863					♠ 63				
♥ 4					♥ 984				
♦ DV54					♦ RV98643				
♣ 64	3♠		-	-	♣ 4	3♦		-	-

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ ADV9764 ♥ 4 ♦ 543 ♣ 83	Vuln. : Personne <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></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?				2 ♠ 8 ♥ ARD 10754 ♦ 62 ♣ 762	Vuln. : Nord / Sud <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></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																
?																			
S	O	N	E																
?																			
3 ♠ 7 ♥ DV8765 ♦ 5 ♣ D10653	Vuln. : Est / Ouest <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>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		-	-	4 ♠ RV86532 ♥ 96 ♦ AD4 ♣ 4	Vuln. : Nord / Sud <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></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																
?		-	-																
S	O	N	E																
?																			
5 ♠ 8 ♥ R3 ♦ 976 ♣ R1087643	Vuln. : Personne <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></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?				6 ♠ AR65 ♥ - ♦ RD54 ♣ AR543	Vuln. : Nord / Sud <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>3♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	-	3♥	-
S	O	N	E																
?																			
S	O	N	E																
?	-	3♥	-																
7 ♠ V987 ♥ 3 ♦ RV10976 ♣ 76	Vuln. : Est / Ouest <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>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		-	-	8 ♠ RDV10753 ♥ 2 ♦ 5 ♣ RV108	Vuln. : Personne <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></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																
?		-	-																
S	O	N	E																
?																			

SOLUTIONS

1 3♠ : la main du livre. Cette main produira en moyenne six levées de jeu et ne comporte aucune contre-indication.

2 3♥ : dans cette situation de vulnérabilité, la pire qui soit (vulnérable contre non vulnérable), les ouvertures de barrage doivent être sérieuses. Avec la plupart du temps sept levées de jeu à l'atout Cœur, le palier de 3 est parfaitement adéquat.

3 3♥ : en troisième position, à vulnérabilité favorable, soyez plus agressif et affranchissez-vous de règles trop strictes. L'ouverture au palier de 3 peut perturber vos adversaires.

4 1♠ : premièrement, la couleur est d'une qualité discutable dans cette situation de vulnérabilité. Deuxièmement, As - Dame de Carreau représente des valeurs défensives trop importantes. L'ouverture au palier de 1 est parfaitement adaptée.

5 Passe : la qualité des Trèfles est très insuffisante pour une ouverture en barrage au palier de 3 en mineure.

6 4♥ : la seule manche gagnable. À Sans-Atout, il sera impossible d'exploiter les Cœurs, faute de communication(s), alors qu'à la couleur, Nord ne connaîtra pas ce problème grâce à la coupe. Imaginez un instant que Nord détienne la main 2 et comparez les contrats de 3SA et 4♥.

7 3♦ : quatre cartes dans une majeure et seulement six cartes dans la couleur de barrage ! Il ne devrait pas être possible d'ouvrir au palier de 3. Mais dans cette situation (non vulnérable contre vulnérable et en troisième position), l'agressivité doit l'emporter sur la précision.

8 4♠ : la répartition 7-4 peut parfois être assimilée à une couleur huitième, conduisant alors à choisir l'ouverture au palier de 4. Les Piques peuvent être joués seuls (une perdante même si le partenaire est chicane) et la couleur à Trèfle apportera souvent deux levées de jeu supplémentaires. L'ouverture de 4♠ est alors préférable à celle de 1♠ (celle de 3♠ étant totalement exclue).

JEU EN FACE DU MORT LA COURSE DE VITESSE À SANS-ATOUT

Qui va doucement va sûrement... C'est vrai pour un objectif personnel mais au bridge nous avons des adversaires. Il faut partir à point certes, mais parfois il importe aussi de courir. Nous allons voir ensemble des exemples où un joueur qui prendrait trop son temps pourrait ne jamais profiter de ce qu'il a patiemment mis en œuvre. Sans confondre vitesse et précipitation, il faut prendre des mesures à temps.

