

Je débute... donc je joue

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	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♥ ?</td><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	2♥	-	2 ♠D10864 ♥632 ♦AR9 ♣R4	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♠ ?</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	2♠	-	3 ♠AV9 ♥RV763 ♦R4 ♣A102	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♥ ?</td><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	2♥	-
S	O	N	E																										
1♥ ?	-	2♥	-																										
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	2♠	-																										
S	O	N	E																										
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.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ 753
♥ 85
♦ R964
♣ R542

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

Entame : Dame de Trèfle.

♠ AR9864
♥ V32
♦ A7
♣ A8

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ 92
♥ AV87
♦ D1042
♣ 754

	S	O	N	E
N				
O	1♥	-	2♥	-
E	3♥	-	4♥	
S				

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 ?

♠ V764
♥ R32
♦ 975
♣ DV2

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 rejouant 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 défause un Trèfle sur le 10 de Carreau maître.



Entrez dans la danse !

La FFB organise tout au long de l'année des tournois d'accession dotés en Points d'Expert, permettant à celles et ceux qui ne sont pas (encore) bien classés de jouer contre des personnes de leur niveau.

Le Championnat de France des Écoles de Bridge se joue deux fois par an dans les clubs.

Il comporte trois niveaux (débutant, classement ≤ 4Pr, classement ≤ 3♦) et chaque participant se voit remettre un livret de commentaires des donnes, spécialement créées pour chaque niveau.

Le Simultané des Élèves (classement ≤ 3♦) se joue tous les mois dans les clubs. Il s'adresse typiquement aux joueurs en deuxième année de cours et en suit le programme pédagogique. Les donnes sont également adaptées et un livret est disponible pour tous les joueurs.

Enfin, l'**Espérance par paires et par quatre** permettent à tous les joueurs de 4^e série de faire leurs premières armes dans une compétition fédérale.

Retrouvez plus de détails sur votre espace licencié du site fédéral ffbridge.fr, partie Université du Bridge / Je commence à jouer !