

Leçon 4

ENCHERES

1. Les points d'honneur : une évaluation insuffisante

JEU DE LA CARTE

1. La notion de levées de longueur
2. Les notions de résidu et de répartition
3. L'affranchissement d'une longueur
4. Les levées de longueur de la défense
5. Le coup à blanc
6. La défausse en défense

1. LES POINTS D'HONNEUR : UNE EVALUATION INSUFFISANTE

Observons la donne suivante :

♠ R 2 ♥ R 9 4 ♦ V 9 8 2 ♣ D 5 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></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		♠ V 10 8 7 6 3 ♥ 6 2 ♦ R 6 3 ♣ 10 7	
N												
O	E											
	S											
♠ D 5 ♥ D V 10 8 3 ♦ A D 7 4 ♣ V 9												
	♠ A 9 4 ♥ A 7 5 ♦ 10 5 ♣ A R 8 6 2											

La séquence d'enchères préconisée est la suivante :

Sud	O	N	E
1SA	passé	2SA	Fin

Avec 9 H Nord se contente de proposer la manche, proposition refusée par Sud qui est au minimum de son ouverture (15H).

L'adversaire entame naturellement de la Dame de Cœur, et le déclarant compte :
 2 levées à Pique, 2 à Cœur, 3 à Trèfle, ... soit sept au total.

Le déclarant prend l'entame, puis joue As et Roi de Trèfle ; les adversaires fournissant, il réalisera non trois, mais **cinq levées dans la couleur** ! Neuf levées donc ... mais malheureusement **la manche n'a pas été appelée**.
 Le camp Nord-Sud marquera donc 150 points au lieu de 400.

Modifions légèrement la donne précédente :

♠ R 2 ♥ R 9 4 ♦ V 9 8 2 ♣ D 5 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></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		♠ V 10 8 7 6 3 ♥ 6 2 ♦ R 6 3 ♣ 10 7	
N												
O	E											
	S											
♠ D 5 ♥ D V 10 8 3 ♦ A D 7 ♣ V 9 2												
	♠ A 9 4 ♥ A 7 5 ♦ 10 5 4 ♣ A R 8 6											

La séquence d'enchères semble devoir être la même :

Sud	O	N	E
1SA	passé	2SA	Fin

Cette fois, les Trèfles ne procureront que quatre levées, qui, ajoutées aux quatre levées maîtresses en majeures, ne feront qu'un total de huit, soit de quoi gagner 2SA seulement.

Remarque : Si le déclarant était tenté d'affranchir une levée d'honneur à Carreau, il devrait abandonner trois fois la main et la défense aurait le temps d'affranchir ses Cœurs.

La différence fondamentale entre les deux mains proposées en Sud est, on le comprend bien, le nombre de Trèfles détenus par le déclarant. Le cinquième Trèfle lui a permis, dans le premier cas, de réaliser une levée supplémentaire.

Le **potentiel d'affranchissement d'une couleur de cinq cartes (ou plus)** doit donc être pris en compte au moment de l'évaluation d'une main : le simple compte des points d'honneur est insuffisant.

On attribuera **un point dit « de longueur »** ou encore point L à toute **couleur de cinq cartes, et un point de plus par carte supplémentaire.**

♠ R 2
♥ R 6 3
♦ R 10 9 8 5
♣ A D 5

Les cinq cartes à Carreau apportent **un point de longueur.**

♠ D 4
♥ R D 10 8 4 2
♦ A 2
♣ 9 6 3

Les six cartes à Cœur apportent **deux points de longueur.**

Une main s'évaluera désormais en ajoutant les points d'honneur aux points de longueur. On a ainsi défini les points **HL**.

