

# Leçon 12

## ENCHERES

1. Le principe de l'enchère libre
2. Les enchères à Sans-atout
3. Les changements de couleur
4. Le Contre Spoutnik simple
5. Les soutiens forcés

## JEU DE LA CARTE

1. Affranchissement par la coupe
2. La double coupe

# 1. LE PRINCIPE DE L'ENCHERE LIBRE

Sud	O	N	E
1♣	passe	1♠ (5/6H et +)	

En réponse à une ouverture à la couleur au palier de un, le changement de couleur du répondant est forcing et indique un minimum de [5-6] H. Cette force peut paraître insuffisante quand on sait que l'ouvreur peut n'avoir que [12-13] H et que le minimum raisonnable pour jouer le contrat de 1SA est de [20-21] H. Pourtant, ce risque est calculé. En effet, si l'ouvreur possède un jeu fort, de 20 H par exemple, passer avec 6 points risque de voir les enchères s'arrêter prématurément alors que le camp dispose du potentiel suffisant pour demander 3SA. Il suffirait pour cela que le quatrième joueur passe à son tour, laissant l'ouvreur au palier de un. Parler avec une main faible présente un léger risque mais assure l'ouvreur de retrouver, au moins une fois, la possibilité d'enchérir.

Parler avec un jeu faible en points et en distribution n'a plus de sens si l'adversaire est intervenu. En effet, l'action du joueur situé juste derrière l'ouvreur rend à celui-ci un « droit à enchère ». En conséquence le même changement de couleur indique un supplément de force ou de distribution par rapport au minimum requis dans le silence adverse. Cela pour éviter de courir le risque précédemment évoqué.

*Nord*

♠ V974
♥ D6
♦ D982
♣ V74

Sud	O	N	E
1♣	1♥	passe	

Avec cette main Nord n'a que peu d'espoir de réaliser une manche à moins que son partenaire ne possède un jeu très fort : 19 à 20H. Si tel est le cas Sud reparlera puisqu'Ouest vient de lui rendre la parole.

Le répondant n'est pas le seul à être soumis à ce genre de principe.

*Sud*

♠ V84
♥ R3
♦ AD95
♣ D873

Sud	O	N	E
1♦	passe	1♥	1♠
?			

Sans intervention adverse Sud aurait fait la redemande d'1SA (puisque 1♥ est une enchère forcing) qui montre une main régulière de 12 à 14 H. Avec cette ouverture minimum il peut maintenant passer. Si Nord a du jeu, il pourra s'exprimer car Est lui a rendu la parole.

## 2. LES ENCHERES A SANS ATOU

L'intervention adverse par une couleur montre toujours une longue. Elle indique au moins cinq cartes au palier de un et six au palier de deux. Jouer un contrat à Sans-atout dans la ligne opposée, surtout s'il s'agit d'une manche, impose de ne pas concéder dès l'entame cinq ou six levées dans la couleur d'intervention. Pour cela le camp du déclarant doit posséder une combinaison de cartes assurant un pli ou plusieurs dans la couleur menaçante. On parle alors d'**arrêt** dans la couleur adverse, notion déjà traitée dans une leçon précédente.

Exemples :

Sud	O	N	E
1♣	1♠		

*Nord*

♠ A 10 4
♥ R 7
♦ D 9 5 4 2
♣ 10 8 7

*Avec l'As de Pique Nord arrête la couleur adverse.*

♠ 9 2
♥ R 10 5
♦ R 10 8 4
♣ V 7 4 2

*Avec deux petites cartes Nord n'arrête pas les Piques. Si Nord-Sud veulent jouer une manche à Sans-atout il faudra que Sud possède à la fois une main forte et un ou plusieurs arrêts dans la couleur adverse.*

Une enchère à Sans-atout faite derrière une intervention à la couleur promet donc au moins un arrêt dans cette couleur ainsi qu'une force dépendant du palier exprimé.

