

ENCHÈRES À DEUX

LES TROIS BICOLORES DE L'OUVREUR

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Quand l'ouvreur possède une distribution bicolore, il a à cœur de décrire ses deux couleurs le plus vite possible, de façon à trouver un fit et de zoner au plus juste son jeu. Nous allons voir que ceci ne sera pas toujours possible au stade de la redemande.

Rappelons qu'on appelle **bicolore** une main qui comporte deux couleurs longues, l'une d'entre elles étant au moins cinquième. En l'absence d'intervention, l'ouvreur décrit un jeu bicolore s'il annonce deux couleurs différentes à deux paliers différents.

S	O	N	E
1♣ 2♥	-	1♠	-

Les Cœurs ont été annoncés à un palier différent des Trèfles. Sud garantit une main bicolore, donc au minimum cinq Trèfles et quatre Cœurs : la première couleur annoncée est toujours la plus longue. Mais...

S	O	N	E
1♣ 1♠	-	1♥	-

Les Piques et les Trèfles ont été annoncés au même palier. Sud peut posséder une distribution bicolore avec cinq Trèfles et quatre Piques mais cette distribution n'est pas garantie. Il peut par exemple détenir trois Trèfles seulement et quatre Piques, dans le cadre d'une distribution 4-3-3-3.

Bicolore économique et bicolore cher

Le palier atteint par l'annonce de la seconde couleur du bicolore est variable selon le début de séquence. On distingue deux cas :

1 Ou bien l'annonce de la deuxième couleur de l'ouvreur est inférieure au palier de répétition de la couleur d'ouverture :

Ouvreur	Répondant
1♦ 2♣	1♠

2♣ est une enchère inférieure à la répétition des Carreaux (2♦). Il est aussi possible de dire que l'annonce de la deuxième couleur permet le retour dans la couleur d'ouverture au palier de 2, ce qui revient au même. **On parle alors de bicolore économique.** L'expression d'un bicolore économique ne requiert de la part de l'ouvreur aucune force particulière, cette enchère ne demande - et ne promet - qu'un minimum de 13HL.

2 Ou bien l'annonce de la deuxième couleur de l'ouvreur dépasse le palier de répétition de la première - ou oblige le répondant à revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture s'il le souhaite.

Ouvreur	Répondant
1♦ 2♥	1♠

Cette fois, le répondant ne peut plus annoncer 2♦. **Il s'agit alors d'un bicolore cher.** En cas de misfit, il faut anticiper que le camp puisse se réfugier à 2SA, par exemple. Ce contrat nécessite 23HL pour être jouable. Face aux 5 points garantis du répondant, il faudra que l'ouvreur possède au moins 18HL pour se permettre d'annoncer son bicolore de cette façon. Le bicolore cher peut compter jusqu'à 22 ou 23HL. Il est donc logique qu'il oblige le répondant à reparler. **Le bicolore cher est forcing et même autoforcing**, l'ouvreur garantissant une enchère de plus au répondant si celui-ci ne déclare pas la manche.

Bicolore à saut

Le bicolore économique n'est évidemment pas forcing, puisque le camp peut ne compter que 12H en face de 5. Le risque de rater une manche devient très important si l'ouvreur possède au moins 20 points HL, puisqu'il sait que le total de 25 est atteint. Pour être certain que les enchères continuent, l'ouvreur doit annoncer sa seconde couleur avec un saut à partir de 20 points HL. On parle alors **de bicolore à saut**.

Ouvreur	Répondant
1♥ 3♣	1♠

Bien sûr, ce bicolore, qui garantit 25HL dans la ligne, est **forcing de manche** cette fois.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 5 ♥ V75 ♦ A1096 ♣ ADV53	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	-	1♠	-	2 ♠ V3 ♥ R1083 ♦ A10 ♣ AV743	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	-	1♠	-
S	O	N	E																
1♣ ?	-	1♠	-																
S	O	N	E																
1♣ ?	-	1♠	-																
3 ♠ R5 ♥ AD104 ♦ AD9863 ♣ 5	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ ?	-	1♠	-	4 ♠ AD5 ♥ 3 ♦ ARV4 ♣ ARV63	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	-	1♠	-
S	O	N	E																
1♦ ?	-	1♠	-																
S	O	N	E																
1♣ ?	-	1♠	-																
5 ♠ 84 ♥ AR973 ♦ ARD8 ♣ V5	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♠	-	6 ♠ AV4 ♥ ARD74 ♦ 5 ♣ RD83	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♠	-
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♠	-																
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♠	-																
7 ♠ AR1053 ♥ A104 ♦ ARV6 ♣ 5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	2♣	-	8 ♠ ADV83 ♥ RDV93 ♦ 6 ♣ R7	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	2♦	-
S	O	N	E																
1♠ ?	-	2♣	-																
S	O	N	E																
1♠ ?	-	2♦	-																

SOLUTIONS

1 2♣. Vos moyens ne vous permettent pas d'annoncer 2♦, bicolore cher qui montrerait au moins 18HL. Répétez tranquillement les Trèfles, vous n'en promettez que cinq.

