ENCHÈRES À DEUX

4SA QUANTITATIF

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Que faut-il comprendre par 4SA quantitatif ?
Y-a-t-il des cas où 4SA est autre chose qu'un Blackwood ? Comment faire la différence ? Y-a-t-il risque d'incompatibilité ? Quelle est l'utilité d'un éventuel 4SA quantitatif ? Nous allons tenter de répondre à toutes ces questions.

Que signifie l'expression « 4SA quantitatif » ?

Le S.E.F. 2012 présente les choses ainsi :
Il faut, en principe, un minimum de 33 points HL dans la ligne pour que le petit chelem à Sans-Atout soit un bon pari, 37 points pour envisager le grand. Quand un joueur sait que l'un de ces totaux (ou les deux) reste possible sans pour autant être certain, il propose le chelem (petit ou grand) à son partenaire au moyen d'enchères à Sans-Atout au palier de 4 ou de 5.
Ces enchères sont qualifiées de quantitatives.

Comment cela fonctionne-t-il ?

La situation la plus courante se présente quand l'ouvreur a montré un jeu régulier parfaitement zoné. Il existe six séquences de base :
- 1♣(♦) - 1♥(♠) - 1SA : 12-14H.
- 1SA : 15-17H.
- 1♣(♦) - 1♥(♠) - 2SA : 18-19H.
- 2SA : 20-21H.
- 2♣ - 2♦ - 2SA : 22-23H.
- 2♦ - 2♥ - 2SA : 24H et plus.

Le répondant, quand il souhaite jouer à Sans-atout, additionne aisément les points de son camp. Si le total ne peut pas excéder 32, il conclut à 3SA. Si ce même total est compris entre 33 ou 36, il conclut à 6SA. En revanche, il ne peut conclure si la force combinée entre les deux mains peut atteindre 33 ou 37. Il dispose alors de deux enchères quantitatives :
- 4SA, non forcing, propose le petit chelem à Sans-Atout si l'ouvreur est maximum.
- 5SA, forcing, propose le grand chelem si l'ouvreur est maximum, tout en garantissant que le camp possède la force nécessaire pour jouer le petit chelem.

Ainsi, il faudra 19-20HL dans la première séquence pour dire 4SA, 16-17HL dans la deuxième, 14HL dans la troisième, 12HL dans la quatrième, 10H dans la cinquième et environ 7HL dans la dernière (où il n'y a pas de maximum connu).

Peut-on quand même poser le Blackwood ?

Non ! C'est l'un ou l'autre. Dans ces séquences, on déclare les chelems au poids, l'addition des points du camp faisant office de juge de paix. On différenciera une situation de l'autre selon qu'un soutien en majeure a été exprimé ou non. Dans le cas où c'est un soutien mineur qui existe, 4SA pourra être quantitatif ou Blackwood. Il s'agit de séquences complexes qui nécessiteront une étude ultérieure.

Y a-t-il d'autres séquences quantitatives ?

Oui, notamment des séquences très proches et assimilées aux séquences de base. On pense principalement à une séquence comme 1♥(♠) - passe - 2♣(♦) - passe - 2SA, qui montre 15-17H dans le SEF et plus de 15H si vous jouez le 2SA « mini-maxi ».
Ou encore des séquences après utilisation du Stayman ou du Texas consécutive à une ouverture à 1SA, comme 1SA - passe - 2♥ - passe - 2♠ - passe - 4SA, qui est plus ou moins l'équivalent de 1SA - 4SA avec cinq cartes à Pique.
Il arrivera également que ce soit l'ouvreur qui utilise un 4SA quantitatif. Une séquence typique :
1♦ - passe - 2♣ - passe - 2SA, qui indique un jeu régulier de 12-14H ou 18-19H si vous avez adopté le 2SA « mini-maxi ». Dans cette dernière hypothèse, quand le répondant déclare 3SA sur 2SA, l'ouvreur passe avec 12-14H et déclare 4SA avec 18-19H.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ R54
♥ RV8
♦ RD7
♣ DV32

S	O	N	E
1SA	-	?	

2

♠ V1065
♥ R3
♦ RDV3
♣ R74

S	O	N	E
2SA	-	?	

À VOUS DE JOUER !

3

♠ R76
♥ 87
♦ AR1054
♣ R93

S	O	N	E
1♥	-	2♦	-
2SA	-	?	

4

♠ 53
♥ ARV84
♦ 103
♣ ADV5

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

5

♠ 74
♥ AV65
♦ DV84
♣ AR4

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	-	4SA	-
?			

