

EXERCICES d'enchères

Exercice :

Vous êtes en NORD ; votre partenaire ouvre de 1♥, votre adversaire de droite passe :

S	O	N	E
1♥	passe	?	

Quelle est votre réponse avec chacune des mains suivantes ?

Comptez bien vos points H, HL ou HLD (Honneur Longueur Distribution)

♠ RV1098
♥ 642
♦ 83
♣ DV9

♠ D64
♥ 982
♦ 85
♣ V9863

♠ A64
♥ 9872
♦ 2
♣ DV983

♠ D986
♥ R4
♦ A432
♣ R96

♠ R92
♥ 9
♦ RD975
♣ 9864

SOLUTIONS des enchères

♠ RV1098
♥ 642
♦ 83
♣ DV9

Vous avez le fit ♥ et 7 H, auxquels s'ajoutent les points de longueur (points L) et les points de Distribution (point D) : 1 L pour le 5^{ème} ♠ + 1 D pour le doubleton ♦. Soit 9 HLD au total.
Avec une main faible de **6 à 10 HLD**, la priorité doit être l'expression du soutien simple dans la majeure d'ouverture. Vous ne pouvez pas nommer les Piques. Enchérissez 2♥.

♠ D64
♥ 982
♦ 85
♣ V9863

Le fit ♥ existe mais la main ne comporte que 3 H.
Et même en ajoutant les points L et D, 1 L pour le 5^{ème} ♣ + 1 D pour le doubleton ♦, le total n'atteint pas les 6 HLD requis pour soutenir. Vous devez Passer.

♠ A64
♥ 9872
♦ 2
♣ DV983

Vous avez un fit quatrième.
Le nombre total de points atteint 12 HLD = 7 H + 1 L pour le 5^{ème} ♣ + 4 D : 2 D pour le singleton ♦ et 2 D pour le 9^{ème} atout du camp.
Avec les mains de **11 à 12 HLD**, le répondant doit faire une enchère de soutien à saut. Soutenez à 3♥.

♠ D986
♥ R4
♦ A432
♣ R96

Ici, pas de fit et 12 H.
Avec quatre cartes à Pique, vous répondez naturellement 1♠, changement de couleur forcing et illimité.

♠ R92
♥ 9
♦ RD975
♣ 9864

Pas de fit encore dans cette main de 8H et même 9HL en comptant le point L du 5^{ème} ♦ (sans connaissance d'un fit, les points D ne doivent pas être intégrés).
Impossible d'enchérir au palier de deux pour nommer les Carreaux avec moins de 11 H ou 12HL.
Vous devez faire l'enchère « poubelle » de 1SA, baptisée comme tel car ne promettant aucune forme de distribution particulière.

EXERCICE du Jeu de la Carte

Enchères : Dans la séquence ci-dessous remplacez les points d'interrogation par les enchères qui conviennent sachant que Sud est donneur.

S	O	N	E
?	passe	?	passe
?	fin		

Jeu de la carte : Après cette bonne séquence qui vous a conduit au contrat de 6♥, il vous reste à gagner le contrat sur l'entame de la Dame de Carreau.

Donneur : Sud
Vulnérabilité :
Personne

Contrat : 6♥

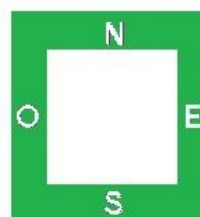
Entame D♦

♠ 7432

♥ AV75

♦ R6

♣ R65



♠ A9

♥ RD1094

♦ A542

♣ A4

CORRECTION du Jeu de la Carte

La séquence d'enchères :

S	O	N	E
1♥	pas	4♥	pas
6♥	pas		

Avec 18 points HL et cette main bicolore possédant une majeure 5^{ème}, Sud ouvre de 1♥. Nord possède le fit à Cœur et ajoute à ces 11 points d'honneurs les points de distribution, soit 1 point pour le doubleton Carreau et 2 points pour le neuvième atout. Sa main vaut donc 14 HLD qui, ajoutés aux 14 HLD minimum de la main de l'ouvreur lui donnent l'assurance d'atteindre les 27 HLD pour déclarer la manche à 4♥. Sud, qui connaît de 13 à 15 HLD chez son partenaire, ajoute deux points D en raison de ses deux doubletons à la valeur de sa main. 18 HL + 2 D = 20 HLD. Son camp possède de 33 à 35 HLD, valeur suffisante pour déclarer le petit chelem à Cœur.