2 1SA. Pas possible d'annoncer les Cœurs, 2♥ serait un bicolore cher. Avec une telle main, sans singleton, dans la zone 12-14, préférez la redemande à 1SA à la répétition des Trèfles : votre camp découvrira plus facilement un éventuel fit à Cœur.

3 2♥. Avec une distribution 6-4, il est permis d'utiliser le bicolore cher avec seulement 15H, à condition de posséder deux belles couleurs et ni honneur sec, ni petit honneur dans le doubleton.

4 2♦. Cette main constitue la limite supérieure du bicolore cher : 22H. Avec un point de plus, vous auriez ouvert de 2♦ forcing de manche. Ne dites pas 3♦, il n'existe pas de bicolore cher à saut.

5 2♦. Il vous faudrait 20HL pour annoncer 3♦, bicolore à saut forcing de manche. Vous n'en avez que 18, dont un mauvais Valet second. 2♦ suffit.

6 3♣. Cette fois, vous avez 19 beaux points d'honneurs, 20 points HL, revalorisés par le semi-fit à Pique. Imposez la manche en annonçant 3♣, une enchère qui ne promet pas un 5-5.

7 2♦. Après un changement de couleur au palier de 2, il n'est plus indispensable de montrer votre force immédiatement puisque vous êtes certain que le répondant va reparler. Contentez-vous de 2♦ pour l'instant, vous indiquerez vos réserves plus tard.

8 3♥. La conséquence de l'attitude adoptée avec la main précédente, c'est que le saut dans une nouvelle couleur montre désormais un bicolore 5-5, comptant deux belles couleurs avec un minimum de 15-16H. L'occasion de montrer d'un seul coup votre beau bicolore majeur !

JEU EN FACE DU MORT

AFFRANCHIR UNE COULEUR DU MORT

> PAR JEAN-PAUL BAIAN

Affranchir une couleur du mort nécessite avant tout une analyse soigneuse des communications. Vous aurez aussi à donner des coups à blanc, être prodigue de vos honneurs, couper maître et optimiser le jeu de vos atouts pour mener à bien votre entreprise !

Illustrons cela avec un exemple :

♠ R 10 6
 ♥ A 7
 ♦ V 6 4
 ♣ A D 8 4 2
 ♠ 8 3 2
 ♥ R 6 4 2
 ♦ A R 7 5
 ♣ V 3
 ♠ 7 5
 ♥ V 10 9 3
 ♦ D 10 3
 ♣ 10 9 7 5
 ♠ A D V 9 4
 ♥ D 8 5
 ♦ 9 8 2
 ♣ R 6

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

Entame : As de Carreau (le 10 en Est).

Ouest continue du Roi puis d'un petit Carreau pour la Dame d'Est. Celui-ci rejoue le Valet de Cœur. Sud essaie la Dame mais Ouest produit le Roi. Le déclarant est à la tête de neuf levées. La dixième devra provenir des Trèfles en espérant un partage 3-3 ou 4-2 de la couleur. Sud tire deux tours d'atout de sa main (la Dame et le Valet par exemple), **en conservant le Roi au mort comme remontée**. Lorsque ceux-ci sont répartis 3-2, il poursuit en jouant le Roi, l'As et un petit Trèfle coupé de l'As de Pique. Il ne reste plus qu'à remonter au mort au Roi de Pique, ce qui purge aussi le dernier atout de la défense, et à encaisser la Dame et le cinquième Trèfle affranchi. Notons que si les atouts s'étaient avérés 4-1, il n'aurait plus été possible de rejoindre le mort en purgeant les atouts adverses ; il aurait fallu les extraire en quatre tours et espérer un partage 3-3 des Trèfles.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 6 5 3
♥ 10 9 8
♦ A 8 6 4 2
♣ D 10

	N	E
O		
S		

♠ A 9 4
 ♥ A R D V 7 5 3
 ♦ 9
 ♣ V 7

	S	O	N	E
2♣	-	-	2♦	-
3♥	-	-	4♥	-

Ouest entame du Roi de Pique. Vous avez neuf levées de tête, et seul l'affranchissement des Carreaux peut vous en procurer une dixième. Attention aux remontées !

2 ♠ A 5 2
♥ 6 5
♦ V 7 4
♣ A 9 8 3 2

	N	E
O		
S		

♠ R D 4
 ♥ A R 7
 ♦ 10 8 5 3 2
 ♣ R D

	S	O	N	E
1SA	-	-	3SA	-

Ouest entame de la Dame de Cœur pour le 4 d'Est. Vous vous comptez huit levées maîtresses. Avec des chances à Carreau ou à Trèfle pour la neuvième. Comment allez-vous vous y prendre ?