6

♠ A4
♥ ADV5
♦ D106
♣ RV106

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
3♥	-	4SA	-
?			

7

♠ RD1065
♥ A109
♦ AD10
♣ D7

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2SA	-	4SA	-
?			

8

♠ AR3
♥ 952
♦ RD5
♣ 10764

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1SA	-	3♣	-
3SA	-	4SA	-
?			

SOLUTIONS

1 3SA : ces 15 points ne suffisent pas à proposer un chelem à Sans-Atout par une enchère quantitative de 4SA.

2 3♣ : Stayman. Vous possédez assez de jeu pour imposer un chelem mais n'oubliez pas au préalable de vous lancer à la recherche d'un chelem en majeure par le biais du Stayman.

3 3SA : par sa redemande à 2SA, l'ouvreur a garanti 15-17H. Avec 13H, vous êtes trop juste pour produire un 4SA quantitatif : contentez-vous donc de 3SA. Si vous pratiquez le 2SA « mini-maxi », Sud peut également détenir 18-20H : c'est lui qui proposera le chelem.

4 5♣. Le soutien à Cœur a clairement été exprimé, 4SA est donc un Blackwood. Répondez votre nombre de clés. 5♣ en montre 3 ou 0, dans le cadre du BW 30-41 5 clés.

5 Passe. La rectification du Texas à 2♠ ne garantit nullement un soutien. 4SA est donc une enchère quantitative qui décrit cinq cartes à Pique et 16-17HL.

6 5♠. L'enchère de 3♥ montre un soutien de quatre cartes et une main maximale. Le soutien majeur est clairement exprimé. 4SA est donc un Blackwood et 5♠ montre deux clés et la Dame d'atout (30-41 5 clés)

7 6SA. 17H alors que vous pourriez n'en détenir que 15 ou 16, une belle couleur de base, de bonnes cartes intermédiaires (trois 10), un honneur dans la couleur du partenaire : tout est réuni pour accepter l'invitation de Nord.

8 Passe. Il s'agit là de l'une de ces séquences complexes où 4SA est produit après qu'un fit mineur a été exprimé. Ici, 4SA vient directement après une enchère à Sans-Atout du partenaire. C'est conventionnellement une enchère quantitative. Pour poser le Blackwood à l'atout Trèfle, il faudra déclarer 4♣ sur 3SA avant de dire 4SA.

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

JEU EN DÉFENSE

COMPTER LA DISTRIBUTION DU DÉCLARANT

Reconstituer la main du déclarant est un travail d'enquête auquel tout bon joueur de flanc doit se livrer. D'où viennent les indices qui mettront sur la bonne voie ? Nous en avons déjà parlé en évoquant la recherche des honneurs manquants mais un petit rappel ne peut jamais faire de mal. Il s'agit donc de l'analyse de la séquence (un passe est parfois aussi révélateur qu'une enchère), l'analyse de l'entame du partenaire, les renseignements fournis par le partenaire grâce à la signalisation, la façon de jouer du déclarant qui est a priori raisonnable, les hypothèses de crainte et de nécessité.

Un exemple précis :

	♠ A875 ♥ D63 ♦ R75 ♣ 1093	
♠ 10642 ♥ 9854 ♦ 3 ♣ R874	N O E S	♠ RV93 ♥ 107 ♦ V1098 ♣ A52
	♠ D ♥ ARV2 ♦ AD642 ♣ DV6	

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

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♥	-	3♦	-
3SA			

Entame : 4 de Trèfle.
Plutôt que de rejouer un peu machinalement le 5 de Trèfle, il s'arrête pour faire le point.
Le 3 de Trèfle est au mort et le 2 dans sa main, Ouest n'a donc que quatre cartes à Trèfle et le déclarant trois.
Sud a décrit neuf cartes rouges lors de la séquence d'enchères, le déclarant est donc singleton à Pique.
Comptons les levées à présent ; même s'il y a quatre Trèfles à prendre tout de suite cela ne fait toujours pas la chute. Pour sa part, le déclarant ne peut aligner plus de huit levées s'il n'a pas le Roi de Trèfle.
Est dispose donc d'un flanc à toute épreuve : il doit jouer Pique et plus précisément le Roi pour le cas ou Sud aurait la Dame sèche.

À VOUS DE JOUER !

1

	♠ D5 ♥ R1065 ♦ A73 ♣ V854	
♠ AV964 ♥ 982 ♦ 952 ♣ R9	N O E S	

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

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	

Entame : 6 de Pique.
Nord fournit la Dame et Est le 8. Vous vous retrouvez en main au Roi de Trèfle à la deuxième levée ; attention, vous n'aurez pas d'autre chance.