Jeu de la carte :

Sud reçoit l'entame de la Dame de Carreau. Comment va-t-il s'y prendre pour réaliser son contrat ?

CORRECTION du Jeu de la Carte

Commençons par compter les levées maîtresses : une à Pique, 5 à Cœur, 2 à Carreau et 2 à Trèfle, soit 10 levées. Il en manque 2.

D'où peuvent-elles provenir ? Aucun espoir d'affranchir quoi que ce soit et la seule solution réside dans la capacité de dédoubler les atouts.

Voyez vous comment ? La main la plus courte à l'atout est la main du mort et si l'on veut réaliser des atouts supplémentaires, c'est bien de la main du mort qu'il faudrait réaliser des coupes. Cela est parfaitement possible à Carreau dans la mesure où, après avoir tiré l'As et le Roi, vous pourrez couper les deux petites cartes restantes dans votre main.

Est-il possible de se débarrasser d'abord des atouts adverses ? Dans la mesure où il y a 2 coupes à faire, il est possible de tirer 2 tours d'atout seulement.

Avant de le faire, n'y a-t-il pas une dernière précaution à prendre ? On observe qu'à l'atout, on détient 6 cartes maîtresses alors qu'il n'y a que 4 atouts dehors. Cela va nous permettre de couper les Carreaux avec des atouts maîtres évitant une surcoupe en cas de répartition inamicale de cette couleur.

Tout est désormais en place : L'entame Carreau est prise du Roi du mort pour éviter de bloquer la couleur. On tire ensuite 2 tours d'atout, le Roi puis la Dame afin de conserver l'As et le Valet du mort pour éviter les risques de surcoupe. En découvrant le partage 3-1, on arrête de jouer atout. On continue de l'As de Carreau, puis Carreau coupé. L'As de Pique permet de revenir en Sud pour couper un deuxième Carreau. Le déclarant rentre ensuite en main par l'As de Trèfle afin de capturer le dernier atout de la défense.

LE MEMO du MOIS

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

C'est la fin de votre première année de bridge. Que de chemin parcouru depuis le début de cette aventure ! Nous espérons que la découverte de ce jeu vous apporte du plaisir : celui d'un apprentissage stimulant, celui d'un entraînement intellectuel à chaque donne renouvelé, celui de faire de nouvelles rencontres, ou même l'envie d'affronter des adversaires en compétition.

APRÈS UN SOUTIEN SIMPLE

Lorsque le partenaire a exprimé le fit dans la majeure d'ouverture moyennant un soutien simple, l'ouvreur a de nouveau la parole. Son action va dépendre de la force combinée des deux mains. **Conseil technique : efforcez-vous d'évaluer systématiquement votre potentiel commun.** Calculez le plancher et le plafond des points de votre camp en tenant compte des points de distribution suite à l'annonce du fit. Ainsi, une ouverture avec 12 points d'honneurs et cinq cartes dans une majeure vaut toujours au moins 14 points HLD en cas de fit : n'oubliez pas le point de longueur et un point pour le doubleton que vous possédez forcément. Le soutien simple promet de 6 à 10 points HLD.

S	O	N	E
1♥ ?	-	2♥	-

La suite est imposée par le résultat de votre calcul mental. La démonstration dans le tableau ci-après :

		Force de l'ouvreur en HLD						
		14	15	16	17	18	19	20 21 et +
Force du répondant	6, 7, 8, 9, 10	Force combinée de 20 à 26 HLD			Force combinée de 23 à 29 HLD			Force combinée de 26 à 31 HLD
L'ouvreur		Passe La force combinée des deux partenaires ne permet pas d'atteindre les points de la manche. Montrez votre talent au jeu de la carte !			Propose 3♥/3♠ Message transmis au partenaire : « Il y a un espoir de manche. »			Conclut 4♥/4♠ La force combinée des deux partenaires permet d'imposer la manche.
Le répondant		Au bridge, les enchères se terminent après trois Passe.			Passe Avec un jeu minimum (6-7 HLD) Déclare 4♥/4♠ avec un jeu maximum			Passe , qui constitue bien entendu une conclusion.