3 ♠ D V 3
♥ 7 4 3
♦ 8 6 5
♣ D V 10 9

	N	E
O		
S		

♠ A R 10 9 8 7 2
 ♥ R 5 2
 ♦ A D 3
 ♣ -

	S	O	N	E
2♣	-	-	2♦	-
3♠	-	-	4♠	-

Ouest entame du 5 de Pique. Les deux plis qui vous manquent peuvent être cherchés à Cœur et à Carreau. Rien d'autre ?

4 ♠ A R 7
♥ 8 7 2
♦ 5 4 3
♣ 10 9 6 4

	N	E
O		
S		

♠ 8 5 3 2
 ♥ A R V
 ♦ A R 7 6
 ♣ A D

	S	O	N	E
2SA	-	-	3SA	-

Ouest entame du 4 de Cœur, pour le 9 d'Est. Cela vous offre une huitième levée. Vous avez de nombreuses possibilités pour la neuvième : les Piques 3-3, les Carreaux 3-3, ou la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle. Par quoi allez-vous commencer ?

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 432
♥ AV10752
♦ A1074
♣ -

N	E
O	S

♠ ARDV108
♥ -
♦ 8632
♣ ARD

	S	O	N	E
2♦	-	-	3♥*	-
3♠	-	-	4♥	-
4♠	-	-	7♠	-

* 2 As de même couleur.

Vous avez appelé le grand chelem et, même s'il y aurait à redire des enchères de votre partenaire, ce n'est pas le moment de pester. Appliquez-vous et montrez-lui que ses enchères n'étaient peut-être pas si farfelues que cela... En attendant, Ouest entame du Valet de Trèfle.

6

♠ 52
♥ AV1065
♦ 532
♣ A94

N	E
O	S

♠ AR64
♥ 42
♦ AR84
♣ R87

	S	O	N	E
1SA	-	-	2♦	-
2♥	-	-	3SA	-

Ouest entame de la Dame de Carreau, sur laquelle Est fournit le 10. Vous avez sept levées sûres et les Cœurs devraient fournir les deux plis manquants. Y aurait-il une (bonne) raison de renoncer au manquement classique de la couleur qui consiste à attaquer d'un petit pour le 10 ?

SOLUTIONS

1 Vous devez espérer un partage 4-3 des Carreaux adverses (62 %), afin de pouvoir affranchir la cinquième carte de la couleur. Il faut pour ce faire quatre remontées au mort : trois pour couper des Carreaux et une dernière pour aller chercher le Carreau affranchi. Ces quatre remontées sont fournies par l'As de Carreau, le 8, le 9 et le 10 d'atout. Encore faut-il prendre soin de couper trois fois avec les gros atouts de la main de Sud, afin de conserver le 3, le 5 et le 7 pour remonter au mort ! Allons-y : As de Pique. As de Carreau et Carreau coupé de l'As, atout pour le 8, Carreau coupé du Roi, atout pour le 9 et Carreau coupé de la Dame. Il ne reste plus qu'à remonter par le 10 d'atout pour encaisser le cinquième Carreau affranchi.

La main d'Ouest : ♠ RD102 ♥ 64 ♦ V73 ♣ A985.

2 Oubliez tout de suite les Carreaux, impossibles à affranchir, et concentrez-vous sur les Trèfles, couleur où vous allez devoir faire quatre levées pour en totaliser neuf. La possession du 8 et du 9 de Trèfle au mort vous permet de ne pas tout faire reposer sur un partage symétrique de la couleur. Jouez le Roi, puis prenez la Dame de l'As : si un petit honneur second (10 ou Valet) a le bon goût d'apparaître, il ne reste plus qu'à déloger l'autre en jouant le 9, puis à utiliser l'As de Pique pour aller chercher le 8 et la levée de longueur. Et si rien n'apparaît sous l'As ? Rejouez la couleur en espérant un partage 3-3, qui vous offrira aussi quatre levées dans la couleur.

La main d'Est : ♠ V1096 ♥ 8432 ♦ RD9 ♣ 104.

3 Vous pourriez penser nécessaire de réussir les deux impasses rouges. Ce n'est pas la meilleure idée puisque les Trèfles vous offrent la certitude de trouver les deux plis manquants. Prenez l'entame atout de la Dame, en jetant le 7 de la main (tout en constatant qu'Est fournit), et avancez la Dame de Trèfle : si Est couvre, coupez, et s'il fournit une petite carte, défaussez un Cœur ou un Carreau. Ouest prend et n'a rien de mieux à faire qu'à rejouer atout. Prenez du Valet, tout en débloquent votre 8 et avancez le Valet de Trèfle : si Est couvre, vous coupez (du 9, bien sûr), remontez en prenant le 2 de Pique du 3, et encaissez les deux Trèfles affranchis. Si Est ne couvre pas, défaussez à nouveau une carte rouge : quelle que soit la position des honneurs à Trèfle, vous parviendrez toujours à affranchir deux levées dans la couleur, via cette double expasse.

La main d'Ouest : ♠ 54 ♥ A94 ♦ R1097 ♣ A642.