2

	♠ AD ♥ 108542 ♦ V103 ♣ RD5	
	N O E S	♠ 985 ♥ DV97 ♦ 952 ♣ A72

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

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

Entame : 4 de Carreau.
Le déclarant fait la levée du 10 puis joue Roi de Trèfle suivi de la Dame que vous prenez. Ouest a fourni le 8 puis le 3.

3

	♠ V1092 ♥ A8 ♦ RV82 ♣ V63	
	N O E S	♠ 54 ♥ 10965 ♦ A953 ♣ AD4

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

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2SA	-	4♦*	-
4♠			

*Transfert pour les Piques

Entame : 2 de Trèfle.
Vous faites la première levée de l'As. La séquence adverse est très révélatrice ; saurez-vous en profiter ?

4

	♠ AR1098 ♥ R76 ♦ 3 ♣ R965	
♠ 32 ♥ DV10 ♦ 87642 ♣ DV8	N O E S	

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

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

Entame : Dame de Cœur.
Est fournit le 8 et Sud l'As. Le déclarant purge les atouts en deux tours avant de jouer As de Carreau et Valet de Carreau coupé (Est fournit le 5 et le 9). Il vous remet en main à Cœur. Avez-vous bien suivi ?

À VOUS DE JOUER !

5

♠ AV109
♥ DV105
♦ R2
♣ D63

♠ 7432
♥ 86
♦ D1095
♣ V109

N
O E
S

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1SA	-	4♥	

Entame : Valet de Trèfle.
Les flancs font les trois premières levées, Est possèdant As-Roi, puis Est rejoue atout. Le déclarant tire un troisième puis un quatrième tour d'atout. Avez-vous prévu vos défausses ?

6

♠ RD6
♥ V943
♦ RDV92
♣ 5

♠ A875
♥ 52
♦ 7643
♣ 1086

N
O E
S

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

S	O	N	E
		1♦	-
1♥	-	2♥	-
4♥			

Entame : 9 de Pique.
Nord fournit le Roi
C'est à vous !

SOLUTIONS

1 Le déclarant a bien joué en appelant la Dame du mort mais vous allez résoudre ce petit problème très facilement.
Le gros 8 d'Est indique un nombre pair de cartes. Si Est avait deux cartes à Pique, cela en ferait quatre au déclarant ; n'oublions pas l'enchère de 2♦ en réponse au Stayman et il devient évident que c'est Est qui a quatre cartes à Pique et Sud deux. Tirez l'As de Pique et comptez sur votre partenaire pour débloquer le 10 sous votre Valet.
La main de Sud : ♠ R7 ♥ A43 ♦ R65 ♣ AD1072.

2 Vous avez très bien fait d'attendre à Trèfle.
Vous savez à présent que le déclarant avait cinq Trèfles et quatre Piques. À Carreau, Ouest a entamé du 4, le 3 du mort et le 2 de votre main sont visibles ; il n'avait donc que quatre cartes à Carreau ce qui en laisse trois au déclarant.
13 - 5 Trèfles - 4 Piques - 3 Carreaux, le singleton Cœur du déclarant est à présent connu.
Même si Ouest avait trois Carreaux maîtres sous les yeux, cela ne suffirait pas pour battre le coup. Il faut espérer chez lui l'As de Cœur et rejouer soigneusement le 7.
La main de Sud : ♠ RV104 ♥ R ♦ A76 ♣ V10964.

3 Le déclarant a les deux majeures quatrièmes, vous l'avez appris par son enchère de 2SA.
Il possède deux cartes à Trèfle ; cette fois c'est la carte d'entame qui nous renseigne.
Il est donc 4-4-3-2. Reconstitution plutôt facile, et maintenant ?
Ouest possède un gros honneur, le compte des points le montre ainsi que l'hypothèse de nécessité.
Lequel ? Probablement pas le Roi de Trèfle, il aurait choisi une autre entame. Faites le pari raisonnable qu'il s'agit de l'As ou du Roi de Pique. Il n'y a plus qu'à jouer un petit Carreau et votre partenaire, doubleton dans la couleur, rejouera Carreau après sa levée d'atout pour encaisser une coupe.
La main de Sud : ♠ AD63 ♥ RD32 ♦ D106 ♣ R9.