ENCHÈRES

1	♠RD8 ♥AD7632 ♦AD5 ♣4	S	O	N	E	2	♠D10864 ♥632 ♦AR9 ♣R4	S	O	N	E	3	♠AV9 ♥RV763 ♦R4 ♣A102	S	O	N	E
		1♥	-	2♥	-			1♠	-	2♠	-			1♥	-	2♥	-
		?						?						?			

SOLUTIONS

- 4♥. Aucun doute, même en face d'un partenaire qui n'a que 6 HLD, le pari de la manche mérite d'être tenu, notamment grâce au neuvième atout qui rapporte 2 points D.
- Passe, quoi d'autre ? Vous êtes peut-être déjà en danger au palier de deux.
- 3♥. La force de votre jeu mérite une proposition. Votre partenaire entend le message et passera avec un jeu de 6-7 points HLD, et déclarera la manche avec 8-10 HLD.

LE MEMO du MOIS

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ 753
 ♥ 85
 ♦ R964
 ♣ R542

	N		
O		E	
	S		

♠ AR9864
 ♥ V32
 ♦ A7
 ♣ A8

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	2♠	-

Entame : Dame de Trèfle.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ 92
 ♥ AV87
 ♦ D1042
 ♣ 754

	N		
O		E	
	S		

♠ V764
 ♥ R32
 ♦ 975
 ♣ DV2

Entame : Roi de Pique.

Le déclarant remporte la première levée de l'As de Pique et tente l'impasse au Roi de Cœur, votre partenaire fournissant le 5. Vous êtes en main. Que rejouez-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 l'atout, selon la répartition de la couleur chez l'adversaire (4-0, 3-1 ou 2-2), vous allez réaliser quatre, cinq ou six levées. Vous possédez aussi quatre levées dans vos deux couleurs mineures. Lorsqu'on possède neuf cartes dans une couleur, la distribution la plus fréquente des cartes restantes chez l'adversaire (on parle de "résidu") est 3-1. Dans ce cas, l'adversaire réalise une levée à l'atout. L'adversaire risque également de faire trois levées de Cœur, vous condamnant à la chute du contrat. Mais vous avez une parade : prévoyez la coupe de votre troisième Cœur avec un atout du côté court. Afin d'y parvenir, vous devez immédiatement ouvrir votre coupe.

Ouvrir la coupe consiste à jouer une couleur autre que l'atout autant de fois que nécessaire pour qu'il n'y en ait plus dans une main. On crée ainsi une chicane qui permet de couper.

Vous jouez Cœur à la deuxième levée. L'adversaire prend, et s'il a bien repéré vos intentions, il rejoue atout (les deux adversaires fournissent). Vous prenez de votre honneur et rejouez Cœur. L'adversaire peut rejouer atout, mais il vous reste un dernier atout au mort pour couper votre dernier Cœur. Vous n'aurez concédé que deux levées de Cœur et un atout. Si vous commencez par jouer atout, l'adversaire peut s'opposer à votre plan de coupe en jouant atout à chaque fois, vous privant ainsi de l'atout nécessaire pour mener à bien votre stratégie.

5 L'analyse des enchères vous a appris que le déclarant possède entre 17 et 19 HLD. Selon sa force en points d'honneurs, cela laisse environ dix points à votre partenaire, dont cinq à Pique (l'entame du Roi promet la Dame). Votre camp a dorénavant une levée à Pique, et une à Cœur. Pour faire chuter, il faut en trouver deux autres. Comme vous êtes en main pour la première et la dernière fois, plutôt que de rejouer Pique pour la Dame du partenaire, tentez votre chance à Trèfle. Vous avez l'espoir de prendre le Roi du déclarant en impasse. Pourquoi Trèfle plutôt que Carreau ? Si votre partenaire possède un honneur à Carreau, cela donnera une troisième levée à votre camp, mais n'apportera pas la chute.

Main d'Ouest : ♠ RD83 ♥ 5 ♦ V83 ♣ A9863

Main de Sud : ♠ A105 ♥ D10964 ♦ AR6 ♣ R10

Si vous rejouez mécaniquement Pique, le déclarant ôte les atouts restants, et défait un Trèfle sur le 10 de Carreau maître.