♠ A D 4
♥ D 4
♦ R D V 10 6
♣ A D 4

Cette main comporte 20H et 1L en raison de la couleur cinquième à Carreau. **Elle sera donc évaluée à 21HL.**

Le mode d'évaluation des mains vient d'évoluer mais les valeurs de la table de décision restent **inchangées.**

Points HL du camp	Palier
20 – 22HL	1SA
23 – 24HL	2SA
25 – 26HL	3SA
27 – 29HL	4SA
30 – 32HL	5SA
33 – 36HL	6SA
37HL et plus	7SA

La réaction du répondant face à l'ouverture de 1SA doit être la suivante, en tenant compte de la notion de païer inutile étudiée lors du chapitre précédent :

Points HL du répondant	Réponse
0 – 7HL	pas
8 – 9HL	2SA
10 – 15HL	3SA
16 – 17HL	4SA
18 – 19HL	6SA
20 – 21HL	5SA
22HL et plus	7SA

Appliquons ce nouveau « barème » à notre donne constituant l'exemple initial.

Dans le premier cas, la main de l'ouvreur était :

♠ A 9 4
♥ A 7 5
♦ 10 5
♣ A R 8 6 2

et valait donc 16 HL qui, ajoutés aux [8-9] HL promis par le répondant, permettait de situer la force de son camp à [24-25] HL. L'ouvreur avait alors de bonnes raisons de conclure à 3SA :

- l'espoir de la prime de manche
- une main qu'il devait situer proche du maximum au vu des 3 As et de la belle couleur à Trèfle.

Dans le second cas, la main de l'ouvreur était :

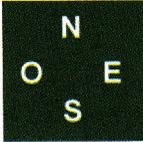
♠ A 9 4
♥ A 7 5
♦ 10 5 4
♣ A R 8 6

Sans couleur cinquième, elle ne valait que 15HL (minimum de l'ouverture d'1SA). L'ouvreur devait refuser la proposition du répondant.

1. LA NOTION DE LEVEE DE LONGUEUR

Observons la couleur suivante :

♦ ARDV 2



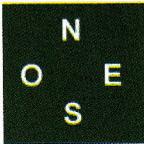
♦ 6 5 4 3

Les Carreaux comportent quatre cartes maîtresses (As – Roi – Dame – Valet). **Combien de levées le déclarant peut-il escompter dans cette couleur ?**

Les adversaires ne possèdent que quatre cartes à Carreau. Il est donc certain qu'après avoir joué les cartes maîtresses, le 2 sera le dernier Carreau restant, et permettra de réaliser une cinquième levée dans la couleur.

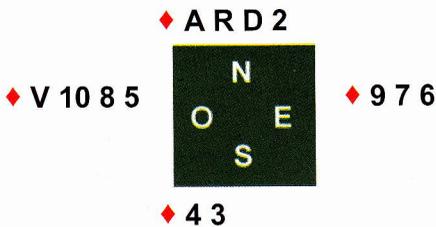
Modifions maintenant le diagramme précédent de la façon suivante :

♦ ARD 2



♦ 4 3

Les adversaires possédant sept cartes à Carreau, l'un d'entre eux y détient au moins quatre cartes.



Quand on aura tiré les trois cartes maîtresses de la couleur, un adversaire détiendra encore obligatoirement un Carreau supérieur au 2 : on constate donc que la levée réalisable par une petite carte dépend à la fois de la **longueur** de la couleur et du nombre de cartes détenues par le camp.

On appelle « **levée de longueur** » une levée remportée par une petite carte alors que l'adversaire **ne détient plus de cartes** dans la couleur demandée.

2. LES NOTIONS DE RESIDU ET DE REPARTITION

Considérons la couleur suivante :

♥ ARD 3 2



♥ 8 5 4

Les adversaires possèdent dans cette couleur cinq cartes : Valet – 10 – 9 – 7 – 6.

L'ensemble des cartes détenues par les adversaires dans une couleur s'appelle le **résidu**.