4 Vous auriez volontiers débloqué vos Cœurs pour échapper à la mise en main, mais c'était impossible. Et maintenant ? Pensez-vous à jouer un Valet de Trèfle trompeur ?
C'est malin, mais il y a mieux à faire.
Le déclarant avait quatre Piques, trois Cœurs, deux Carreaux et donc quatre cartes à Trèfle.
Si vous jouez Trèfle, le déclarant peut toujours gagner s'il a le 10.
Il faut jouer Carreau en coupe et défausse, une fois n'est pas coutume. Le déclarant devra concéder un Trèfle.
La main de Sud : ♠ DV65 ♥ A43 ♦ AV ♣ A1043.

5 Le déclarant ne tente pas de couper un Carreau ; une seule explication, il a l'As de Carreau second.
Ouest doit donc défausser ses Carreaux pour ne pas dévoiler la position des Piques.
La main de Sud : ♠ R86 ♥ AR972 ♦ A3 ♣ 754.

6 Attention à ne pas jouer trop vite. Le 9 de Pique ne peut pas être un singleton ; cela ferait cinq cartes à Pique au déclarant ce qui n'est pas compatible avec la séquence d'enchères. Il faut fournir (si possible sans hésiter) le 8 de Pique, en espérant que le partenaire aura une reprise à l'atout et qu'il saura lire la position.
La main de Sud : ♠ V1042 ♥ AD108 ♦ 10 ♣ AD74.

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

INTERVENIR à la couleur ? Pourquoi et comment...

> PAR PHILIPPE CRONIER

Intervenir, c'est enchérir lorsqu'un des deux adversaires a déjà ouvert.
Du coup, les critères retenus pour une intervention sont très différents de ceux de l'ouverture.

En particulier, il est souvent bien joué de ne pas parler avec un jeu qui aurait justifié d'ouvrir :

♠ AD8
♥ 87
♦ AV92
♣ R1083

S	O	N	E
			1♦
?			

Vous vous apprêtiez à ouvrir vous-même de 1♦. Il n'y a aucune couleur dans laquelle vous souhaitez particulièrement jouer. Pour le moment, votre meilleure chance de gain est de laisser jouer et chuter les adversaires. Il faut passer. Vous aurez quand même souvent intérêt à intervenir.

- Tout d'abord, quand vous espérez **réussir le contrat** que vous serez amené à déclarer. C'est le cas quand vous possédez une valeur d'ouverture et une couleur de cinq cartes annonçable au palier de 1 (pour parler au palier de 2, il est préférable de posséder six cartes). Vous vous placez alors en position d'attaque.

♠ D8743
♥ R4
♦ A5
♣ RV83

S	O	N	E
			1♦
1♠			

Vous auriez ouvert de 1♠, il n'y a aucune raison de ne pas intervenir à 1♠, même si votre couleur n'est pas très belle.

- Ensuite, quand vous pensez que vous allez peut-être chuter, mais que cette chute vous sera profitable, car elle rapportera moins aux adversaires que le gain de leur contrat, même s'ils vous contrent. Il s'agit alors de **préparer des enchères de sacrifice**, basées plutôt sur votre distribution que sur la force.

♠ R10763
♥ 8
♦ 104
♣ AV762

S	O	N	E
			1♦
?			

Si vous trouvez un fit à Pique (ou même à Trèfle) en face, vous pourrez avantageusement surenchérir contre une manche à Cœur déclarée en Est-Ouest. Bien sûr, ces sacrifices sont d'autant plus fréquents et rentables que la vulnérabilité vous sera favorable. Vous interviendrez aussi dans le but de **perturber le dialogue adverse**. Bien évidemment, plus votre intervention sera élevée, plus la gêne sera grande. Intervenir à saut ressort des enchères de barrage.

- Enfin, votre intervention guidera efficacement le partenaire à l'entame si vous vous êtes manifesté.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ R3
♥ D105
♦ AV753
♣ R82

Vuln. : **Tous**

S	O	N	E
			1♥
?			

2

♠ R8
♥ DV9852
♦ 3
♣ V752

Vuln. : **Personne**

S	O	N	E
			1♦
?			

3

♠ 5
♥ D10763
♦ R2
♣ R8653

Vuln. : **Personne**

S	O	N	E
			1♦
?			

4

♠ RD1072
♥ 5
♦ V954
♣ 1062

Vuln. : : **Est / Ouest**

S	O	N	E
			1♣
?			

SOLUTIONS

1 **Passe**. Vous vous comptez bien 13 points H, mais une intervention au palier de 2 dans cinq mauvaises cartes est beaucoup trop dangereuse. Votre meilleure chance de marquer dans votre colonne est de faire chuter les adversaires, sauf si votre partenaire peut lui-même se manifester.