♠ D62
♥ A2
♦ RV8
♣ V9875

♠ R954
♥ DV108
♦ 73
♣ R32

♠ A87
♥ R5
♦ AD1092
♣ D106

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Un exemple précis :
Entame : Dame de Cœur.

Le déclarant commence par se compter huit levées de tête. Avec quelle carte (tenter de) faire la neuvième ? L'affranchissement d'honneur à Trèfle ne peut pas échouer. Il suffit de sacrifier deux cartes, les autres deviennent maîtresses. Séduisant mais fabriquer une neuvième levée c'est bien, encore faut-il pouvoir l'encaisser.

Intéressons-nous au plan de jeu des flancs : le premier qui prend la main rejoue Cœur pour les affranchir ; celui des deux qui prend la main la seconde fois rejoue Cœur et Est-Ouest les font tous. Combien ça fait « tous » ? Réponse : autant qu'en a celui des deux qui en a le plus.

Un peu d'arithmétique à présent. Est-Ouest ont neuf cartes à Cœur. En admettant le partage 5-4, le plus favorable au déclarant, ils en feront 5 - 2 (As et Roi) soit 3. Au moins trois levées à Cœur, ajoutées aux deux levées à Trèfle, c'est la chute assurée ! Les chiffres sont têtus, il ne sert à rien de discuter avec eux. Que faire alors ? Il faut trouver une manœuvre plus rapide, c'est-à-dire qui n'oblige pas à concéder deux fois la main. Ici, l'impasse indirecte à Pique (petit Pique vers la Dame) plus aléatoire que l'affranchissement, certes, mais plus rapide.

Mieux vaut avoir une chance sur deux de gagner que 100 chances sur 100 de perdre !

À VOUS DE JOUER !

1

♠ V75
♥ R2
♦ D109875
♣ RV

♠ RD
♥ AV1075
♦ V43
♣ A54

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

S	O	N	E
1♥ 2SA	-	2♦ 3SA	-

Entame : 10 de Trèfle.
Est couvre le Valet de la Dame.
À vous de jouer !

2

♠ 64
♥ R104
♦ R8752
♣ A106

♠ A108
♥ D32
♦ A43
♣ RDV9

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 2 de Pique.
(4^e meilleure).
À combien estimez vous vos chances de gagner ce coup ?
68 %, 50 %, 0 % ?

3

♠ A952
♥ A83
♦ RV6
♣ 1098

♠ 873
♥ 92
♦ AD87
♣ RDV7

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

S	O	N	E
1♦ 1SA	-	1♠ 3SA	-

Entame : 4 de Cœur.
(4^e meilleure).
Prenez votre temps pour planifier votre coup.

4

♠ D104
♥ A83
♦ DV763
♣ R5

♠ RV95
♥ R65
♦ R8
♣ AD62

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

S	O	N	E
1SA	2♥	3SA	

Entame : Dame de Cœur.

À VOUS DE JOUER !

5

♠ V106
♥ 63
♦ AD
♣ DV10973

N	E
O	S

♥ 9542
♥ A72
♦ RV63
♣ AR

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 10 de Cœur.
Vous êtes en flanc en Est pour cette donne.
Votre As attrape le Valet du déclarant. Votre plan ?

6

♠ V53
♥ R7
♦ RD7
♣ V9853

N	E
O	S

♠ RD76
♥ A5
♦ AV105
♣ D107

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

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 6 de Cœur.
Faut-il faire la première levée : de l'As ou du Roi ?
Est-ce important ?

