

Je débute... donc je joue

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

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

- ♠ DV
- ♥ A75
- ♦ R643
- ♣ ADV2

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

Entame : Roi de Cœur.

- ♠ AR95
- ♥ 10986
- ♦ AD
- ♣ R103

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

- ♠ A63
- ♥ 1087
- ♦ V95
- ♣ RV64

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

♠ 8742
♥ R92
♦ D104
♣ A97

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.



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** 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 / Université du Bridge / Je commence à jouer !