2 **2♥**. Votre belle distribution vous incite à vous manifester. Tant qu'à le faire, préférez un barrage à 2♥, plus embarrassant pour l'adversaire qu'une simple surenchère au palier de 1. Vous auriez ouvert de 2♥ faible, n'est-ce pas ? Et bien, c'est la même chose en intervention.

3 **1♥**. Avec de meilleures couleurs, vous auriez envisagé une intervention bicolore. Ici, pas question, le risque d'une pénalité en cas de misfit est trop élevé. Mais pas question non plus de passer avec un 5-5 et 10 points HL. Annoncez benoîtement 1♥ et attendez la suite…

4 **1♠**. C'est vrai, vous n'avez que 6 points d'honneurs, un peu en-dessous du minimum exigible. Mais la vulnérabilité est favorable, votre distribution excellente et votre couleur fournira une bonne entame si l'adversaire joue le contrat. Alors, jetez-vous à l'eau et annoncez 1♠.

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
♠965
♥ARV93
♦R8
♣D102

S	O	N	E
	-	1♦	-
1♥	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
?			

2
♠RV104
♥2
♦ADV92
♣A85

S	O	N	E
1♦	2♣	X	-
?			

3
♠A9863
♥4
♦AD1063
♣D6

S	O	N	E
			2♥
2♠	4♥	X	-
?			

4
♠74
♥DV7
♦V83
♣AR975

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

5
♠A52
♥V4
♦AR93
♣A1072

S	O	N	E
1SA		2♦	-
2♥	-	3♣	-
?			

6
♠R5
♥86
♦AD1053
♣V1063

S	O	N	E
		1SA	3♥
?			

7
♠962
♥4
♦AR5
♣RD10853

S	O	N	E
		1♣	2♦*
?			

* Michaël's précisé, 5♥-5♠

8
♠AD109
♥AR9542
♦3
♣D2

S	O	N	E
1♥	1SA	-	-
?			

9
♠A94
♥8753
♦V7
♣RD108

S	O	N	E
		1♠	-
2SA	-	3♣	-
?			

ENTAMES

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

S	O	N	E
		1♣	-
-	1SA	-	3SA

A
♠RV4
♥AR53
♦83
♣V963

B
♠A84
♥R75
♦92
♣AD732

C
♠D1072
♥RV53
♦A6
♣R63

D
♠R104
♥DV95
♦A7
♣DV93

JEU DE LA CARTE *en face du mort*

11
♠AD6
♥V97
♦98642
♣R5

N
O E
S

♠84
♥ARD1086
♦R73
♣A4

Don. : **S** - Vuln. : **Tous**

S	O	N	E
1♥	-	2SA*	-
4♥			

* 3 cartes à Cœur, 11-12 HLD

Entame : 5 de Carreau.
Est prend de l'As et rejoue la Dame de Carreau : montrez-vous à la hauteur !

JEU DE LA CARTE *en défense*

12
♠97653
♥A108
♦A10
♣R103

♠D82
♥V94
♦DV963
♣84

N
O E
S

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

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

Entame : Dame de Carreau.
Sud prend du Roi, tire As - Roi de Pique (Est défausse le 2 de Trèfle puis le 2 de Carreau), l'As de Carreau et joue As - Dame - Valet de Trèfle…

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠965 ♥ARV93 ♦R8 ♣D102

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

2 ♠RV104 ♥2 ♦ADV92 ♣A85

S	O	N	E
1♦	2♣	X	-
3♠			

3 ♠A9863 ♥4 ♦AD1063 ♣D6

S	O	N	E
			2♥
2♠	4♥	X	-
5♦			

4 ♠74 ♥DV7 ♦V83 ♣AR975

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

5 ♠A52 ♥V4 ♦AR93 ♣A1072

S	O	N	E
1SA		2♦	-
2♥	-	3♣	-
3♦			

6 ♠R5 ♥86 ♦AD1053 ♣V1063

S	O	N	E
		1SA	3♥
X			

7 ♠962 ♥4 ♦AR5 ♣RD10853

S	O	N	E
		1♣	2♦*
3♥			

* Michaël's précisé, 5♥-5♠

8 ♠AD109 ♥AR9542 ♦3 ♣D2

S	O	N	E
1♥	1SA	-	-
X			

9 ♠A94 ♥8753 ♦V7 ♣RD108

S	O	N	E
		1♠	-
2SA	-	3♣	-
4♣			

1 3SA. L'enchère de 3♠ a pour but de faire jouer le contrat de 3SA par le partenaire, souvent avec l'As de Pique « blanc ». Avec trois petits Piques, vous n'avez pas de raison de vous opposer à son projet : annoncez donc 3SA.

2 3♠. L'enchère est forcing sans être auto-forcing, et promet un jeu irrégulier de seconde zone au moins.