SOLUTIONS

1 L'affranchissement des Carreaux est voué à l'échec, faute de temps. La défense dispose d'au moins deux Trèfles, même en cas de partage 4-4, deux Carreaux et de l'As de Pique. Laisser passer et espérer les Trèfles 5-3, sans aucune des trois reprises dans la longue ? Pas mal... mais il y a mieux à faire que de compter sur un miracle. Il faut tout miser sur les Cœurs. Attention au blocage des Piques ; commencez donc par prendre de l'As de Trèfle et déposez ensuite le Roi de Pique sur le tapis. Prenez le retour à Trèfle, débloquez la Dame de Pique, montez au mort à Cœur et encaissez le Valet de Pique. Un peu de chance maintenant : Cœur pour le Valet qui tient, l'As de Cœur... Ouf !

La main d'Ouest : ♠ A432 ♥ 964 ♦ R2 ♣ 10987.

La main d'Est : ♠ 10986 ♥ D83 ♦ A6 ♣ D632.

2 Pour estimer à peu près les chances de gain, il faut choisir une ligne de jeu. Allez-vous jouer sur les Carreaux en comptant sur un partage 3-2 (68% de chances) ? Une fois de plus ce serait négliger les adversaires. L'entame leur a ouvert trois levées de Pique. Ajoutons-y l'As de Cœur et la levée de Carreau devient la levée de chute. Il faut vous résoudre à tenter l'impasse contre le Valet de Cœur : 50 % !

La main d'Ouest : ♠ R952 ♥ V765 ♦ 106 ♣ 732.

La main d'Est : ♠ DV73 ♥ A98 ♦ DV9 ♣ 854.

3 Voilà un coup très simple et qui sera pourtant assez souvent chuté. Attention aux automatismes et aux faux amis. L'entame montre que les Cœurs sont 4-4. Si, par routine, vous laissez passer, Est pourrait trouver le « switch » mortel en jouant Pique. Pas de temps à perdre donc ! Prenez de l'As de Cœur et jouez Trèfle. La défense ne fera jamais que trois Cœurs et l'As de Trèfle.

La main d'Ouest : ♠ 64 ♥ R764 ♦ 954 ♣ 6543.

La main d'Est : ♠ RDV10 ♥ DV105 ♦ 1032 ♣ A2.

4 Le déclarant a cinq levées de tête. En affranchissant les Piques et les Carreaux, le compte y serait largement. Comment empêcher les adversaires de consommer la chute avant ? Laissons passer l'entame au cas où Ouest n'aurait que cinq cartes à Cœur ; il n'y a plus qu'à espérer que l'intervenant n'ait pas les deux As manquants. Pas mal mais il y a mieux à faire... On peut lutter même dans l'hypothèse plus vraisemblable des deux As en Ouest. Dans cette situation, le déclarant, qui ne peut lâcher la

main qu'une fois, doit commencer par celle des couleurs qui est susceptible de lui apporter toutes les levées dont il a besoin, ici Carreau. Petit Carreau donc vers le mort ; si Ouest « plonge » de l'As, le déclarant a ses levées sous les yeux sans avoir besoin des Piques. Et si Ouest met un petit en second, comme c'est l'usage ? Après avoir engrangé cette levée qui ne lui a pas coûté de temps, le déclarant n'a plus qu'à se tourner vers les Piques. C'est le « contretemps ».

La main d'Ouest : ♠ A72 ♥ DV10942 ♦ A4 ♣ V7.

La main d'Est : ♠ 863 ♥ 7 ♦ 10952 ♣ 109843.

5 Une fois encore il faut résister aux automatismes. Il semble assez simple de faire la levée de l'As de Cœur, de rejouer le 7 en pair impair du résidu et de décaisser 630, le tout la conscience tranquille. Et pourtant il suffit de s'arrêter pour compter un peu : notre partenaire Ouest n'a pas l'ombre d'un Valet, le pauvre. Le déclarant va donc aligner cinq levées de Trèfle, deux à Cœur, au moins trois à Pique. Il n'a même pas besoin de l'As de Carreau ! À moins que... vous n'arriviez à le prendre de vitesse. Pour gagner cette fameuse course, il faut rejouer Carreau à la deuxième levée. Très facile pour une petite machine programmable mais plutôt difficile pour un humain tant ce flanc est antinaturel (dans la fourchette du mort ! Quelle aberration !).