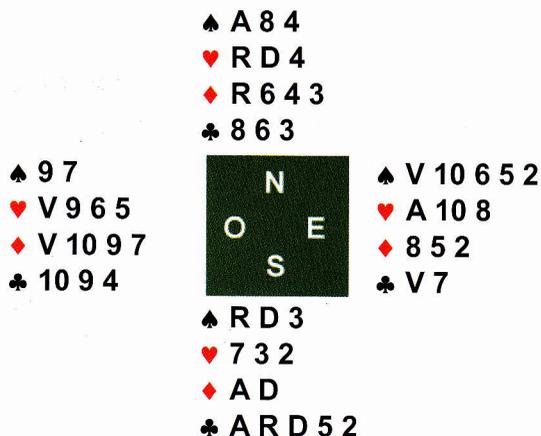
Le résidu peut bien entendu être réparti de plusieurs manières entre les deux joueurs du camp adverse.



On parlera d'une répartition 3/2 du résidu dans le premier cas, d'une répartition 4/1 dans le second ou plus simplement de résidu 3/2, respectivement 4/1. Dans son plan de jeu, le déclarant devra envisager les répartitions possibles des cartes du résidu entre les deux joueurs de la défense. On parle encore de la « distribution » du résidu.

3. AFFRANCHISSEMENT D'UNE LONGUEUR

Dans les deux exemples cités au chapitre 1, la réalisation d'une levée de longueur était certaine ou impossible. La plupart du temps cependant, la création d'une levée de longueur sera conditionnée par la répartition du résidu adverse.



Sud	O	N	E
2SA	passe	4SA*	passe
6SA**	Fin		

*Proposition de chelem.

**Proposition acceptée car la main est maximum.

Entame : Valet de Carreau

Le déclarant compte ses levées sûres :

3 à Pique, 3 à Carreau, 3 à Trèfle

En outre, il pourra :

- ▶ Affranchir une levée d'honneur à Cœur en faisant tomber l'As.
- ▶ Espérer affranchir deux levées de longueur à Trèfle.

Cet affranchissement sera conditionné par une répartition favorable de la couleur. Dans notre exemple, le résidu étant 3/2, la couleur est d'ores et déjà maîtresse et générera les deux levées de longueur espérées.

En revanche, imaginons le résidu réparti 4/1, comme sur le diagramme suivant :



Réaliser deux levées de longueur est impossible, car l'adversaire fera toujours son Valet. Le déclarant pourrait, bien entendu, affranchir **une** levée de longueur dans la couleur en donnant un Trèfle à l'adversaire :

- ▶ As – Roi – Dame de Trèfle.
- ▶ 2 de Trèfle pris par Est.
- ▶ Le 5 de Trèfle permettra de réaliser une levée de longueur dans la couleur.

Malheureusement, cet affranchissement libérerait une levée à l'adversaire, qui ferait chuter le petit chelem en réalisant également l'As de Cœur. La réussite du petit chelem est donc conditionnée par la répartition 3/2 du résidu à Trèfle.

Remarque : Une répartition 5/0 des Trèfles empêcherait bien entendu toute levée de longueur dans la couleur.

L'affranchissement d'une couleur longue est le plus souvent conditionné par une bonne répartition de son résidu.

Nous avons étudié précédemment le diagramme :

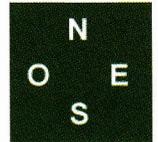
♦ A R D 2



♦ 4 3

Il est difficile de faire la distinction entre ce diagramme de gauche et celui de droite :

♦ A R D 8



♦ 4 3

Et pourtant, regardez :



Le 8 va cette fois réaliser une levée. Il a été « promu » au rang d'honneur... bien qu'il ne « mérite » pas cette dénomination. On appelle « levée d'honneur » une levée remportée par une carte devenue maîtresse alors que la couleur n'est pas épuisée dans les mains adverses.

4. LES LEVEES DE LONGUEUR DE LA DEFENSE

Il est tout à fait possible d'établir en défense une ou plusieurs levées de longueur : c'est d'ailleurs pour cela qu'il est recommandé d'entamer dans une couleur longue. A ce sujet, permettons-nous une petite parenthèse :

Le choix de la carte d'entame.

