

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 <i>tenant compte du minimum, donc 14 HLD, chez l'ouvreur</i>
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	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>?</td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	?		2 ♠V98 ♥2 ♦A8642 ♣9753	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>?</td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	?		3 ♠AV97 ♥643 ♦RD84 ♣D2	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>?</td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	?	
S	O	N	E																										
1♥	-	?																											
S	O	N	E																										
1♠	-	?																											
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

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

l'asdetrèfle +

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