La main d'Ouest : ♠ 873 ♥ 109854 ♦ 752 ♣ 64.

La main de Sud : ♠ ARD ♥ RDV ♦ 10984 ♣ 852.

6 On retrouve dans cette donne quelques uns des aspects fondamentaux du jeu de la carte. L'aspect vitesse tout d'abord (c'est notre sujet) : le déclarant ne peut se permettre de concéder la main deux fois. Il abandonne donc l'idée d'affranchir les Trèfles. Il doit jouer sur les Piques. L'aspect technique de maniement de couleur ensuite : le déclarant doit jouer vers « les honneurs groupés » à deux reprises pour profiter d'un As court en Est. L'aspect communication enfin : Le déclarant doit prendre du Roi du mort et jouer immédiatement petit Pique. Il ne faut surtout pas commencer par quatre tours de Carreau (sous prétexte de provoquer des défausses) comme on le voit trop souvent faire (pas vous bien sûr...).

La main d'Ouest : ♠ 10842 ♥ D9862 ♦ 64 ♣ A2.

La main d'Est : ♠ A9 ♥ V1043 ♦ 9832 ♣ R64.

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

> PAR PHILIPPE CRONIER

L'ENTAME À SANS-ATOUT APRÈS INTERVENTION DU PARTENAIRE

Entamer contre un contrat à Sans-Atout, on le sait, consiste le plus souvent à tenter de battre le déclarant dans la course à l'affranchissement de notre couleur longue. Notre couleur longue ? Pas tout à fait. Plus précisément *la couleur longue de notre camp qu'il est possible d'affranchir*.

Quand le partenaire est intervenu dans une couleur, il y a de grandes chances que la couleur en question soit celle que notre partenaire a nommée. C'est donc en priorité la couleur qu'il va falloir entamer.

Quelle carte faut-il entamer dans cette couleur ? La règle est très simple :

On entame en pair-impair dans la couleur annoncée par le partenaire.

Et pas du tout de la plus forte carte, comme on peut encore parfois l'entendre... Ainsi, après la séquence :

S	O	N	E
2SA	-	1♦ 3SA	1♠

En Ouest, vous décidez d'entamer à Pique.

- Si vous avez ♠ 832, vous entamerez du 2, la plus petite avec trois cartes ;
- si vous avez ♠ D62, vous entamerez du 2 ;
- si vous avez ♠ 8653, vous entamerez du 6, la deuxième meilleure avec quatre petites cartes ;

- si vous avez ♠ V4, vous entamerez du Valet ;

- si vous avez ♠ V103, vous entamerez du Valet.

Le dernier exemple vous montre qu'avec deux honneurs en séquence, vous devez préférer l'entame « tête de séquence » à l'entame en pair-impair.

Y a-t-il malgré tout des exceptions, des cas où il faut préférer entamer une autre couleur que celle annoncée par le partenaire ?

Oui, mais ils sont rares. Il vous faut posséder :

- un singleton dans la couleur de votre partenaire.
- une couleur cinquième affranchissable.
- une reprise de main.

♠ 7	S	O	N	E
♥ D10643 ♦ A63 ♣ 9642	2SA	-	1♦ 3SA	1♠

Fréquemment, l'adversaire possèdera sept cartes à Pique entre ses deux mains, ce qui rend l'affranchissement de la couleur d'Est bien difficile. Les Cœurs semblent plus prometteurs. Le déclarant n'en a pas quatre, et n'importe quel honneur d'Est appuie leur affranchissement. Quant à l'As de Carreau, c'est une reprise dans une couleur que l'adversaire sera contraint de jouer. Entamez donc du 4 de Cœur, en quatrième meilleure.