Dans le cadre d'un contrat à Sans-atout, l'entameur choisira donc sa couleur la plus longue, c'est-à-dire celle dans laquelle il détient le plus grand nombre de cartes. Selon la teneur de cette couleur, il choisira, dans cet ordre de priorité, la tête de séquence, s'il détient plusieurs honneurs équivalents, ou, à défaut, la quatrième meilleure, c'est-à-dire sa quatrième meilleure carte en partant de la plus forte.

Quelques exemples vont illustrer ces règles qui semblent bien compliquées.

Avec **♠ R D V 8 3** l'entameur choisira le Roi, tête d'une séquence d'honneurs composée du Roi, de la Dame et du Valet de Pique. Le Roi promet donc au partenaire la Dame et le Valet, tout comme l'entame de la Dame promettrait le Valet et le 10, tout en déniait le Roi.

Avec **♥ D V 8 6 2** l'entameur choisira le 6 de Cœur, sa « quatrième meilleure ». En effet une séquence doit comporter au moins trois cartes équivalentes ou assimilées. Ici la couleur n'en comporte que deux, la Dame et le Valet.

Avec **♦ R 10 6 5** l'entameur joue ici le 5 de Carreau, faute de séquence.

Notons que dans le premier exemple l'entameur poursuit à la fois l'idée d'un affranchissement de longueur tout en effectuant un affranchissement d'honneur en sacrifiant l'une de ses cartes équivalentes.

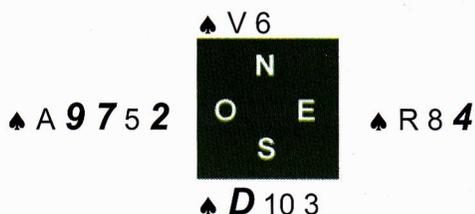
Appliquons ce principe d'entame à la donne suivante

	♠ V 6										
	♥ R 8 4										
	♦ 10 7 4 3										
	♣ R D V 2										
♠ A 9 7 5 2	<table style="border: none; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 8 4
	N										
O		E									
	S										
♥ V 9 5 2		♥ D 10 7 3									
♦ A 6		♦ 8 5									
♣ 10 7		♣ 9 8 4 3									
	♠ D 10 3										
	♥ A 6										
	♦ R D V 9 2										
	♣ A 6 5										

Sud	O	N	E
1SA	passé	3SA	Fin

Entame : 5 de Pique

Est prend l'entame du Roi de Pique et rejoue Pique pour l'As de son partenaire. A ce stade, il ne reste plus que la Dame de Pique en Sud :

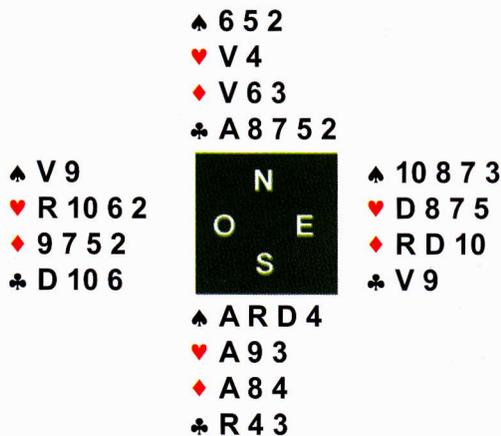


Si Ouest rejoue le 2 de Pique, il affranchira **deux levées de longueur** dans la couleur, qu'il pourra réaliser grâce à sa reprise de l'As de Carreau et ainsi faire chuter le contrat. La défense aura affranchi ses levées de longueur à Pique avant que le déclarant n'ait établi sa couleur à Carreau.

Le camp de la défense possédant la plupart du temps **moins d'honneurs** que le camp en attaque, c'est souvent vers l'**affranchissement de levées de longueur** que les défenseurs doivent se tourner pour faire chuter le contrat adverse.

L'affranchissement de levées de longueur à Sans-atout est généralement la clef d'une défense victorieuse.