4 Pourquoi s'en remettre à une ou plusieurs manœuvres aléatoires lorsqu'il existe une chance à 100 % ? Encore faut-il avoir repéré qu'à Trèfle, il ne vous manque que le Roi et le Valet. Prenez l'entame et jouez l'As et la Dame de Trèfle, pour déloger le Roi. Prenez le retour, quel qu'il soit, montez au mort à Pique et rejouez le 10 de Trèfle : le Valet tombe, le 9 est affranchi et il reste un gros honneur à Pique au mort pour aller le chercher.

La main d'Ouest : ♠ 9 ♥ D10643 ♦ D1092 ♣ RV5.

5 Vous avez onze levées de tête. Vous pouvez essayer de couper deux Carreaux au mort (après avoir défaussé trois Carreaux du mort sous As, Roi et Dame de Trèfle), mais il faudrait, pour ne pas vous faire surcouper, que l'adversaire qui possède deux Carreaux n'ait qu'un seul atout (manœuvre de Guillemaud). Il y a bien mieux : espérer un partage 4-3 des Cœurs et entreprendre l'affranchissement par la coupe de deux levées de longueur. Cela nécessitera de remonter trois fois au mort pour les couper, et une quatrième fois pour les encaisser. Si l'As de Carreau constitue une remontée bien visible, il n'en est pas de même des trois autres : elles seront constituées de coupes de vos Trèfles maîtres, qui vous permettront d'être trois fois au mort ! Allons-y : Trèfle coupé et Cœur coupé, Trèfle coupé et Cœur coupé, troisième Trèfle coupé et troisième Cœur coupé. Il ne reste plus qu'à purger les trois atouts adverses, à remonter à l'As de Carreau et à encaisser l'As et les deux derniers Cœurs affranchis. Une entame atout, classique contre un grand chelem à la couleur vous aurait condamné.

La main d'Ouest : ♠ 965 ♥ 643 ♦ R9 ♣ V10985.

6 La double impasse à Cœur est le meilleur manquement pour espérer faire quatre levées dans la couleur. Ici, trois suffisent à votre bonheur puisque vous possédez six levées d'honneurs annexes. Si vous commencez par une impasse, Est pourra vous mettre en échec, s'il possède un honneur quatrième, en laissant passer cette levée : vous n'aurez alors plus assez de communications pour affranchir et encaisser vos Cœurs. La parade est spectaculaire : commencez par un coup à blanc ! Prenez le retour en main, quel qu'il soit, et rejouez Cœur. L'apparition de la Dame règle vos problèmes : vous prenez de l'As et continuez du Valet pour affranchir deux levées. Et si Ouest fournissait un petit Cœur au second tour, il faudrait jouer l'As, un honneur second en Est étant plus probable que deux petites cartes (pas de problème avec un partage 3-3).

La main d'Est : ♠ V987 ♥ R983 ♦ 106 ♣ V105.

ENTAMES

ENTAME PASSIVE OU AGRESSIVE DANS UN CONTRAT À L'ATOUT

> PAR WILFRIED LIBBRECHT

L'entame à l'atout est un domaine où il est malheureusement difficile d'éviter les erreurs. Aussi verrons-nous dans cet article quelques principes qui vous aideront à vous tromper... le moins souvent possible.

Y a-t-il des similitudes dans le choix de la couleur d'entame à Sans-Atout ou à l'atout ?

À Sans-Atout, donner une levée à l'entame n'est pas grave si vous affranchissez ainsi suffisamment de levées de longueur. Soyez agressif pour en affranchir le plus possible. À l'atout, il n'y a pas d'intérêt à affranchir des levées de longueur qui vont être coupées ensuite. Soyez passifs, protégez vos honneurs et soyez économes de vos forces.

Comment choisir la couleur d'entame dans un contrat à l'atout ?

Vous devez à la fois observer votre jeu et analyser la séquence d'enchère. Le plus souvent, la séquence ne vous aura pas donné d'information déterminante. Dans ce cas, il faudra entamer neutre tout en essayant de fabriquer des levées :

- soit l'As avec ARx(x), coup de "périscopes" pour voir le mort
- soit un singleton, pour essayer de valoriser vos atouts
- soit une couleur comportant une séquence d'honneur
- soit une couleur longue sans honneur

Au contraire, quel type d'entame est à éviter dans un contrat à l'atout ?

Sans information particulière lors de la séquence d'enchère, il faudra éviter :

- l'entame dans des fourchettes
- l'entame dans les couleurs de l'adversaire
- l'entame sous des honneurs surtout s'ils sont gros (As ou Roi)

Entamez d'un doubleton sans honneur, mais pas systématiquement.

C'est une entame très utile contre un contrat partiel. Sinon, mieux vaut contrôler l'atout et ne pas avoir trop de jeu.

Quel type de renseignements peut vous fournir la séquence d'enchère ?

Trois principales choses peuvent modifier les principes vus ci-dessus :

- Votre partenaire a nommé une couleur
- la séquence laisse imaginer une courte et donc un plan de coupe
- vous visualisez une longue exploitable au mort et donc un plan de défausse.

