

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

La fermeture des clubs de Bridge pendant cette pandémie a rendu la pratique du jeu en présentiel impossible. Mais cette période a aussi vu naître des alternatives au jeu en physique : la possibilité d'un parcours d'initiation et de formation en ligne, la pratique du jeu à distance sur les plateformes dédiées à cet effet. Pour jouer, pas besoin d'être un expert en informatique et quel plaisir de se retrouver autour d'un tapis vert !

LE BALAYAGE DES COULEURS QUATRIÈMES

Une des priorités du processus des enchères est la découverte d'un fit en majeure. Lorsque le partenaire ouvre de 1♣ ou de 1♦, un fit majeur est possible dès que le répondant possède au moins quatre cartes à Cœur ou à Pique. En effet, l'ouvreur aura souvent quatre cartes dans l'une au moins de ces deux couleurs.

Sur ouverture mineure (1♣/1♦), le répondant possède :

3 cartes ou moins dans chaque majeure	Pas de fit majeur possible	Réponse à Sans-Atout (ou en mineure).
4 cartes ou plus dans une seule majeure	Fit majeur possible	Nomination de cette majeure au palier de 1.
Au moins 4 cartes dans chaque majeure	Fit majeur possible dans 2 couleurs	Priorité à la nomination de la couleur la plus longue au palier de 1.
		À égalité de longueur : avec 4/4 : 1♥, avec 5/5 : 1♠

L'ouverture en mineure est de force et de distribution ambiguë et couvre une zone allant de 12 à 21/22H. La réponse de 1♥ ou de 1♠ garantit donc au moins quatre cartes dans cette couleur, et une force minimale de 5/6H. Puisqu'elle est illimitée en force (ou plus précisément : limitée à 28 points), cette enchère est forcing et demande à l'ouvreur de préciser sa distribution et sa force. Lorsque l'ouvreur possède exactement quatre cartes dans la majeure répondue, un fit est trouvé et il exprime son soutien au palier approprié*. Sur la réponse de 1♥, un ouvrier - sans fit à Cœur - qui possède quatre cartes à Pique, conserve la possibilité de nommer cette couleur de façon économique au palier de 1. Ce procédé est connu sous le nom de "balayage des couleurs quatrièmes au palier de 1". *Cf As de Trèfle n°36 : Les soutiens de l'ouvreur.

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	-	-

De cette façon, le répondant peut exprimer le fit à Pique s'il possède quatre cartes dans cette couleur. Il dispose de trois paliers pour le faire, selon sa force.

- Au palier de 2 avec 6-10 HLD
- Au palier de 3 avec 11-12 HLD
- Au palier de 4 avec 13-15 HLD

L'ouvreur passe ou conclut à la manche, ou fait une proposition (de manche ou de chelem).

ENCHÈRES

1 Sud : ♠V753 ♥R76 ♦D9 ♣AR64	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♥	-	?	-	-	-	2 Nord : ♠RV65 ♥8732 ♦A42 ♣D3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>?</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	?	-	3 Sud : ♠ARV9 ♥643 ♦4 ♣ARD52	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♥	-	1♠	-	2♠	-	?	-	-	-
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♥	-																																										
?	-	-	-																																										
S	O	N	E																																										
1♦	-	1♥	-																																										
1♠	-	?	-																																										
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♥	-																																										
1♠	-	2♠	-																																										
?	-	-	-																																										

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ A1093
♥ AD752
♦ 2
♣ V85

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	4♣	-

Entame : Roi de Trèfle.
Il continue de la Dame puis du 3 de Trèfle pour l'As d'Est qui contre-attaque de la Dame de Carreau.
Vous devez faire le reste des levées !

♠ RDV6
♥ R3
♦ A873
♣ 962

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ AR42
♥ RV106
♦ 987
♣ 32

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-

Entame : 5 de Cœur.
Le déclarant joue le 10 du mort, vous fournissez la Dame et voyez le 2 de Cœur apparaître en Sud. Et maintenant ?