5. COMPLEMENT SUR LES COMMUNICATIONS : LE COUP A BLANC



Sud	O	N	E
2SA	passé	3SA	Fin

Entame : 2 de Cœur

Le déclarant compte après l'entame :

► 3 levées à Pique, 1 à Cœur, 1 à Carreau, 2 à Trèfle

Il lui faut donc trouver deux levées : Le partage 3/2 du résidu des Trèfles va permettre de développer deux levées supplémentaires dans la couleur : **deux levées de longueur**.

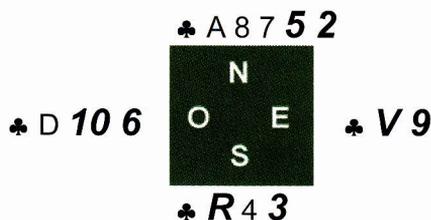
Supposons donc que le déclarant prenne l'entame de l'As de Cœur et joue Roi de Trèfle, As de Trèfle et Trèfle : Le 8 et le 7 de Trèfle sont affranchis. Malheureusement,

il sera impossible d'en bénéficier car **il n'existe plus aucune communication vers le mort !**

Pour résoudre ce problème, le déclarant doit comprendre :

1. **Qu'il donnera**, sous réserve d'un partage 3/2 de la couleur chez l'adversaire, **une et une seule levée de Trèfle.**
2. **Qu'il doit conserver la communication interne de l'As de Trèfle** afin d'encaisser les deux levées de longueur affranchies.

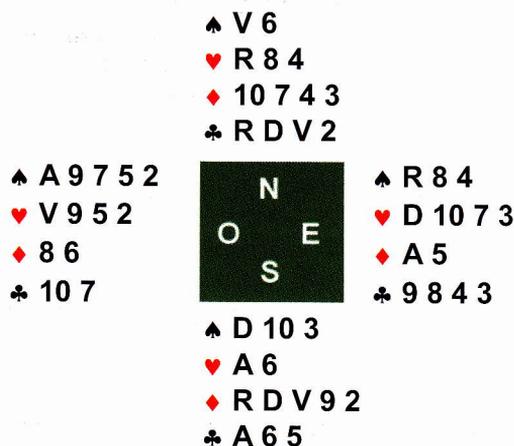
Dès lors, il faut **donner à l'adversaire la levée à laquelle il a droit dans la couleur avant d'avoir joué l'As de Trèfle !** Par exemple, il peut jouer le Roi de Trèfle puis un petit Trèfle des deux mains :



La défense peut encaisser ses trois levées de Cœur en plus de la levée de Trèfle qui lui a été concédée, mais lorsque le déclarant reprendra la main, il pourra jouer le 4 de Trèfle pour l'As du mort, faisant ainsi tomber le dernier Trèfle de la défense : les deux levées réalisées grâce au 8 et au 7 permettront de gagner son contrat.

Cette technique, consistant à concéder une levée à l'adversaire alors qu'on possède une ou plusieurs cartes maîtresses dans une couleur, s'appelle le « **coup à blanc** ».

Il est également possible d'utiliser le coup à blanc en défense. Modifions par exemple légèrement la donne du chapitre 4 en plaçant l'As de Carreau en Est :



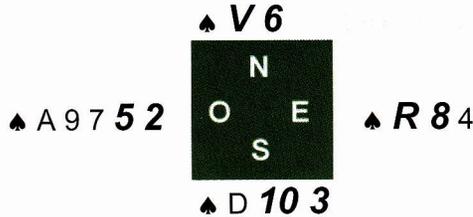
Sud	O	N	E
1SA	passé	3SA	Fin

Entame : 5 de Pique

Si la défense commence par encaisser les deux premières levées de Pique avant de rejouer un petit Pique pour affranchir la couleur, Est, en main à l'As de Carreau, n'aura pas de communication avec le jeu de son partenaire.