3 5♦. Le Contre du partenaire est d'appel : ne passez donc pas avec ce bicolore de dix cartes et annoncez votre seconde couleur.

4 Passe. L'enchère de 3♦ montre un bicolore 5-5 sans espoir de manche : passez donc. Avec un beau bicolore 5-5, l'ouvreur aurait conventionnellement nommé la dernière couleur, ici 3♥.

5 3♦. Vous n'avez pas de fit à Cœur (sinon vous auriez soutenu à ce stade) et acceptez de jouer 3 Sans-Atout si l'ouvreur est singleton Carreau mais pas s'il est singleton Pique.

6 Contre. Du jeu sans bonne enchère naturelle. Cette déclaration ne promet rien de spécial à Pique, étant donné le peu d'espace à disposition pour vérifier si le contrat de 3 Sans-Atout est jouable.

7 3♥. Splinter, montrant une courte à Cœur, un fit long à Trèfle et la valeur d'une ouverture de première zone.

8 Contre. Dans cette situation, le Contre de réveil promet a priori quatre cartes à Pique.

9 4♣. 3♣ est une enchère naturelle qui montre un espoir de chelem. Votre jeu apporte un merveilleux complément et vous devez exprimer votre double fit. Il vous conduira peut-être à appeler un excellent 6 Trèfles si l'ouvreur possède : ♠RDV82 ♥4 ♦AD5 ♣AV93.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
		1♣	-
-	1SA	-	3SA

A ♠RV4 ♥AR53 ♦83 ♣V963

B ♠A84 ♥R75 ♦92 ♣AD732

C ♠D1072 ♥RV53 ♦A6 ♣R63

D ♠R104 ♥DV95 ♦A7 ♣DV93

10 **A : As de Cœur.** Vous avez la possibilité, grâce à cette entame, de réaliser les cinq premières levées : cette seule idée doit suffire à vous convaincre.
B : 3 de Trèfle. Votre seul espoir de faire chuter consiste à affranchir votre couleur cinquième.
C : 2 de Pique. L'entame sous Roi - Valet est statistiquement très mauvaise et celle sous Dame - 10 excellente.
D : Dame de Cœur. Ouest a au moins 13HL pour sauter à 3SA face à 10-12H. S'il n'est pas intervenu sur l'ouverture de 1♣, c'est qu'il est souvent long dans cette couleur: préférez donc l'entame à Cœur à l'entame à Trèfle.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE *en face du mort*

11

♠ A D 6
♥ V 9 7
♦ 9 8 6 4 2
♣ R 5

♠ V 10 7 5 2
♥ 5 3 2
♦ 5
♣ V 9 8 2

N
O E
S

♠ R 9 3
♥ 4
♦ A D V 10
♣ D 10 7 6 3

♠ 8 4
♥ A R D 10 8 6
♦ R 7 3
♣ A 4

Don. : **S** - Vuln. : **Tous**

S	O	N	E
1♥	-	2SA*	-
4♥			

* 3 cartes à Cœur, 11-12 HLD

Entame : 5 de Carreau.

11 Si Ouest avait eu V 10 3 à Carreau, il aurait naturellement entamé du Valet en tête de séquence : **l'entame du 5 est donc un singleton** et vous ne devez avoir aucun espoir au sujet de l'avenir de votre Roi. Ceci étant, vous avez toute latitude pour choisir le meilleur moment de le fournir. Imaginons que vous couvriez la Dame de Carreau : votre Roi sera coupé et un retour Pique vous condamnera si le Roi est en Est car celui-ci contrôle encore les Carreaux.

En revanche, **si vous attendez le troisième tour de Carreau pour fournir le Roi**, le retour Pique pourra être pris de l'As et vous n'aurez plus qu'à couper maître un Carreau pour affranchir le dernier. Les atouts purgés, vous vous débarrasserez de votre petit Pique sur le dernier Carreau du mort.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE *en défense*

12

♠ 9 7 6 5 3
♥ A 1 0 8
♦ A 1 0
♣ R 1 0 3

♠ D 8 2
♥ V 9 4
♦ D V 9 6 3
♣ 8 4

N
O E
S

♠ -
♥ D 6 5 2
♦ 8 7 5 2
♣ 9 7 6 5 2

♠ A R V 10 4
♥ R 7 3
♦ R 4
♣ A D V

Don. : **S** - Vuln. : **N / S**

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

Entame : Dame de Carreau.

