

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Les années vingt commencent. Une nouvelle décennie que vous avez décidé de dédier en partie au bridge. Une excellente décision : si vous aimez les jeux de cartes, vous n'allez pas vous ennuyer. Peu importe que vous jouiez entre amis ou en famille, en ligne, en tournoi, voire même en compétition, vous serez occupé pour au moins les vingt prochaines années...

LES RÉPONSES À L'OUVERTURE DE 2SA

Les enchères constituent un dialogue qui est utilisé pour atteindre le contrat le plus rémunérateur. La première enchère est appelée ouverture ; elle invite au dialogue. L'ouverture de 2SA est utilisée pour annoncer un jeu régulier d'une force allant de 20 à 21 points honneurs-longueur. C'est une enchère forte et précise. Le répondant ajoute les points de sa propre main à ceux de l'ouvreur, et répond selon la table de décision soit par un palier de contrat de conclusion, soit par un palier de proposition s'il y a une incertitude quant à l'atteinte de la force requise :

Ouvreur	Force du répondant	Enchères du répondant		Redemande de l'ouvreur	
		Conclusion	Proposition	Minimum (20)	Maximum (21)
2SA	0 à 4 HL	Passé *			
	5 à 11 HL	3SA			
	12 HL		4SA	Passé	6SA
	13 à 15 HL	6SA			
	16 HL		5SA**	6SA	7SA
	17 à 20 HL	7SA			

La proposition est faite via l'utilisation d'un palier inutile (cf *As de Trèfle n°35*). Contrairement à l'ouverture de 1SA, il n'y a plus de palier de proposition pour jouer la manche. Cependant, les deux propositions de chelem (4SA pour le petit chelem, 5SA pour le grand chelem) existent pareillement, la seule différence étant le nombre de points du répondant : **puisque l'ouvreur promet 5 points de plus en ouvrant de 2SA par rapport à 1SA, il en faut 5 de moins chez le répondant pour faire les mêmes propositions de petit et de grand chelem.**

* "Passé" est techniquement une déclaration et non pas une enchère (Code international du Bridge 2017, pages 22 et 50 Loi 18A).

** **À ne pas oublier** : l'enchère de 5SA exprime la certitude du petit chelem, et la possibilité d'un grand chelem. L'ouvreur a de nouveau la parole (on parle de "redemande") et doit enchérir 6SA avec 20 points H, et 7SA avec 21 points HL. Un "Passé" de sa part lui fera perdre toute prime de chelem. L'enchère de 5SA est de ce fait une enchère "forcing", qui oblige l'ouvreur à reparler.

ENCHÈRES

1	♠ 742 ♥ A65 ♦ V973 ♣ 986	S	O	N	E	2	♠ R94 ♥ AD8 ♦ DV5 ♣ A1093	S	O	N	E	3	♠ AR53 ♥ RD6 ♦ AD7 ♣ DV10	S	O	N	E
		2SA	-	?				2SA	-	?				2SA	-	4SA	-

SOLUTIONS

- 3SA. En face de cette ouverture forte, 5 points suffisent pour appeler la manche. Il reviendra à votre partenaire de montrer son talent au jeu de la carte !
- 5SA. Vous disposez ensemble de 36 ou 37 points. Votre partenaire déclarera le petit chelem avec une main minimale, et enchérira le grand chelem avec 21 points.
- 6SA. Quand votre partenaire propose le petit chelem, vous acceptez l'invitation avec votre main maximale. En route pour la prime de chelem !

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ A62
♥ 93
♦ 864
♣ D10982

N	S	O	N	E
O	2SA	-	3SA	
E				
S				

Entame : Valet de Pique.

♠ RD5
♥ AR64
♦ RV102
♣ RV

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Qu'entamez vous en Ouest avec le jeu suivant ?