Comment devez-vous réagir dans ces trois cas ?

1- L'entame dans la couleur longue de votre partenaire est une priorité. Dérogez seulement si vous possédez As-Roi dans une couleur annexe, trois honneurs en séquence ou un singleton.

2- Avec une forte opposition dans la couleur secondaire du déclarant, quand les adversaires jouent une partielle contrée ou encore si le répondant passe sur une ouverture mineure ou un bicolore économique, il faut évidemment entamer atout pour vous opposer au plan de coupe. Mais cela ne doit pas être au détriment de vos levées dans cette couleur. Il faut éviter d'entamer atout avec des honneurs courts (Rx, Dxx, etc.) ou un singleton d'atout.

3- Lorsque vous savez que le déclarant dispose d'une couleur secondaire maîtresse ou rapidement affranchissable, il est urgent de réaliser ou d'affranchir les levées auxquelles votre camp a droit avant que le déclarant n'exploite sa couleur. Pour cela, il ne faut pas hésiter à entamer, même sous de gros honneurs, avec l'espoir de trouver un complément chez le partenaire.

À VOUS DE JOUER ! Vous êtes en Ouest, à vous d'entamer !

1 ♠ 75 ♥ DV 10 ♦ R8642 ♣ 752 Vuln. : Personne	2 ♠ RV4 ♥ 75 ♦ 97542 ♣ 863 Vuln. : Ouest / Est	3 ♠ AV95 ♥ RD83 ♦ AV5 ♣ 87 Vuln. : Tous	4 ♠ A84 ♥ 8 ♦ R9753 ♣ 10987 Vuln. : Nord / Sud
S O N E 1♠ - 2♠ - 4♠	S O N E 1SA - 2♦ - 2♥ - 4♥	S O N E 1♣ X	S O N E 1♥ - 2♠ - 3♥ - 6♥

SOLUTIONS

1 À l'atout, la longueur n'est pas un critère d'entame prioritaire. Ici, la séquence d'enchères ne vous apprend rien et l'entame de la Dame de Coeur vous permettra d'affranchir des levées sans en donner.

2 Préservez vos honneurs à Pique, il n'y a pas d'urgence, entamez le plus neutre possible : le 2 de Carreau en pair-impair, dans votre couleur longue.

3 Pour passer sur le Contre d'appel, Est possède cinq ou six très beaux Trèfles. Entamez du 8 de Trèfle pour empêcher Sud de réaliser des petits atouts en coupe !

4 Il y a urgence à affranchir une levée avant que Sud ne fasse six Cœurs, cinq Piques en vous donnant l'As, et les deux As mineurs. Une seule chance : trouver la Dame de Carreau en face. Entamez sans trembler du 3 de Carreau sous le Roi !

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 ♠ 5 ♥ A84 ♦ DV9753 ♣ V92	<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>1♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	1♠	-			2♦	-	2 ♠ AD5 ♥ 93 ♦ A963 ♣ R1072	<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>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♥	1♠	2♥	3 ♠ 973 ♥ A985 ♦ D102 ♣ 973	<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>1♠</td> <td>1♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	1♠	1♣	-			2♦	-				
S	O	N	E																																						
1SA ?	-	1♠	-																																						
		2♦	-																																						
S	O	N	E																																						
?	1♥	1♠	2♥																																						
S	O	N	E																																						
1♥ ?	1♠	1♣	-																																						
		2♦	-																																						
4 ♠ AD973 ♥ RD6 ♦ 73 ♣ AR4	<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>2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♦	-			2♠	-	5 ♠ D1073 ♥ V5 ♦ AD84 ♣ AD3	<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></td> <td></td> <td>3♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	2♣	-			3♠	-	6 ♠ 1094 ♥ AR104 ♦ D94 ♣ 732	<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>-</td> <td>1♦</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X ?	-	1♦	2♣			3♠	-
S	O	N	E																																						
1♠ ?	-	1♦	-																																						
		2♠	-																																						
S	O	N	E																																						
1SA ?	-	2♣	-																																						
		3♠	-																																						
S	O	N	E																																						
X ?	-	1♦	2♣																																						
		3♠	-																																						
7 ♠ RD5 ♥ D4 ♦ AD10753 ♣ 73	<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♥	-	8 ♠ ADV953 ♥ R5 ♦ 986 ♣ A7	<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>2SA*</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♥	2SA*	9 ♠ 9863 ♥ AD5 ♦ 1064 ♣ RV6	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>1♦</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>4♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♦	-			4♣	-				
S	O	N	E																																						
2♦ ?	-	1♥	-																																						
		2♥	-																																						
S	O	N	E																																						
?		1♥	2SA*																																						
S	O	N	E																																						
1♠ ?	-	1♦	-																																						
		4♣	-																																						

* Bicolore mineur.

* Splitter.