12 Le début du coup vous a appris que le déclarant possède cinq cartes à Pique, deux cartes à Carreau grâce à la défausse du 2 de Carreau en pair-impair du résidu et trois cartes à Trèfle grâce à la défausse du 2 de Trèfle. **La distribution de la main du déclarant est donc** : 5♠-3♥-2♦-3♣. Il détient 18H en-dehors des Cœurs : il a donc encore un honneur à Cœur mais pas les deux : il aurait tablé depuis longtemps ! Il ne peut pas gagner s'il a seulement la Dame, **créditons-le du Roi de Cœur.** Vous coupez donc (défausser ne ferait que différer la remise en main) et devez attaquer les Cœurs. Si vous jouez un petit, vous laissez une chance au déclarant qui pourra, en passant le 8, capturer la Dame de votre partenaire avec le Roi puis prendre votre Valet en fourchette au tour suivant. **Le retour mortel est celui du Valet de Cœur** : Sud ne pourra plus éviter la perte d'une levée dans la couleur.

le Bridgeur

ÉQUIPEZ-VOUS !

ÉTUIS DUPLI PLUS
verts, rouges, bleus, orange, violets et jaunes (vendus par 8)
29,90 €

TABLE
"Club" miel tapis vert
179 €

BOÎTES À ENCHÈRES
(vendues par 4)
Bridge Partner Classique ou Pocket
40,90 €

TAPIS 4 AS
velours synthétique vert (avec ou sans repère NSEO)
23 €/26,50 €

CARTES
Le Bridgeur classiques, bordeaux ou bleu.
Le jeu 3,10 €

TABLE + TAPIS
+ 4 BOÎTES À ENCHÈRES
+ 4 JEUX DE CARTES
+ LIVRAISON OFFERTE

PACK TABLE 199€

AU LIEU DE ~~255,30€~~

LIVRAISON CHEZ VOUS EN 72H

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.

LE COIN DU DÉBUTANT

> PAR CHRISTINE KOECK

Après une pause bien méritée pendant l'été, vous allez bientôt reprendre vos cours de bridge. Comme tout sport, notre jeu préféré a besoin d'un entraînement régulier. Profitons de ces premiers jours d'automne pour faire une révision avant de s'asseoir de nouveau à la table. C'est en forgeant que l'on devient bridgeur !

LES MAINS RÉGULIÈRES À L'OUVERTURE

Une main régulière est une main qui comporte au plus un doubleton et pas de singleton, ni de chicane. Il n'y a que trois formes de mains qui correspondent à cette définition.

Mains régulières • Nombre de cartes par couleur
4-3-3-3 / 4-4-3-2 / 5-3-3-2

La main la plus régulière possède trois couleurs de trois cartes et une couleur de quatre cartes. Mais même une main ayant cinq cartes dans une couleur avec un seul doubleton rentre dans cette catégorie des mains régulières.
L'ouverture de ces mains s'effectue en fonction du nombre de points que l'on possède, soit de 1 à la couleur, soit directement par une enchère à Sans-Atout :

Mains régulières • Zone de points			
12H-14H	15H-17H	18H-19H	20H-21H
Ouvreur 1♣/♦	Ouvreur 1SA	Ouvreur 1♣/♦	Ouvreur 2SA
Répondant 1♥/♠		Répondant 1♥/♠	
Ouvreur 1SA*		Ouvreur 2SA*	

** Sans fit par 4 cartes dans la majeure répondue.*
Sans 4 cartes à Pique sur la réponse d'1♥, sinon on annonce 1♠.

Les ouvertures à Sans-Atout sont précisément définies en force.
Sur l'ouverture en mineure, votre partenaire recherche en priorité un fit en majeure. Sa réponse d'1♥ ou d'1♠ promet au moins quatre cartes dans la couleur et au moins 5/6 points. Sans fit de quatre cartes, vous indiquez la possession d'un jeu régulier par votre redemande à SA, en précisant à ce moment votre zone de points.

Votre redemande permet à votre partenaire de passer, de faire la bonne proposition, ou de conclure.

ENCHÈRES

1 ♠AR3 ♥RV9 ♦V1052 ♣AR4

S	O	N	E
?			

2 ♠107 ♥AD2 ♦RD94 ♣AR43

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
?			

3 ♠R96 ♥D32 ♦74 ♣ARV84

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
?			

SOLUTIONS

1 1♦. Vous avez un jeu régulier et une force se situant entre les ouvertures de 1SA et 2SA : vous ouvrez de votre mineure la plus longue. Sur une réponse en majeure de votre partenaire vous annoncerez 2SA, indiquant ainsi une force de 18 ou 19 H.