*Zones de force*

Sud	O	N	
1♣	1♠	1SA	[8-10] H et un arrêt Pique.
		2SA	11 H et un arrêt Pique.
		3SA	[12-14] H et un arrêt Pique.

Ces enchères à Sans-atout sont des **enchères libres**. Pour jouer le contrat d'1SA il est nécessaire de posséder au moins 20 points dans sa ligne. L'ouvreur n'en ayant promis que 12, Nord doit en avoir au moins 8, 7 beaux à la rigueur, pour envisager ce contrat.

Imaginons la séquence suivante :

Sud	O	N	E
1♦	1♠	?	

Quelle est la réponse avec chacune des trois mains suivantes détenues par Nord ?

♠ R V 7	♠ A D 9	♠ A V 7
♥ D 5	♥ R V 6	♥ D 10 9
♦ V 10 8 2	♦ 10 9 7 2	♦ R V 8 6
♣ V 9 6 3	♣ V 8 3	♣ D 10 5
1SA	2SA	3SA

### 3. LES CHANGEMENTS DE COULEUR

#### Au palier de un

Comme précédemment indiqué, le changement de couleur au palier de un s'effectue à partir de 7/8 H (moins si la distribution compense la faiblesse en points d'honneurs).

*Nord*

♠ R V 7 4
♥ A 5
♦ 9 8 6 3
♣ V 10 2

Sud	O	N	E
1♣	1♥	1♠	

*Nord*

♠ R D 10 8 3
♥ 9
♦ V 10 6 2
♣ 9 8 4

Sud	O	N	E
1♣	1♥	1♠	

La main ne possède que 6 H mais la qualité de la couleur et la distribution justifient l'enchère d'1♠.

Rappelons que le changement de couleur est illimité en force et que Nord dirait également 1♠ avec :

♠ R V 7 4
♥ A V 6
♦ R V 10 3
♣ A V

#### Changement de couleur au palier de deux

Comme dans le silence adverse, il promet au moins 11 H afin de ne pas être en danger à un éventuel contrat de 2SA.

Ce changement de couleur, qui reste auto-forcing comme dans le silence adverse, promet un minimum de cinq cartes, en majeure, éventuellement quatre en mineure.

Nord

♠ 8 2
♥ A D 10 8 2
♦ R V 7
♣ D 10 2

Sud	O	N	E
1♦	1♠	2♥	

Nous verrons ultérieurement ce qu'il convient de faire avec quatre cartes à Cœur seulement.

Nord

♠ A D V 10 2
♥ A 2
♦ D 10 5
♣ 10 8 2

Sud	O	N	E
1♦	2♣	2♠	

En mineure, il arrivera que l'on n'ait pas d'autre choix que d'annoncer une couleur de quatre cartes seulement.

♠ 10 6 2
♥ R 6 2
♦ D V 5
♣ A R 10 5

Sud	O	N	E
1♦	1♠	2♣	

Que dire d'autre, sauf convention à mettre au point entre partenaires, que 2♣ ? Dire 3SA ne convient pas sans arrêt à Pique, et aucun soutien n'est possible dans la couleur d'ouverture.

## 4. LE CONTRE SPOUTNIK SIMPLE

### Un problème naturellement insoluble

Que faire dans la situation suivante ?

Nord

♠ 8 6 4
♥ R D 9 2
♦ D 10 6 4
♣ D 7

Sud	O	N	E
1♣	1♠	?	

On ne peut pas dire 1♥ derrière 1♠. Quant à l'enchère de 2♥ elle promettrait au moins 11 H ainsi que cinq cartes. Pourtant, avec 9 H, la ligne Nord-Sud est plus forte que la ligne Est-Ouest. Il existe une solution à condition de donner de nouveau un sens particulier au contre. Derrière l'intervention à ♣, le contre remplace l'enchère d'1♥ dont l'adversaire nous a privée. Comme l'enchère libre d'1SA, ce contre promet au moins 8 H et n'a pas de limite supérieure. L'ouvreur devra tenir compte dans sa réponse de la force minimum promise par le répondant.

