

# Je débute... donc je joue

## LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Cette première année vous a fait acquérir les bases du bridge. En même temps, vous commencez à apercevoir les énormes possibilités qu'offre ce jeu, plus qu'aucun autre jeu de cartes. Savez-vous par exemple qu'il y a plus de 635 milliards de mains possibles ? De quoi s'amuser pendant toute une vie !

## LA CERTITUDE D'UN FIT EN MAJEURE

Quand l'ouvreur exprime une main régulière, soit par une ouverture à Sans-Atout, soit par une redemande à Sans-Atout après une ouverture mineure, le répondant est assuré d'un fit majeur dès qu'il possède :

### 6 cartes dans une majeure

puisque l'ouvreur possède nécessairement deux cartes dans la couleur.

Dans ce premier cas, c'est **le répondant** qui connaît la couleur du fit.

OU

### 5♠ et 5♥

puisque un jeu régulier contient au plus un doubleton : il y a donc au moins trois cartes dans une des deux couleurs.

Dans ce deuxième cas, c'est **l'ouvreur** qui connaît la couleur du fit.

**Point technique** : Après une redemande à Sans-Atout de l'ouvreur, c'est toujours le répondant qui connaît le potentiel de la paire car son partenaire a annoncé sa fourchette de points très précisément. Il produit une enchère définitive ou une proposition (de manche ou de chelem).

Avec cinq cartes dans chaque majeure, le répondant commence par nommer les Piques. Sans fit exprimé par le partenaire, il annonce les Cœurs au deuxième tour. Exemple :

S	O	N	E	
1♣	-	1♠	-	♠ R10852
2SA	-	6♥	-	♥ A9863
				♦ 4
				♣ A4

S	O	N	E	
1SA	-	3♠	-	♠ D10752
3SA	-	4♥	-	♥ RV863
				♦ R32
				♣ -

## ENCHÈRES

**1** ♠A3  
♥V98632  
♦4  
♣RV74

S	O	N	E
1SA	-	?	

**2** ♠RD1076  
♥AD852  
♦93  
♣3

S	O	N	E
1♣	-	?	-
1SA	-	?	

**3** ♠A1098642  
♥5  
♦R84  
♣A4

S	O	N	E
1♦	-	?	-
2SA	-	?	

## SOLUTIONS

- 4♥. Ne vous dites pas « mes Cœurs sont tout petits », mais « nous avons un fit certain et les points pour jouer une manche ».
- 1♠, suivi de 4♥. Fort de vos 16 HLD en face d'une main régulière de 12 à 14 points, vous avez de quoi imposer la manche ; laissez votre partenaire décider de la couleur d'atout.
- 1♠, suivi de 6♠. La recherche d'un fit en majeure se fait au palier de 1 et l'enchère est forcing. La redemande de l'ouvreur à 2SA promet 18-19HL et deux ou trois cartes à Pique. Les points HLD vous permettent d'imposer le petit chelem.

## JEU DE LA CARTE - Déclarant

**4**

♠ D5  
♥ RV97  
♦ AV7  
♣ ARD6

	N		
	O	E	
	S		

♠ AR732  
♥ D10864  
♦ 43  
♣ 2

S	O	N	E
3♠ 6♥	-	2SA 3SA	-

Entame : Roi de Carreau, que vous prenez de l'As.  
Que jouez-vous à la deuxième levée ?

## JEU DE LA CARTE - Flanc

**5**

S	O	N	E
1♠ 4♥	-	1♦ 2SA	-

Assis en Ouest, vous possédez la main suivante : qu'entamez-vous ?

♠ 987642  
♥ 85  
♦ A6  
♣ V109

l'asdetrèfle +

RETROUVEZ D'AUTRES DONNES  
ISSUES DE CETTE RUBRIQUE SUR [FFBRIDGE.FR](http://FFBRIDGE.FR)

## SOLUTIONS

**4** En entamant du Roi de Carreau, votre adversaire affranchit une levée d'honneurs dans cette couleur. Si vous jouez atout à la deuxième levée, il prendra de l'As et rejouera Carreau, s'adjugeant ainsi une deuxième levée qui sera synonyme de chute. Vous avez cependant une parade. Avant de jouer atout, encaissez deux tours de Trèfle en défaussant le Carreau restant de votre main.

*Manœuvre d'urgence : gagnez un tour de contrôle.*

*Quand l'adversaire peut prendre des levées dans une couleur, on dit qu'il y détient le "contrôle". Pour ne pas concéder des levées dans cette couleur, envisagez de défausser les cartes de cette couleur sur des levées d'une autre couleur maîtresse.*

Il n'y a maintenant plus aucune raison de ne pas jouer atout. L'adversaire prend de l'As et rejoue Carreau que vous coupez. Ôtez les atouts restants sous peine de vous faire couper vos cartes maîtresses avec des atouts indus. Vous couperez ultérieurement un Pique au mort pour la réalisation de votre douzième levée !

Main d'Ouest : ♠ 98 ♥ A2 ♦ RD1052 ♣ V543

Main d'Est : ♠ V1064 ♥ 53 ♦ 986 ♣ 10987

**5** Sud a exprimé une main avec cinq cartes à Pique et autant à Cœur. Le futur mort possède un jeu régulier dans une zone de 18 à 19 points d'honneur. À partir de ces informations et en voyant votre jeu, vous déduisez que votre partenaire possède une chicane à Pique. En effet, vos six cartes, les cinq cartes du déclarant et les deux cartes du mort font treize ! C'est donc naturellement cette entame que vous devez privilégier. Votre partenaire pourra couper dès l'entame, puis une deuxième fois lorsque vous reprendrez la main par l'As de Carreau. Vous vous octroyez ainsi les trois premières levées et avec un peu de chance, votre partenaire en apportera une quatrième qui consommera la chute du contrat.

*En défense, apprenez à écouter et à interpréter les enchères. Elles fournissent des enseignements clés sur les points et les distributions des jeux adverses.*

Main de Nord : ♠ A3 ♥ AD7 ♦ R10932 ♣ RD8

Main d'Est : ♠ - ♥ V92 ♦ DV75 ♣ A76432

Main de Sud : ♠ RDV105 ♥ R10643 ♦ 84 ♣ 5

Sur toute autre entame, le déclarant réalise dix ou même onze levées.



### Entrez dans la danse !

La FFB organise, tout au long de l'année, des tournois en clubs dotés en Points d'expert, permettant aux débutants de jouer entre eux.

**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**, permet à tous les joueurs de 4<sup>e</sup> série de faire leurs premières armes dans une compétition fédérale.

Retrouvez plus de détails sur votre espace licencié du site fédéral [ffbridge.fr](http://ffbridge.fr) / Université du Bridge / Je commence à jouer !