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	2♣
2♦			

A ♠ DV983
♥ 9753
♦ D5
♣ D7

B ♠ V632
♥ AD105
♦ 932
♣ 98

C ♠ 2
♥ V75432
♦ 8643
♣ A5

D ♠ AR103
♥ 97653
♦ 65
♣ 85

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ 9
♥ AD853
♦ 75
♣ D10863

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	4♠	5♣	1♠

Entame : Dame de Pique
Est prend l'entame du Roi de Pique et rejoue le 4 de Carreau.
Quelle carte allez-vous passer ?

♠ 85
♥ 74
♦ RV9
♣ ARV972

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ AR94
♥ RD63
♦ D7
♣ 987

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-

Entame : As de Trèfle
Vous appelez discrètement de la Dame, ce qui permet à votre partenaire d'encaisser le Roi et de rejouer de la couleur : vous encaissez ainsi les trois premières levées.
Comment poursuivre ?

♠ 1083
♥ V82
♦ V63
♣ DV102

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠5
♥A84
♦DV9753
♣V92

S	O	N	E
1SA	-	1♠	-
3♥	-	2♦	-

2 ♠AD5
♥93
♦A963
♣R1072

S	O	N	E
X	1♥	1♠	2♥

3 ♠973
♥A985
♦D102
♣973

S	O	N	E
1♥	1♠	1♣	-
3♣	-	2♦	-

4 ♠AD973
♥RD6
♦73
♣AR4

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
2SA	-	2♠	-

5 ♠D1073
♥V5
♦AD84
♣AD3

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
-	-	-	-

6 ♠1094
♥AR104
♦D94
♣732

S	O	N	E
X	-	1♦	2♣
4♦	-	3♠	-

7 ♠RD5
♥D4
♦AD10753
♣73

S	O	N	E
2♦	-	1♥	-
2♠	-	2♥	-

8 ♠ADV953
♥R5
♦986
♣A7

S	O	N	E
3♦	-	1♥	2SA*

9 ♠9863
♥AD5
♦1064
♣RV6

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
4♠	-	4♣	-

* Bicolore mineur.

* Splinter.

1 3♥. Avec une couleur longue à Cœur, vous annonceriez 2♥. Ce saut est donc une enchère de rencontre qui montre un gros fit à Carreau et une force à Cœur.

2 Contre. Le soutien simple ne peut s'envisager avec plus de 12HLD et le cue-bid, imposant ici de jouer au palier de 3, promet donc quatre atouts.

3 3♣. En séquence compétitive, face à un bicolore cher, il n'y a plus de 2SA modérateur. Ce soutien montre un jeu faible. Notons qu'avec un jeu de manche, Sud ferait un cue-bid à 2♠.

4 2SA. Cette enchère d'essai généralisée s'emploie aussi bien avec un espoir de manche qu'avec une ambition de chelem.

5 Passe. Le soutien simple de la majeure répondue au Stayman est une simple proposition de manche, à refuser avec un jeu tout à fait minimal comme celui-ci.

6 4♦. La réponse de 3♠ face au Contre Sputnik sur 2♣ est forcing avec un jeu irrégulier sans quatre cartes à Cœur. Soutenez les Carreaux avec vos trois cartes et laissez l'ouvreur avisier.

7 2♠. Cette enchère peut s'employer tant avec une force dans la couleur qu'avec quatre cartes. L'ouvreur pourra ici enchérir 2SA s'il tient les Trèfles.

8 3♦. Utilisez le cue-bid de la couleur adverse la plus chère (les Carreaux) pour montrer la couleur restante la plus chère (les Piques). Attention, 3♠ serait non forcing.

9 4♠. Malgré vos 10H, vous n'avez aucun espoir de chelem avec tant de points perdus face à la courte de votre partenaire. Revenez donc rapidement à la manche.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	2♣
2♦	-	-	-

A ♠DV983
♥9753
♦D5
♣D7

B ♠V632
♥AD105
♦932
♣98

C ♠2
♥V75432
♦8643
♣A5

D ♠AR103
♥97653
♦65
♣85

10 A : Dame de Trèfle. Vous n'avez aucune raison de déroger à l'entame dans la couleur de votre partenaire, en pair-impair (et non systématiquement de la plus forte !).

B : 3 de Carreau. Réduisez le nombre de coupes au mort en entamant atout. Vous préserverez ainsi vos levées d'honneurs à Cœur, couleur secondaire du déclarant dans laquelle vous détenez une belle opposition.

C : 2 de Pique. L'entame d'un singleton avec un jeu aussi faible sans opposition franche dans les couleurs adverses est un bon pari.