*Sud*

♠ R 9 7
♥ V 10 8 5
♦ R 6
♣ A V 9 5

Sud	O	N	E
1♣	1♠	Contre	passé
2♥			

Sud agit comme si son partenaire avait répondu 1♥. En face de 7/8 H la manche est sans espoir. Inutile d'élever le palier des enchères.

*Sud*

♠ A 8 5
♥ R 10 5 4
♦ 3
♣ A R V 6 2

Sud	O	N	E
1♣	1♠	Contre	passé
4♥			

Avec 18 points HLD en face de 8 H au minimum, Sud doit déclarer la manche alors qu'il se contenterait d'un simple soutien à saut si Nord n'avait pas promis plus de 5/6 points.

## 5. LES SOUTIENS FORCES

Qu'entend-on par soutien forcé ? Quand l'adversaire fait un barrage, il arrivera souvent que vous soyez privé du palier du soutien que vous auriez fait dans le silence adverse.

*Nord*

♠ 3
♥ R V 9 5
♦ A 10 8 2
♣ 10 9 7 3

Sud	O	N	E
1♥	passé	3♥	

Les 12 HLD permettent un soutien à saut.

Si l'adversaire, par son intervention, occupe votre palier, vous pouvez déroger et surenchérir au palier supérieur.

*Nord*

♠ 3
♥ R V 9 5
♦ A 10 8 2
♣ 10 9 7 3

Sud	O	N	E
1♥	3♠	4♥	

On retrouve ce principe dans de nombreux cas de barrages.

*Nord*

♠ 8 4
♥ R D 5
♦ R 9 7 5
♣ V 9 6 4

Sud	O	N	E
1♥	2♠	3♥	

Vous n'étiez pas loin de dire 3♥ dans le silence adverse. Laissez-vous aller. Il est important de ne pas vous laisser déborder. Si vous passiez et qu'Est déclarait 3♠, vous seriez dans une situation insoluble.

# 1. AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

Vous jouez un contrat à Sans-atout et possédez dans la couleur suivante :

♥ A R 8 6 4
♥ 5 3

Détenant sept cartes dont l'As et le Roi et prévoyant un partage 4/2 du résidu, vous devriez concéder deux plis aux adversaires avant de pouvoir bénéficier d'une levée de longueur.

	♥ A R 8 6 4	
	N	
♥ V 9	O   E	♥ D 10 7 2
	S	
	♥ 5 3	

Considérons maintenant les mêmes cartes à Cœur dans un contrat où l'atout serait Pique

	♠ D 10 2	
	♥ A R 8 6 4	
♠ 7 6 4	N	♠ 8
♥ V 9	O   E	♥ D 10 7 2
	S	
	♠ A R V 9 5 3	
	♥ 5 3	

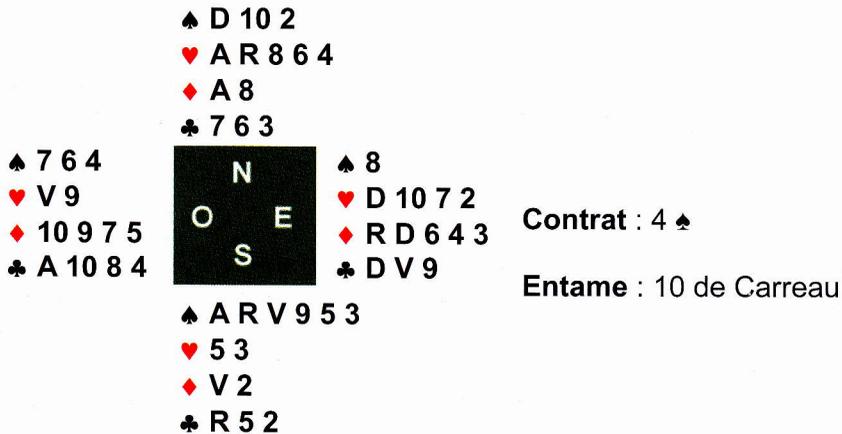
Le déclarant peut affranchir la même levée de longueur sans avoir à concéder le moindre pli aux joueurs de la défense.