À VOUS DE JOUER ! Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

1 ♠ 104 ♥ D753 ♦ V10952 ♣ 104	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>1♣ 3SA</td><td>1♠</td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	1♣ 3SA	1♠	2 ♠ 6 ♥ D8743 ♦ R1043 ♣ 852	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>X 2SA</td><td>-</td><td>1♦ 2♣ 3SA</td><td>1♠ -</td></tr> </table>	S	O	N	E	X 2SA	-	1♦ 2♣ 3SA	1♠ -
S	O	N	E																
1SA	-	1♣ 3SA	1♠																
S	O	N	E																
X 2SA	-	1♦ 2♣ 3SA	1♠ -																
3 ♠ 9864 ♥ V105 ♦ D854 ♣ 102	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>3SA</td><td></td><td>1♣</td><td>1♥ -</td></tr> </table>	S	O	N	E	3SA		1♣	1♥ -	4 ♠ A10852 ♥ 5 ♦ 962 ♣ V1074	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>1♦ 3SA</td><td>1♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	2SA	-	1♦ 3SA	1♥
S	O	N	E																
3SA		1♣	1♥ -																
S	O	N	E																
2SA	-	1♦ 3SA	1♥																

SOLUTIONS

1 10 de Pique. Vos Carreaux sont tentants ? Pas du tout ! Votre partenaire a cinq Piques au moins et il détient la majorité des forces de votre camp. Aidez-le à affranchir sa couleur en entamant du 10 de Pique. L'apport d'un honneur, fût-ce le 10, lui sera toujours un complément appréciable.

2 6 de Pique. Entamer de votre singleton à Pique est sans conteste le meilleur choix : Sud a indiqué quatre Cœurs par son contre Spoutnik, ce qui vous interdit d'affranchir les vôtres, et les Carreaux sont la couleur longue du mort. Reste à espérer que les Piques d'Est sont consistants...

3 Valet de Cœur. La possession de deux honneurs troisièmes dans la couleur longue de votre partenaire garantit que vous allez pouvoir l'affranchir. Entamez du Valet pour éviter un blocage.

4 5 de Pique. L'affranchissement des Cœurs risque d'être malaisé, tandis que vous disposez d'une alternative séduisante à Pique. Vous n'avez pas de reprise extérieure ? C'est vrai, mais c'est l'As de Pique qui vous permettra de communiquer avec votre partenaire.

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 ♠ R4 ♥ ADV6 ♦ RDV962 ♣ 3	<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>1♣</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♣	-	2 ♠ D42 ♥ A83 ♦ 4 ♣ RDV1073	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>-</td><td>1♥</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♣	-	1♥	3 ♠ 963 ♥ A1063 ♦ RD94 ♣ 87	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1♥</td><td>X</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♥	X																								
S	O	N	E																																																		
?		1♣	-																																																		
S	O	N	E																																																		
?	1♣	-	1♥																																																		
S	O	N	E																																																		
?	1♣	1♥	X																																																		
4 ♠ RD106 ♥ AR973 ♦ A6 ♣ 83	<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>?</td><td></td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	?		1♠	-	5 ♠ V6 ♥ AD63 ♦ ARD7 ♣ AR4	<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>3♥</td><td>3♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣	2♠	3♥	3♠	?				6 ♠ 74 ♥ R86 ♦ D1052 ♣ A974	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>2♥</td><td>X</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♥	X	1♥	?			-												
S	O	N	E																																																		
1♥	-	1♦	-																																																		
?		1♠	-																																																		
S	O	N	E																																																		
2♣	2♠	3♥	3♠																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
-	2♥	X	1♥																																																		
?			-																																																		
7 ♠ ARV ♥ 872 ♦ RD5 ♣ R963	<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♣	-	?				8 ♠ AV975 ♥ R4 ♦ DV4 ♣ V53	<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>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>4♠</td><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>5♦</td><td>-</td><td>5♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♠	-	3♠	-	4♠	-	4SA	-	5♦	-	5♥	-	?				9 ♠ R5 ♥ D95 ♦ A82 ♣ ARV93	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td>3♥</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	3♥	-	-
S	O	N	E																																																		
1SA	-	2♣	-																																																		
2♦	-	3♣	-																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
1♠	-	2♣	-																																																		
2♠	-	3♠	-																																																		
4♠	-	4SA	-																																																		
5♦	-	5♥	-																																																		
?																																																					
S	O	N	E																																																		
?	3♥	-	-																																																		