D : As de Pique. L'entame de l'As avec As - Roi est une priorité absolue. Elle permet de voir le mort en conservant la main et d'orienter la défense dans la bonne direction.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	4♠	5♣	1♠

Entame :
Dame de Pique

♠ 9
 ♥ AD853
 ♦ 75
 ♣ D10863
 ♠ DV743
 ♥ R10
 ♦ D8632
 ♣ 5
 ♠ AR1062
 ♥ V962
 ♦ A104
 ♣ 4
 ♠ 85
 ♥ 74
 ♦ RV9
 ♣ ARV972

12

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-

Entame :
As de Trèfle

♠ AR94
 ♥ RD63
 ♦ D7
 ♣ 987
 ♠ V5
 ♥ 975
 ♦ 108542
 ♣ AR3
 ♠ 1083
 ♥ V82
 ♦ V63
 ♣ DV102
 ♠ D762
 ♥ A104
 ♦ AR9
 ♣ 654

11 Pour découvrir la solution de ce problème, il faut savoir ne pas jouer « le nez dans le guidon » ! Levez les yeux et contemplez le panorama complet de la donne : pour gagner, vous devrez limiter vos pertes à une levée de Pique et une levée de Carreau... ce qui signifie que vous devrez réussir l'impasse au Roi de Cœur. La première levée a montré qu'Ouest possède Dame-Valet de Pique et, par hypothèse dite « de nécessité », cet adversaire doit détenir également le Roi de Cœur. Il ne peut donc avoir en plus l'As de Carreau car il ne resterait tout au plus à l'ouvreur qu'As-Roi de Pique, le Valet de Cœur et la Dame de Carreau soit 10H. Placez donc le Roi de Carreau, retirez les atouts adverses et jouez vers la Dame de Cœur en savourant votre succès.

12 Comme souvent, la solution de ce problème vous apparaîtra si vous étudiez précisément les forces en présence. 14H au mort et 5H chez vous laissent 21H entre Sud et Ouest. Votre partenaire a déjà montré 7H sous la forme d'As-Roi de Trèfle, il ne reste donc que 14 points dont la position est inconnue à ce stade. Le déclarant, avec trois cartes dans sa mineure d'ouverture, possède un jeu régulier de 12-14H. Le maximum que peut encore détenir Ouest est 2H. Inutile d'espérer une levée dans les couleurs rouges : seule une levée d'atout pourra procurer la chute. Pour y parvenir, jouez un quatrième tour de Trèfle en coupe et défausse. Si Ouest possède un petit honneur second à l'atout, il coupera avec et permettra ainsi la promotion de votre 10.

CARTE DE CONVENTIONS LES ENCHÈRES AU BRIDGE PAR LES AUTEURS DES ENCHÈRES AU BRIDGE

NOUVEAU



BESSIS
CRONIER
QUANTIN

Les Enchères au bridge

Tome 1 : Les Enchères à deux · 32 €

Tome 2 : Les Enchères à quatre · 28 €

Tome 3 : Enchères compétitives · 30 €

Éditions Le Bridgeur



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.



9,90€
LIVRAISON
EN 72H

6 pages pliées
plastifiées

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Il n'y a pas de meilleure façon de progresser que de jouer, d'enchaîner les donnes. C'est ainsi que l'on apprend à évaluer une main, à ne pas seulement se satisfaire d'additionner les points d'honneurs, mais à tenir compte également des points de distribution et de longueur. Ce compte doit devenir un réflexe. Alors jouez, jouez, jouez...

BIEN ÉVALUER SON FIT MAJEUR

Quand le partenaire ouvre d'1♥ ou d'1♠, il garantit au moins cinq cartes dans la couleur et un minimum de 13 points HL, dont au moins 11 points d'honneurs. Le maximum peut aller jusqu'à 21-22HL ce qui, au total, génère une fourchette de 9 points. Un fit existe dès que les deux partenaires réunissent huit cartes ou plus dans une même couleur. En conséquence, un répondant qui détient au moins trois cartes dans la couleur majeure d'ouverture peut exprimer son soutien. Jouer à l'atout présente l'avantage de pouvoir réaliser, outre les levées d'honneurs et de longueur, des levées de coupes. C'est pour cette raison qu'une fois le fit trouvé, les points de distribution viennent s'ajouter aux points H et aux points L. Les coupes sont possibles dès qu'on ne possède plus de carte dans une couleur, autre que l'atout bien entendu. Généralement, plus la couleur est courte, plus il est facile d'effectuer des coupes. En dehors de la couleur l'atout, le répondant inclut ainsi dans son compte des points D en relation avec la rapidité avec laquelle on peut couper une couleur : **1 point de distribution pour un doubleton, 2 points de distribution pour un singleton, 3 points de distribution pour une chicane**. Un autre facteur d'évaluation est le nombre d'atouts que possèdent l'ouvreur et son partenaire. Plus on possède d'atouts dans la ligne, moins de tours seront nécessaires pour capturer ceux de la défense. De plus, le risque de surcoupe adverse s'en trouvera nettement diminué. Dans la couleur d'atout, on compte : **2 points de distribution pour le neuvième atout du camp, 1 point de distribution pour tout atout au-delà du neuvième**. Les zones couvertes par les différents soutiens sont les suivantes :

Enchère	Expression du fit	Points du répondant	Plancher du camp <small>tenant compte du minimum, donc 14 HLD, chez l'ouvreur</small>
2♥/♠	Soutien simple	6-10 HLD	20 HLD
3♥/♠	Soutien à saut	11-12 HLD	25 HLD
4♥/♠	Soutien à double saut	13-15 HLD*	27 HLD

