

EXERCICES

Exercice : Réponses aux ouvertures de 1SA et 2SA

Dans cet exercice, nous supposons comme étant déjà connus le Stayman et le Texas
Vous êtes en sud, quelle est votre enchère ?

1) ♠ 87 ♥ 1098764 ♦ D98 ♣ 106	S O N E 1SA passe ?	
2) ♠ 9853 ♥ V1086 ♦ A3 ♣ RD4	S O N E 1SA passe ?	
3) ♠ D732 ♥ R652 ♦ V73 ♣ 102	S O N E 1SA passe ?	
4) ♠ AD8 ♥ AR5 ♦ R1096 ♣ D87	S O N E 1SA passe ?	
5) ♠ RV75 ♥ AD653 ♦ 8 ♣ 1074	S O N E 1SA passe ?	
6) ♠ RV753 ♥ RD542 ♦ V4 ♣ 5	S O N E 1SA passe 2♥ passe 2♠ passe ?	
7) ♠ D1098 ♥ DV97 ♦ V5 ♣ 874	S O N E 2SA passe ?	
8) ♠ R8 ♥ AD7 ♦ V1052 ♣ D732	S O N E 2SA passe ?	

SOLUTIONS

Exercice : Réponses aux ouvertures de 1SA et 2SA
Dans cet exercice, nous supposons comme étant déjà connus le Stayman et le Texas

	S	O	N	E	
1) ♠ 87 ♥ 1098764 ♦ D98 ♣ 106			1SA	passee	Le Texas est susceptible d'être effectué sans limite inférieure de force. En effet, avec moins de la moitié du jeu dans votre camp, les chances de gagner le contrat de 2♥ sont supérieures à celles de celui de 1SA. Cette convention permet au jeu fort de recevoir l'entame.
2) ♠ 9853 ♥ V1086 ♦ A3 ♣ RD4			1SA	passee	Avec les deux majeures 4èmes, le Stayman est obligatoire pour trouver un éventuel fit majeur 4-4. Les réponses au Stayman vous permettront de savoir si un fit de huit cartes existe. Sans majeure quatrième, avec 10H en face d'au moins 15, vous déclarerez 3SA.
3) ♠ D732 ♥ R652 ♦ V73 ♣ 102			1SA	passee	Malgré la présence des deux majeures 4ème, vous devez passer car le Stayman nécessite un minimum de 8/9HL. Cette condition est justifiée par la nécessité de posséder au moins 23H pour espérer gagner un contrat au niveau de 2 qui pourrait être 2SA si l'ouvreur n'ai pas fitté.
4) ♠ AD8 ♥ AR5 ♦ R1096 ♣ D87			1SA	passee	En l'absence de majeure 4ème ou plus, ce sont les principes de la table de décision qui s'appliquent : vous possédez 18H face au partenaire qui en promet de 15 à 17. Le seuil des 33H est donc atteint.
5) ♠ RV75 ♥ AD653 ♦ 8 ♣ 1074			1SA	passee	Principe à retenir avec une majeure 5ème et une majeure 4ème, il faut choisir le Stayman afin de conserver les chances de découvrir le fit dans les deux majeures. Si l'ouvreur déclare 2♠, le fit Pique est trouvé. Et s'il déclare 2♦, proposez les Cœurs au niveau de 3♥ qui promet 5 cartes dans ce cas et votre partenaire donnera le fit avec 3 cartes.
6) ♠ RV753 ♥ RD542 ♦ V4 ♣ 5			1SA	passee	Avec les deux majeures 5ème, vous avez l'assurance de trouver un fit au moins 8ème dans l'une des deux couleurs. Cette situation se traite en commençant par un Texas pour les Piques suivi de l'enchère de 4♥ avec des ambitions limitées à la manche (11-15HLD).
7) ♠ D1098 ♥ DV97 ♦ V5 ♣ 874			2SA	passee	Le Stayman, comme le Texas, existent après une ouverture de 2SA. La grande différence vient du fait que, cette ouverture promettant 20-21HL, la force minimale pour faire un Stayman est abaissée à 5HL. Cette main possède 6H, alors ne nous privons pas !
8) ♠ R8 ♥ AD7 ♦ V1052 ♣ D732			2SA	passee	En l'absence de majeure, nous revenons dans le domaine des enchères quantitatives. Avec vos 12H, jouer le chelem dépend de la force exacte de l'ouvreur. L'enchère propositionnelle dite « quantitative » de 4SA remplit cette fonction : avec 20H, Nord va passer et avec 21, il nommera 6SA (12+ 21 = 33H).