Après avoir joué l'As et le Roi de Cœur, un troisième Cœur est avancé. Est le couvre et Sud coupe d'un atout maître, le 9 par exemple.

	♠ D 10 2	
	♥ 8 6 4	
♠ 7 6 4	N	♠ 8
♥	O   E	♥ D 10
	S	
	♠ A R V 9 5 3	
	♥	

Sud joue ensuite le 5 de Pique pour le 10 et coupe un second Cœur d'un autre atout maître. Le déclarant capture les atouts restants de la défense en deux tours, terminant en Nord afin d'accéder au Cœur affranchi.

Replaçons ces cartes dans le contexte d'un diagramme complet.



Au contrat de 4♠ Ouest entame du 10 de Carreau. Sud dispose de six levées de Pique, deux de Cœur et une de Carreau. Ne pouvant effectuer aucune coupe de la main courte le déclarant va devoir affranchir une levée de longueur à Cœur indispensable à la réussite du contrat.

#### Prévoir les communications nécessaires

L'affranchissement de la couleur secondaire est un chantier qui met en oeuvre un certain nombre d'actions à coordonner. Rendre maître le cinquième Cœur demande d'avoir joué au préalable quatre tours de la couleur. Le déclarant devra prévoir les communications permettant d'accéder au mort afin de continuer à jouer la couleur à affranchir.

Après avoir pris l'entame Carreau de l'As le déclarant joue As de Cœur, Roi de Cœur et Cœur coupé d'un atout maître en prévision d'une éventuelle surcoupe adverse. Il faut alors rentrer dans la main de Nord pour rejouer Cœur.

#### Différer la capture des atouts de la défense

Le retour en Nord ne peut se faire que par la couleur d'atout. Il en découle une évidence. Le déclarant ne pourra donner la priorité à la capture des atouts adverses, les Piques du mort remplissant un rôle fondamental de communication dans l'affranchissement des Cœurs.

Après la coupe du premier Cœur Sud tire l'As de Pique et continue du 2 de Pique pour le 10 du mort, Est défaussant. Un second Cœur est coupé, par exemple du Valet de Pique, Sud rentrant au mort par la Dame d'atout pour encaisser le cinquième Cœur sur lequel est défaussé un Carreau. Il est encore possible de jouer Trèfle vers le Roi, espérant l'As en Est afin de remporter une onzième levée. Malheureusement la chance n'est pas au rendez-vous et c'est bien la manoeuvre d'affranchissement qui a sauvé le déclarant.

#### La difficulté de tout compter

La manoeuvre d'affranchissement par la coupe pose un problème pratique. Celui de compter à la fois les cartes de la couleur à affranchir et les atouts des adversaires au fil des levées. Suivre les Cœurs est nécessaire pour savoir où en est l'affranchissement de la couleur. Suivre les Piques est également indispensable pour ne pas être surpris en fin de coup par un atout de la défense. Se sortir de ce genre d'opérations nécessite un entraînement régulier.

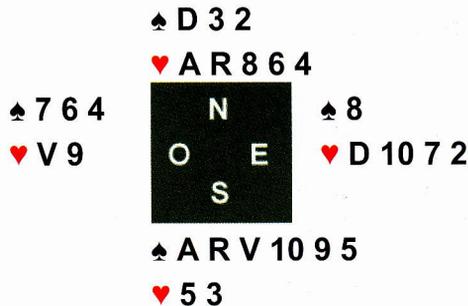
### Une règle simple

Lorsque le déclarant envisage d'affranchir une couleur par la coupe, il doit planifier ses communications en fonction du nombre de coupes à effectuer. On peut formuler une règle toujours juste – elles ne sont pas si courantes au bridge.