* Avec plus de points, le répondant fera un changement de couleur avant de soutenir

Ce petit tableau appelle deux commentaires principaux. Tout d'abord, l'ouvreur pouvant avoir jusqu'à 21 ou 22 HL, il suffit dans ce cas de 6 points chez le répondant pour atteindre les 27 points de la manche. Si l'ouvreur est minimum, on jouera donc parfois au palier de 2 sans avoir les 23HLD requis, mais la perspective de la prime de manche mérite de prendre ce risque, qui, en fait n'en est pas un. En revanche, les minima pour soutenir aux paliers de 3 et de 4 assurent que le camp a les moyens de jouer au palier atteint : 25HLD pour le soutien à saut simple, 27HLD pour le double saut.

Mettons tout cela en application.

ENCHÈRES

1	♠52 ♥R763 ♦D952 ♣A64	S	O	N	E
		1♥	-	?	
2	♠V98 ♥2 ♦A8642 ♣9753	S	O	N	E
		1♠	-	?	
3	♠AV97 ♥643 ♦RD84 ♣D2	S	O	N	E
		1♠	-	?	

SOLUTIONS

- 3♥. Avec cette main qui vaut 12 HLD vous faites une proposition de manche à votre partenaire au palier de 3, proposition qu'il acceptera dès qu'il n'est pas minimum.
- 2♠. Certes, que 5 points H mais 1 point de longueur et 2 points de distribution pour le singleton permettent d'exprimer un soutien simple.
- 4♠. Ce n'est pas une enchère d'arrêt mais une déclaration précise qui indique que, même en face d'un partenaire qui possède le strict minimum, vous totalisez les 27 HLD nécessaires à la manche dans votre ligne.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ -
♥ RV752
♦ R9643
♣ 542

N			
O		E	
	S		

♠ D86
♥ AD643
♦ 105
♣ A98

S	O	N	E
1♥	-	4♥	

Entame : Valet de Pique.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	2♠	-

Entame : Dame de Trèfle.

Le déclarant prend de l'As, et joue le 5 de Cœur pour son Roi, c'est à vous !

♠ R42
♥ R6
♦ 10982
♣ 10532

N		
O		E
	S	

♠ 53
♥ AV43
♦ 654
♣ R874

l'asdetrèfle +

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

SOLUTIONS

4 Dès l'entame, le déclarant constate qu'il est à la tête de six levées sous la forme de cinq atouts et l'As de Trèfle. Mais les valeurs distributionnelles du mort vont faire des miracles puisque la chicane à Pique va rapporter pas moins de trois levées grâce à la coupe des trois Piques de Sud. Pour le dixième pli le déclarant devra s'en remettre au Roi de Carreau en espérant que l'impasse réussisse, c'est-à-dire que l'As soit en Ouest. Au demeurant, si le résidu adverse des Carreaux est réparti 3/3 et que ce fameux As de Carreau est bien placé, Sud pourra même réaliser douze plis en jouant de la façon suivante :

Sud coupe l'entame Pique du mort et rentre en main par l'As d'atout avant de rejouer Carreau. En admettant qu'Ouest plonge de l'As et rejoue Trèfle, Sud prend de l'As, capture le dernier atout de la défense et joue Roi de Carreau et Carreau coupé. Si chaque défenseur fournit trois fois les deux derniers petits Carreaux du mort sont maîtres pour 12 plis.

Main d'Est : ♠ AR742 ♥ 10 ♦ DV2 ♣ DV73

Main d'Ouest : ♠ V10953 ♥ 98 ♦ A87 ♣ R106

Les coupes et les longueurs ont rapporté cinq levées et le déclarant a réalisé un petit chelem avec seulement 20 points H. N'oubliez plus jamais de compter vos points L et D.

5 Sud a conclu à la manche en face d'une réponse promettant seulement de 6 à 10 HLD. Par déduction, il possède une vingtaine de points HLD. Vous prenez la levée de l'As de Cœur. Avant de rejouer Trèfle dans la couleur d'entame de votre partenaire, réfléchissez. À la deuxième levée, pourquoi le déclarant ne joue-t-il pas atout ? Interrogez-vous sur la façon de jouer du déclarant. Elle peut vous mettre sur la piste de la bonne défense.

L'objectif caché du déclarant est de couper un Cœur de sa main avec les atouts de la main courte du mort.

Votre ligne de défense doit consister à l'empêcher de mener à bien sa stratégie : rejouez atout ! Votre partenaire en Ouest comprend le message, encaisse son As, et rejoue atout. En main au deuxième tour de Cœur, il pourra donner le troisième tour d'atout fatal au déclarant qui sera limité à neuf levées sans avoir pu couper le moindre Cœur au mort.

Main d'Ouest : ♠ A87 ♥ D1092 ♦ 73 ♣ DV96

Main de Sud : ♠ DV1096 ♥ 875 ♦ ARDV ♣ A