ENTAMES

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

S	O	N	E
1SA	-	1♦	-
		3SA	-

A ♠ AR5
♥ R963
♦ 752
♣ 864

B ♠ R1073
♥ D1073
♦ 852
♣ 64

C ♠ 74
♥ A863
♦ RV1096
♣ 93

D ♠ R5
♥ D974
♦ 83
♣ R8642

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ A8
♥ A652
♦ V742
♣ R83

Match X 4. Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
4♥	-	2♥	-

Entame : Roi de Pique.
Comment prendre les meilleures chances de gagner cette manche en match par quatre ?

♠ 9742
♥ RV73
♦ A5
♣ AD4

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ RV105
♥ A6
♦ 8642
♣ R74

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3SA	-

Entame : Valet de Trèfle.
Le déclarant appelle le 4 du mort, Est fournit le 8 et Sud prend de la Dame. Il poursuit par le 2 de Pique pour le 10 du mort et le 8 d'Est avant de jouer un petit Carreau vers son Roi. Comment voyez-vous la suite ?

♠ 94
♥ 10975
♦ AV3
♣ V1092

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠ R4
♥ ADV6
♦ RDV962
♣ 3

S	O	N	E
1♦		1♣	-

2 ♠ D42
♥ A83
♦ 4
♣ RDV1073

S	O	N	E
-	1♣	-	1♥

3 ♠ 963
♥ A1063
♦ RD94
♣ 87

S	O	N	E
3♣	1♣	1♥	X

4 ♠ RD106
♥ AR973
♦ A6
♣ 83

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣			

5 ♠ V6
♥ AD63
♦ ARD7
♣ AR4

S	O	N	E
2♣	2♠	3♥	3♠
5♥			

6 ♠ 74
♥ R86
♦ D1052
♣ A974

S	O	N	E
-	2♥	X	1♥
2SA			

7 ♠ ARV
♥ 872
♦ RD5
♣ R963

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♣	-
3♦			

8 ♠ AV975
♥ R4
♦ DV4
♣ V53

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

9 ♠ R5
♥ D95
♦ A82
♣ ARV93

S	O	N	E
3SA	3♥	-	-

1 1♦. Pas de priorité à la majeure en réponse à l'ouverture avec des mains de manche ou de chelem.

2 Passe. 2♣ montrerait un bicolore 5-5 des deux couleurs non nommées.

3 3♣. Le cue-bid à saut est une proposition de manche avec quatre atouts. Attention, l'enchère de 3♥ serait un barrage.

4 2♣. Le soutien à 3♠ serait une simple proposition de manche avec 11-12HLD. Il faut utiliser le quatrième couleur forcing avant de soutenir à 3♠ pour montrer une ambition de chelem.

5 5♥. Le soutien à saut au palier de 5 demande en enchères compétitives de nommer le chelem avec le contrôle de la couleur adverse.

6 2SA. L'enchère est toujours artificielle en réponse à un Contre d'appel au palier de 2 lorsque plusieurs contrats sont envisageables au palier de 3. Nord doit ici choisir une mineure.

7 3♦. Il ne faut surtout pas conclure à 3 Sans-Atout avec trois petits Cœurs mais nommer dans l'ordre les couleurs solidement tenues.

8 5♠. 5♥, la collante à la réponse au Blackwood, demande la Dame d'atout pour jouer le chelem. Sans celle-ci, il faut revenir dans la couleur d'atout au palier minimum.