LE MEMO du MOIS

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Ça y est, vous vous êtes décidé et vous vous êtes inscrit dans un club de Bridge. Bienvenue dans la grande famille des Bridgeurs !

Que vous n'ayez jamais touché aux cartes ou que vous soyez déjà aguerri à d'autres jeux de cartes, il y aura une place pour vous. Prenez comme ingrédients l'envie de jouer, l'envie d'apprendre, un peu de mémoire et vous serez en bonne voie pour découvrir un jeu passionnant et lier de nouvelles amitiés.

LES PALIERS INUTILES

Dès vos débuts dans ce jeu, vous êtes confrontés à la table de décision. Celle-ci vous apprend la correspondance qui existe entre la somme des points H de votre camp et le nombre de levées moyen qu'il devrait en tirer. Cela ne signifie pas que le contrat va toujours gagner mais que le pari de le demander mérite d'être tenu. D'autre part les contrats sont choisis en fonction des primes qu'ils peuvent rapporter. Cela permet de mettre en évidence, comme dans le tableau ci-dessous à partir de l'ouverture de 1SA, des paliers dits « utiles » et « inutiles ».

Désignation	Primes	Levées à SA	Force du camp en points H	Contrat	Palier	Sur ouverture de 1SA du partenaire, utilisation par le répondant de ces paliers :
Contrat partiel	50 pts	7	20-22	1SA	UTILE	Passé - conclusion
		8	23-24	2SA	INUTILE	Proposition pour 3SA
Manche	300 pts	9	25-26	3SA	UTILE	Conclusion
		10	27-29	4SA	INUTILE	Proposition pour 6SA
		11	30-32	5SA	INUTILE	Proposition pour 7SA
Petit chelem	500 pts	12	33-36	6SA	UTILE	Conclusion
Grand chelem	1000 pts	13	37-40	7SA	UTILE	Conclusion

Le contrat de 1SA correspond à un palier utile car sa réussite rapporte, en plus des points de levées, une prime de 50 points supplémentaires. En revanche, on gagnera le même nombre de points au contrat de 2SA juste fait qu'à celui de 1SA +1, la prime étant la même. Le palier de 2SA est donc « inutile » sous l'angle de la marque, c'est-à-dire qu'il ne rapporte pas de prime supplémentaire par rapport au palier inférieur. Dans le dialogue des enchères on pourra néanmoins se servir des paliers inutiles. **À Sans-Atout, les paliers « inutiles » serviront toujours à faire une proposition pour jouer à un des paliers « utiles » supérieurs.** Lorsque le partenaire ouvre d'1SA, le répondant peut calculer la force combinée de son camp à deux points près. Il peut faire une enchère de conclusion en utilisant un palier utile si la force combinée des deux jeux le permet ou faire une enchère de proposition en utilisant un palier inutile **lorsqu'il y a deux bons cas sur trois** d'atteindre la force nécessaire pour jouer au palier : avec 9 points (proposition de manche à 2SA. Le partenaire passe ou annonce 3SA), avec 17 points (proposition de petit chelem à 4SA. Le partenaire passe ou dit 6SA), avec 21 points (proposition de grand chelem à 5SA. Le partenaire dit 6SA avec 15 points et 7SA avec 16 ou 17).