2 2SA avec saut au deuxième tour d'enchères indique précisément votre force. Le partenaire sait que vous avez deux ou trois cartes à Pique.

3 1SA. Vous êtes doté d'un jeu régulier et 14HL, limite supérieure de la demande à 1SA. Ne répétez pas vos Trèfles sous prétexte qu'ils sont très beaux - ils seront très utiles dans le cadre d'un contrat à Sans-Atout !

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠AV54
♥98
♦R72
♣D1086

N
O E
S

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2SA	-	3SA	

♠R72
♥A5
♦ADV103
♣RV4

Entame : 6 de Cœur.
L'adversaire de droite fournit la Dame.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠8764
♥R42
♦V10963
♣7

N
O E
S

S	O	N	E
		1♣	-
1♥	-	1SA	-
4♥			

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

l'asdetrèfle +

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

SOLUTIONS

4 La première étape consiste à compter vos levées sûres. À Pique, vous avez deux levées. L'As de Cœur constitue la troisième. Cinq levées de Carreaux portent ce total à huit. D'où peut provenir la neuvième levée ? À Trèfle, vous possédez quatre cartes équivalentes entre vos deux mains. Le sacrifice de l'une d'elles déloge l'As, affranchissant ainsi trois levées d'honneur par la suite. Sauf que… voyons ce que l'adversaire fera à ce moment. L'entame provient d'une couleur dans laquelle vous n'avez qu'un seul arrêt et quatre cartes entre vos deux mains. En plus de l'As de Trèfle, les adversaires s'adjugeront donc au moins quatre levées de Cœur, vous condamnant à la chute.

Quand vous comptez vos levées, comptez aussi celles des adversaires au cas où ils prendraient la main. Parfois cela vous fera adopter une ligne de jeu différente.

Votre jeu alternatif est de trouver une neuvième levée à Pique, en réalisant l'impasse à la Dame. Vous encaissez le Roi de Pique (une précaution contre une Dame sèche en Est), puis vous jouez un petit Pique vers votre fourchette As-Valet. Si l'adversaire de gauche fournit une petite carte, vous appelez le Valet du mort. Ainsi, vous avez une chance sur deux de gagner votre contrat. C'est mieux que de n'en avoir aucune !
Main d'Ouest : ♠ D98 ♥ RV763 ♦ 4 ♣ 9532
Main de Sud : ♠ 1063 ♥ D1042 ♦ 9865 ♣ A7

5 La séquence vous a appris que Nord détient une main régulière de 12 à 14 points d'honneurs, et que Sud possède au moins six cartes à Cœur et une main qui permet de conclure à la manche. Comme vous êtes nanti d'un jeu faible, votre partenaire possède quelques points d'honneurs, environ une dizaine. Votre meilleur espoir pour faire chuter ce contrat est de réaliser une levée d'atout supplémentaire. Afin d'y parvenir, entamez de votre singleton à Trèfle, plutôt que de votre tête de séquence à Carreau.

La possession d'un singleton dans une couleur autre que l'atout est un élément très favorable pour réaliser des coupes.

Main de Nord : ♠ V93 ♥ AD ♦ RD8 ♣ D9632
Main d'Est : ♠ A1052 ♥ 93 ♦ 752 ♣ A854
Main de Sud : ♠ RD ♥ V108765 ♦ A4 ♣ RV10
Sur l'entame du 7 de Trèfle, votre partenaire vous fait couper un premier Trèfle. Votre Roi de Cœur va être pris en impasse par le déclarant, vous privant ainsi d'une levée naturelle d'atout. Votre meilleur espoir est maintenant de rejouer Pique : si le partenaire possède l'As dans cette couleur, vous obtenez une deuxième coupe et vous faites chuter le contrat. Sur l'entame du Valet de Carreau le déclarant prend en main et réussit l'impasse au Roi d'atout. Il ne pourra prendre votre Roi troisième mais ne concèdera que trois plis.

Entrez dans la danse !

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

Le Championnat de France des Écoles de Bridge se joue deux fois par an dans les clubs.
Il comporte trois niveaux (débutant, classement ≤ 4Pr, classement ≤ 3♦) et chaque participant se voit remettre un livret de commentaires des donnes, spécialement créées pour chaque niveau.
Le Simultané des Élèves (classement ≤ 3♦) se joue tous les mois dans les clubs. Il s'adresse typiquement aux joueurs en deuxième année de cours et en suit le programme pédagogique. Les donnes sont également adaptées et un livret est disponible pour tous les joueurs.
Enfin, **l'Espérance par paires et par quatre** permettent à tous les joueurs de 4e série de faire leurs premières armes dans une compétition fédérale.

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