9 3SA. Contrer est inenvisageable avec seulement deux cartes à Pique, passer trop dangereux et 4♣ peu ambitieux : il faut réveiller par 3SA, la manche la plus probable.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1SA	-	1♦	-
		3SA	

A ♠ AR5
♥ R963
♦ 752
♣ 864

B ♠ R1073
♥ D1073
♦ 852
♣ 64

C ♠ 74
♥ A863
♦ RV1096
♣ 93

D ♠ R5
♥ D974
♦ 83
♣ R8642

10 **A : As de Pique.** Cette entame permet de voir le mort et de choisir la contre-attaque.

B : 3 de Cœur. L'entame sous une Dame quatrième est statistiquement excellente et en tout cas supérieure à celle sous un Roi quatrième.

C : Valet de Carreau. La meilleure chance de battre consiste à développer des levées de Carreau.

D : 4 de Cœur. Les Trèfles sont très probablement chez le déclarant, qui n'a ni majeure quatrième, ni bon soutien à Carreau. Les Cœurs constituent la meilleure chance.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ A8
♥ A652
♦ V742
♣ R83

♠ RDV5
♥ D108
♦ 963
♣ V92

N	E
O	S

♠ 1063
♥ 94
♦ RD108
♣ 10765

♠ 9742
♥ RV73
♦ A5
♣ AD4

Match X 4.
Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
4♥	-	2♥	-

Entame : Roi de Pique.

11 Sud dispose dès l'entame de cinq levées en-dehors de l'atout : une levée de Pique, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle. Pour l'emporter, il doit donc réaliser cinq levées d'atout. Le meilleur moyen pour y parvenir est de couper deux fois du même côté, par exemple les Piques. Le déclarant laisse donc passer l'entame pour ouvrir la coupe et prend le retour Pique de l'As. Faire maintenant l'impasse à la Dame de Cœur après coup de sonde l'exposerait à de grands risques : se faire surcouper à Pique ou voir l'adversaire jouer le dernier atout ce qui le priverait d'une coupe au mort. La meilleure solution consiste tout simplement à tirer As - Roi de Cœur en espérant les atouts répartis 3-2 (68% de chances) et couper deux Piques au mort : le camp Est-Ouest ne réalisera qu'une levée de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau.

12

♠ RV105
♥ A6
♦ 8642
♣ R74

♠ 94
♥ 10975
♦ AV3
♣ V1092

N	E
O	S

♠ 8763
♥ D43
♦ 97
♣ A865

♠ AD2
♥ RV82
♦ RD105
♣ D3

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3SA	-

Entame : Valet de Trèfle.

12 Sud est connu avec trois Piques (par As-Dame), quatre Cœurs, deux Trèfles (le 8 d'Est montre clairement l'As quatrième), donc quatre Carreaux. Si Ouest prend de l'As de Carreau et réalise les trois levées de Trèfle suivantes, le déclarant pourra cumuler ses chances en encaissant la Dame de Carreau avant de se rabattre sur l'impasse à la Dame de Cœur si le Valet de Carreau ne se rend pas. En revanche, si Ouest laisse passer le Roi de Carreau, le déclarant devrait rejouer Carreau vers sa main pour trouver sa neuvième levée... mais il ne fera qu'offrir cinq levées sur un plateau à la défense ! À Sans-Atout, lorsque le déclarant joue vers un Roi de la main cachée en début de coup, il possède souvent aussi la Dame : il est la plupart du temps bien joué pour la défense de laisser passer avec l'As pour lui offrir une option perdante.

le Bridgeur

ENFIN LE TOME 2!

Les Enchères au bridge



LES ENCHÈRES
AU BRIDGE TOME 1
ENCHÈRES À DEUX
264 PAGES · 32€

LES ENCHÈRES
AU BRIDGE TOME 2
ENCHÈRES À QUATRE
216 PAGES · 25€

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.