**Il faut au déclarant une remontée de plus vers la couleur à affranchir que de coupes à effectuer.**

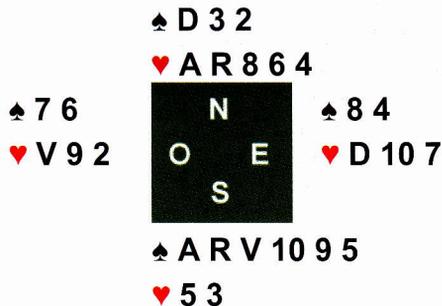
Dans l'exemple qui nous intéresse le déclarant doit couper deux fois les Cœurs de sa main longue si la couleur est répartie 4/2 (cas le plus probable). Il a donc besoin de trois reprises de main au mort. L'As de Carreau ayant disparu dès l'entame il reste le bloc As/Roi de Cœur - qui ne compte que pour une seule reprise car il s'agit précisément de la couleur à affranchir - auquel il faut ajouter la Dame et le 10 de Pique.

Intervertissons le 10 et le 3 de Pique et le compte n'y serait plus.



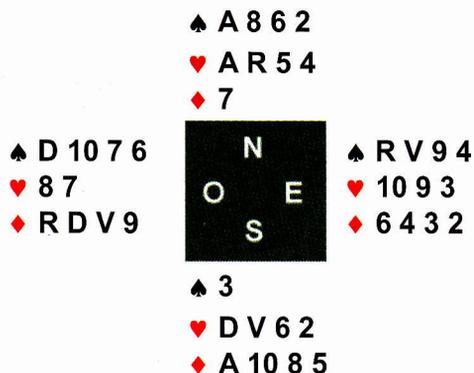
Il manque à Sud une reprise de main pour encaisser le Cœur affranchi.

Néanmoins la manœuvre réussira si le résidu des Cœurs est réparti 3/3 puisque dans ce cas une seule coupe (donc une remontée de moins) sera nécessaire pour affranchir la couleur.



## 2. LA DOUBLE COUPE

La technique dite de la « double coupe » consiste à réaliser le plus de levées de coupe possible, sans se soucier de la capture des atouts adverses.



L'atout est Cœur et Ouest entame du Roi de Carreau. (Les cartes non présentées sont à Trèfle).

Si Sud prend l'entame et capture les atouts de la défense, il réalisera sept levées (trois atouts, une coupe avec chacun des atouts restants et deux As). S'il s'engage dans un jeu de double coupe, il peut commencer par jouer une fois atout, (mais une fois seulement), la Dame par exemple, puis entamer son jeu de double coupe : Carreau coupé, As de Pique et Pique coupé, Carreau coupé...et ainsi de suite jusqu'à épuisement des coupes et des atouts. Sud réalise ainsi neuf levées : un atout, trois coupes à Carreau, trois à Pique et les deux As de Carreau et de Pique.

Cette technique exclut la possibilité de capturer les atouts du flanc car après les coupes effectuées la situation des Cœurs autour de la table est devenue.



Est Ouest réaliseront deux levées de Cœur, au moins.

### Quelques consignes

Considérons la donne suivante, dans laquelle Sud doit réaliser le maximum de levées à l'atout Cœur.

	♠ A 8 6 2											
	♥ A R 5 4											
	♦ 7											
	♣ A 8 7 4											
♠ D 10 5	<table style="margin: auto; border: 1px solid black;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E			S		♠ R V 9 7	
	N											
O	E											
	S											
♥ 8 7		4										
♦ R D V 9 4		♥ 10 9 3										
♣ V 6 2		♦ 6 3 2										
		♣ D 10										
	♠ 3											
	♥ D V 6 2											
	♦ A 10 8 5											
	♣ R 9 5 3											

Comme précédemment le déclarant peut réaliser six levées de coupe, une levée d'atout et quatre cartes maîtresses, l'As de Pique, l'As de Carreau, l'As et le Roi de Trèfle, soit onze plis, à condition de respecter un certain nombre de principes.