♠ 5
♥ AD9743
♦ 654
♣ AR4

SOLUTIONS

1 1♠. Continuons la recherche d'un fit majeur, le partenaire n'a pas dénié la possession de quatre cartes à Pique.

2 3♣. Avec les deux couleurs majeures quatrièmes, vous avez commencé par nommer la couleur la moins chère. Lorsque le partenaire annonce ses quatre cartes à Pique, vous exprimez votre fit en tenant compte de vos points d'honneurs, de longueur et de distribution. Avec 11 HLD, vous proposez la manche à l'ouvreur, que ce dernier accepte dès que son ouverture n'est pas minimum.

3 4♣. Le soutien de votre partenaire promet quatre cartes à Pique et une force de 6 à 10 HLD. Votre main compte 17 points d'honneurs, 1 point de longueur et 2 points de distribution pour le singleton Carreau : imposez la manche grâce à vos 20 HLD.

4 Nord a commencé par nommer sa majeure la plus longue, puis vous a soutenu directement à la manche sur votre redemande à 1♠, grâce à ses 14 HLD.

En entamant Trèfle, l'adversaire s'est adjugé les trois premières levées. Pour gagner votre contrat, les dix suivantes doivent vous appartenir.

Vous faites l'inventaire de ces levées :

- ▶ 4 à l'atout, où vous possédez sept cartes maîtresses,
- ▶ 3 levées avec l'As, le Roi et la Dame de Cœur,
- ▶ 1 levée avec l'As de Carreau.

Vous êtes à la tête de huit levées. Pour arriver à dix levées, votre meilleur plan est de couper deux Carreaux de votre main au mort.

Puisque vous souhaitez couper deux Carreaux, vous ne pouvez pas ôter tous les atouts adverses tout de suite.

Mettez votre plan à exécution dès la cinquième levée : prenez le retour Carreau de l'As et coupez un Carreau du 9 d'atout. Revenez dans votre main en jouant le 3 d'atout pour votre Valet, puis coupez un deuxième Carreau du 10 de Pique. Encaissez maintenant votre As d'atout. Même si un

des adversaires ne fournit pas à ce deuxième tour d'atout, vous surmontez cette distribution inamicale en rentrant dans votre main au Roi de Cœur, puis en jouant vos deux derniers atouts, le Roi et la Dame. Le 3 de Cœur vous donne ensuite accès aux deux dernières levées à Cœur.

Déterminez vos besoins de coupe et conservez assez d'atouts pour pouvoir exécuter ces coupes. Vérifiez aussi les moyens de communication pour mener à bien votre plan de jeu.

Main d'Ouest : ♠ 7 ♥ 10984 ♦ R954 ♣ RD73

Main d'Est : ♠ 8542 ♥ V6 ♦ DV105 ♣ A104

5 Quand Nord a répondu 1♥ à l'ouverture de son partenaire, vous n'avez plus moyen de vous manifester, malgré vos 15HL.

Pour avoir refusé la proposition de manche, Sud possède une ouverture minimale. La force de votre jeu indique que votre partenaire est faible et que son entame dans une couleur adverse provient d'un désir de coupe. S'il possède un singleton à Cœur, vous tirerez deux levées d'honneur de la couleur, ainsi que deux Trèfles. La levée de chute pourrait venir d'un troisième tour de Cœur car vous connaissez quatre atouts en Ouest, si vous tenez compte de la séquence d'enchères.

Encaissez tranquillement l'As et le Roi de Trèfle, puis jouez l'As de Cœur, suivi d'un petit Cœur: même si le déclarant décide de couper d'un gros Pique, vous affranchirez peut-être un atout de votre adversaire.

Trouver le bon flanc dépend notamment de deux facteurs importants : interpréter l'entame et se remémorer les enchères.

Main d'Ouest : ♠ 10987 ♥ 5 ♦ V1032 ♣ D1065

Main de Sud : ♠ DV63 ♥ 82 ♦ ARD ♣ V987