♠ 9754
♥ R9872
♦ A106
♣ 3

Le mort fait son apparition :

♠ D3
♥ 64
♦ DV954
♣ A1075

N	S
O	E

♠ 9754
♥ R9872
♦ A106
♣ 3

Après l'entame du 7 de Cœur, votre partenaire a fourni le Valet de la couleur, et le déclarant l'As. Quels sont les renseignements que vous avez obtenus jusqu'ici ?

l'asdetrèfle +

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

SOLUTIONS

4 Avant de jouer la première carte, vous comptez vos levées. À Pique, vous avez trois cartes maîtresses et vous pouvez faire autant de levées. À Cœur, vous avez deux cartes maîtresses et deux levées. Vous n'avez aucune carte maîtresse à Carreau, ni à Trèfle. Vous n'avez donc que cinq levées et il vous en faut trouver quatre autres. La solution peut provenir des Trèfles. Dans cette couleur il ne vous manque que l'As. En délogeant celui-ci, vous aurez quatre cartes maîtresses et autant de levées à encaisser. Y a-t-il des précautions à prendre ? Oui, trois précisément.

La première consiste à se préoccuper des levées manquantes avant d'encaisser les levées sûres.

La deuxième précaution est de se ménager une communication vers le mort. La couleur à Trèfle est asymétrique. Si l'adversaire ne prend que le deuxième tour de Trèfle, il vous faut une communication externe pour aller chercher les Trèfles affranchis. Cette rentrée ne peut être que l'As de Pique. Il convient donc de prendre l'entame en main de la Dame ou du Roi.

Essayez d'anticiper dès la première levée les communications entre votre main et le mort.

La troisième précaution consiste à débloquer la couleur à Trèfle. Commencez par jouer le Roi. Si l'adversaire vous laisse faire cette levée, rejouez le Valet que vous devez obligatoirement prendre de la Dame. Cela ne vous coûte rien car vous avez à ce stade quatre cartes équivalentes entre les deux mains. Si vous ne couvriez pas de la Dame, un adversaire attentif en Est pourrait vous laisser faire la levée du Valet. Vous n'auriez plus de Trèfle à rejouer pour affranchir la couleur.

Main d'Ouest : ♠ V10874 ♥ V52 ♦ AD5 ♣ 76

Main d'Est : ♠ 93 ♥ D1087 ♦ 973 ♣ A543

5 Vous espérez réaliser cinq levées pour faire chuter la manche. Votre meilleure chance consiste à entamer dans votre couleur longue pour réaliser des levées de longueur plutôt que des levées d'honneur. Vous entamez selon la convention "4^e meilleure" : sans tête de séquence, et avec un ou plusieurs honneurs dans votre couleur vous entamez de la quatrième plus forte carte de celle-ci.

Une séquence au bridge est composée de cartes qui se suivent dont la plus forte carte est obligatoirement un honneur.

Ainsi, la combinaison des cartes "987" à Cœur n'est pas une séquence. L'entame à choisir est le 7 de Cœur. Lorsque votre partenaire fournit le Valet, vous pouvez en déduire qu'il ne possède pas le 10. Par convention, quand on joue une carte en troisième position, on dénie la carte immédiatement inférieure. A contrario, il peut posséder la carte immédiatement supérieure. En troisième position, on joue la plus forte carte.

Lorsqu'on possède plusieurs cartes équivalentes, on joue la plus faible de ces cartes équivalentes. Exemple : le Valet avec Valet et Dame.

Ici, c'est manifestement le cas. Pourquoi ? Si le déclarant possédait la Dame de Cœur, il aurait remporté la levée avec cette carte, puisqu'elle n'est pas maîtresse. Quand vous serez en main à l'As de Carreau, vous pourrez tranquillement rejouer un petit Cœur pour la Dame de votre partenaire.

Main d'Est : ♠ 10862 ♥ DV53 ♦ 3 ♣ V964

Main de Sud : ♠ ARV ♥ A10 ♦ R872 ♣ RD82