### Couper d'abord avec les petits atouts puis avec les gros

Plus on joue d'une couleur, plus les adversaires s'en démunissent également et risquent de surcouper. Pour éviter cela, il faut réserver les atouts maîtres pour les dernières coupes. Si Sud coupe ses deux premiers Carreaux de l'As et du Roi de Cœur, le quatrième tour de Carreau sera surcoupé par Est.

### Encaisser en priorité ses cartes maîtresses dans les couleurs annexes

Ne pouvant surcouper, les joueurs de flanc pourront défausser. Il ne faut pas qu'ils puissent ouvrir des coupes dans des couleurs annexes où vous disposez de cartes maîtresses.

Si Sud s'engage dans les coupes successives sans encaisser ses Trèfles maîtres, il ne pourra plus en profiter par la suite. N'ayant plus de Carreau au quatrième tour de la couleur Est défaussera un Trèfle.

	♠ 8											
	♥ A R											
	♦ —											
	♣ A 8 7 4											
♠ —	<table style="margin: auto; border: 1px solid black;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E			S		♠ R V	
	N											
O	E											
	S											
♥ 8 7		♥ 10 9 3										
♦ D V		♦ —										
♣ V 6 5		♣ D 10										
	♠ —											
	♥ D V											
	♦ 5											
	♣ R 9 5 3											

Quand Sud joue le 5 de Carreau et coupe du Roi de Cœur, Est, ne pouvant surcouper, se défausse du 10 de Trèfle. Par la suite il sera en mesure de couper le second tour de Trèfle, empêchant Sud de disposer de deux levées d'honneur dans la couleur.

A. Vous êtes en 3ème position, complétez la séquence 1♣ 1♥ ?

♠ R 10 8 5 ♥ 10 3 2 ♦ 9 7 4 ♣ 6 3	♠ R 10 8 5 ♥ 10 3 2 ♦ A V 7 4 ♣ 6 3	♠ R V 8 7 5 ♥ 2 ♦ 9 7 4 ♣ D 10 6 3	♠ R 10 8 5 ♥ A D ♦ D 9 7 4 ♣ R 10 7
♠ R 10 8 ♥ D 3 2 ♦ V 9 7 4 ♣ 6 5 3	♠ A 5 ♥ D V 8 7 ♦ D 10 9 7 ♣ 6 4 3	♠ A 5 ♥ R V 10 2 ♦ R 9 7 6 ♣ 8 6 3	♠ A 5 ♥ R V 10 2 ♦ R 10 9 7 ♣ D V 3

B. Complétez la séquence 1♣ 1♠ ?

♠ R V 9 ♥ A 2 ♦ V 10 7 4 ♣ 9 8 6 3	♠ 8 5 ♥ A V 2 ♦ V 10 8 7 4 ♣ 9 6 3	♠ R V 8 ♥ A 2 ♦ R 10 7 4 ♣ 9 8 6 3	♠ R D 10 ♥ A 5 ♦ A 10 7 4 ♣ 9 8 7 4
♠ 10 8 ♥ R D 10 3 2 ♦ A 7 4 ♣ R 5 3	♠ 9 5 ♥ R D 10 8 ♦ A 9 7 4 ♣ R 4 3	♠ 7 5 ♥ R V 10 2 ♦ A 9 7 6 ♣ 8 6 3	♠ 5 ♥ R V 10 5 2 ♦ A 9 7 4 ♣ 7 4 3

C. Complétez la séquence 1♦ 1♠ X Passe

?