ENCHÈRES

1 ♠ A8 ♥ D63 ♦ RDV4 ♣ DV105	S O N E 1SA - ?	2 ♠ V97 ♥ AR8 ♦ RV103 ♣ AV9	S O N E 1SA - ?	3 ♠ RD9 ♥ AD63 ♦ D742 ♣ D10	S O N E 1SA - 2SA - ?
---------------------------------------------	--------------------	---------------------------------------------	--------------------	---------------------------------------------	-----------------------------

SOLUTIONS

- 3SA. Votre partenaire réalisera souvent 11 levées, mais faire une enchère au palier de 5 serait inutile, puisqu'elle signifierait que vous avez un espoir de grand chelem...
- 4SA. Il y a deux bons cas sur trois que vous atteignez 33 points, la force requise pour jouer un petit chelem à Sans-Atout. Le partenaire décidera.
- Passé. Ce jeu possède le minimum pour une ouverture d'1SA. En face des 9 points de Nord vous totalisez 24 points dans votre ligne, une somme insuffisante pour jouer 3SA. Et tant pis pour les fois où l'adversaire vous fait cadeau d'une levée.

LE MEMO du MOIS

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ DV
 ♥ A75
 ♦ R643
 ♣ ADV2

N			
O	E		
	S		

♠ AR95
 ♥ 10986
 ♦ AD
 ♣ R103

S	O	N	E
1SA	-	4SA	-
6SA			

Entame : Roi de Cœur.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ A63
 ♥ 1087
 ♦ V95
 ♣ RV64

N			
O	E		
	S		

♠ 8742
 ♥ R92
 ♦ D104
 ♣ A97

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-
3SA			

Votre partenaire entame du 3 de Carreau, le déclarant appelle le 9 du mort, quelle carte jouez-vous ? Lorsque le déclarant remporte la levée du Roi de Carreau et joue Trèfle, vous remportez la levée de l'As. Que rejouez-vous ?

l'asdetrèfle +

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

SOLUTIONS

4 Avant de jouer l'As de Cœur, prenez le temps de compter vos levées sûres. À Pique, vous avez quatre cartes maîtresses et vous pouvez faire quatre levées. À Cœur, une seule levée grâce à l'As. Trois cartes maîtresses à Carreau pour trois levées. À Trèfle, cinq cartes maîtresses mais seulement quatre levées. Les douze levées demandées sont bien au rendez-vous, mais attention, vous avez deux couleurs asymétriques, Pique et Carreau. Pour réaliser tous les plis envisagés dans ces deux couleurs, il ne faut pas réunir deux cartes maîtresses dans la même levée. Débloquez Dame-Valet de Pique, en fournissant le 5 et le 9 de votre main. Jouez ensuite un petit Carreau du mort pour la Dame de votre main et débloquez l'As de cette couleur. Lorsque vous encaissez l'As et le Roi de Pique, prenez soin de défausser les deux petites cartes à Cœur qui ne sont pas candidates pour une levée. Les Trèfles vous servent de communication entre les deux mains pour aller chercher le Roi de Carreau du mort.

Le déblocage d'une couleur asymétrique se fait avant de jouer les levées de la ou les couleur(s) communicante(s).

Main d'Ouest : ♠ 10762 ♥ RDV3 ♦ 842 ♣ 95
Main d'Est : ♠ 843 ♥ 42 ♦ V1095 ♣ 8764

5 Vous avez correctement identifié l'entame de votre partenaire comme une "4^e meilleure", et vous savez qu'il possède quatre ou cinq cartes à Carreau, commandées par l'As. Vous avez aussi appris qu'il faut jouer sa plus forte carte dans la couleur d'entame du partenaire pour l'aider à faire tomber une grosse carte adverse. À cette règle il faut un complément : "la plus forte carte utile". Voyant le Valet encore au mort et la Dame et le 10 dans votre main, le 10 est une carte équivalente et suffisante pour forcer l'honneur du déclarant. Quand le déclarant remporte la levée de l'As et joue Trèfle pour le Roi et votre As, vous devez débloquer la Dame de Carreau avant de jouer le 4. La couleur est asymétrique car vous avez une ou deux cartes de moins que votre partenaire. Pour réaliser le maximum de levées d'une couleur asymétrique il faut que, lorsque le défenseur "court" joue sa dernière carte, la levée soit remportée du côté long, en l'occurrence par l'entameur. Si vous aviez joué la Dame à la première levée, le déclarant aurait fait un deuxième pli avec son Valet, devenu maître après l'encaissement de l'As de votre partenaire.

Prenez l'habitude de bien observer les cartes jouées dans une levée et celles visibles au mort.