♠ 9 5 ♥ R 9 8 2 ♦ A D V 4 ♣ A 6 3	♠ 8 ♥ R 9 8 2 ♦ A D V 4 ♣ A V 6 3	♠ 9 ♥ R D 10 8 ♦ A D V 4 ♣ A V 4 3	♠ 7 5 ♥ R D 2 ♦ A D V 6 ♣ V 8 6 3
♠ R D 5 ♥ 9 2 ♦ A D V 4 ♣ V 7 4 3	♠ 5 ♥ R 9 2 ♦ A D V 8 4 ♣ R 7 4 3	♠ R D 5 ♥ A 2 ♦ A D V 4 ♣ R 7 4 3	♠ R 5 ♥ 9 3 ♦ A D V 9 8 4 ♣ D 7 4

D. Complétez les séquences

Complétez les séquences				
	1/	1♠	P	?
♠ R D 5	2/	1♠	2♥	?
♥ 8 2	3/	1♠	3♥	?
♦ A 9 7 4	4/	1♠	4♥	?
♣ 7 6 5 3				

Complétez les séquences				
	1/	1♥	P	?
♠ 5	2/	1♥	1♠	?
♥ D 10 8 2	3/	1♥	2♠	?
♦ 9 7 6 4	4/	1♥	3♠	?
♣ R V 5 3				

E.

♠ R 5  
♥ R D 8  
♦ 9 7 4  
♣ A 7 6 5 3



♠ 6 4  
♥ A V 10 7 6 4  
♦ A 8 6  
♣ R 2

Vous jouez le contrat de 4♥  
Entame Dame de Pique, le Roi et l'As.  
La défense réalise deux levées à Pique et rejoue Carreau.

**La couleur secondaire (Trèfle) est-elle affranchissable?**

♠ R 5  
♥ R D 8  
♦ 9 7 4  
♣ A 7 6 5 3



♠ 6 4  
♥ A V 10 7 6 4  
♦ A R 6  
♣ 8 2

Vous jouez le contrat de 4♥  
Entame Dame de Pique, le Roi et l'As.  
La défense réalise deux levées à Pique et rejoue Carreau.

**Quelle différence avec la donne précédente?**

**La couleur secondaire (Trèfle) est-elle affranchissable?**

## F. Répondez aux questions.

♠ R 10 3 2  
♥ A 7 6 4 3  
♦ 8  
♣ 9 5 4



♠ A D V 5 4  
♥ 2  
♦ A D 5 2  
♣ R 8 2

Le contrat est 4♠. L'entame est le 9 de Pique.

1. Combien de levées certaines?
2. De levées manquantes?
3. Où les trouver?
4. A défaut de la réussite des deux impasses, y-a-t'il une autre possibilité?
5. Faudra-t-il jouer atout?
6. Comment procéder?
7. Quelles cartes jouer aux levées 2, 3, 4 et 5?
8. Combien d'atouts seront réalisés au total?
9. Quelle est la technique utilisée?
10. En quoi consiste-t-elle?

## G. Répondez aux questions.

♠ A 3 2  
♥ A 5 4 3 2  
♦ D 10 5 3  
♣ 4



♠ R V 5  
♥ 6  
♦ A R V 4 2  
♣ A V 5 3

Le contrat est 6♦. L'entame est le 9 de Carreau.

1. Combien de levées certaines?
2. De levées manquantes?
3. Où les trouver?
4. A défaut de la réussite de l'impasse à la Dame de Pique, existe-t'il une autre possibilité?
5. Faudra-t-il jouer atout?
6. Comment procéder?
7. Quelles cartes jouer aux levées 2, 3, 4, 5 et 6?
8. Pourquoi?
9. Combien d'atouts seront réalisés au total?
10. Quelle est la technique utilisée?

## H. Répondez aux questions:

1. Dans quelles circonstances le déclarant doit-il penser à utiliser la technique de la « double coupe »?
2. Le déclarant doit-il commencer par couper avec de petits ou avec de gros atouts?
3. Quelle opération préalable est indispensable? Pourquoi?
4. Avec deux couleurs dans lesquelles le déclarant va couper, par laquelle doit-il commencer?