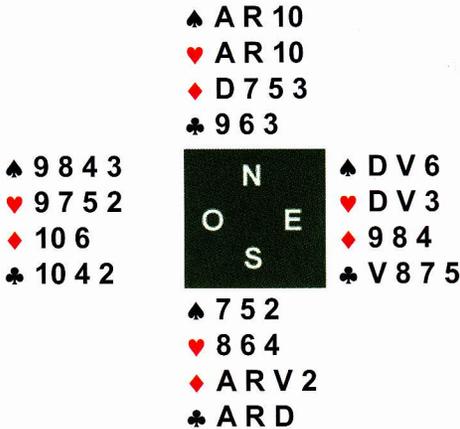
La solution, tout à fait similaire à celle qu'avait mise en œuvre le déclarant dans la donne précédente, consiste à donner un **coup à blanc en défense** dans la couleur :

- ▶ La première levée est remportée par le Roi de Pique.
- ▶ La défense **laisse la deuxième levée à l'adversaire**.
- ▶ Est, lorsqu'il reprendra la main par l'As de Carreau, pourra **jouer son dernier Pique** précieusement conservé. Il rendra ainsi la main à son partenaire grâce à la **communication de l'As de Pique** ce qui lui permettra d'encaisser les deux dernières levées de la couleur :



6. LA DEFAUSSE EN DEFENSE

NE PAS DONNER DE LEVÉE D'HONNEUR



Sud	O	N	E
1SA	passe	4SA*	passe
6SA**	Fin		

* Proposition de chelem

** Acceptation en raison de l'ouverture maximum

Entame : 8 de Pique

Avec quatre petites cartes, l'usage est d'entamer de la seconde meilleure comme nous le verrons plus tard.

Le déclarant prend l'entame de l'As puis tire quatre tours de Carreau. **Que doit défausser Est sur le dernier tour de la couleur ?**

Le raisonnement qu'il doit tenir est le suivant :

- ▶ Défausser un Pique m'obligerait par la suite à fournir mon dernier Pique sur le Roi de la couleur et le 10 de Pique permettrait au déclarant de réaliser une levée indue.
- ▶ De la même manière, défausser un Cœur donnerait la possibilité au déclarant de réaliser le 10 de la couleur, la Dame et le Valet tombant alors sur l'As et le Roi.
- ▶ **Je dois donc défausser un Trèfle !**

C'est, vous pouvez le vérifier, la seule défausse qui ne donne pas le contrat.

La défense doit prendre garde à ne pas donner de levée d'honneur au déclarant.

NE PAS DONNER DE LEVEE DE LONGUEUR

♠ 8 3 2		♠ 7 4									
♥ 8 4		♥ D V 5									
♦ A R D 4		♦ V 5 3 2									
♣ A R D 4		♣ V 5 3 2									
♠ V 10 9 6	<table border="1" style="background-color: black; color: white; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 4
	N										
O		E									
	S										
♥ 10 9 6 3		♥ D V 5									
♦ 10 9 6		♦ V 5 3 2									
♣ 10 9		♣ V 5 3 2									
	♠ A R D 5										
	♥ A R 7 2										
	♦ 8 7										
	♣ 8 7 6										

Sud	O	N	E
1SA	passe	6SA	Fin

Entame : Valet de Pique

Le déclarant prend le Valet de Pique de l'As, puis joue le Roi et la Dame. **Que doit défausser Est sur le troisième tour de la couleur ?**

Le raisonnement qu'il doit tenir est le suivant :

- ▶ Sud, qui a ouvert d'1SA, ne saurait avoir de singleton.
- ▶ Mon partenaire, Ouest, possède donc au plus trois cartes dans chaque mineure.
- ▶ Je suis donc le seul défenseur à pouvoir empêcher le déclarant, grâce à mes deux Valets quatrièmes, de réaliser une levée de longueur en mineure.
- ▶ J'ai donc l'interdiction de défausser un Trèfle ou un Carreau, car cela livrerait une levée, et donc le chelem à l'adversaire.
- ▶ **Je défausse un Cœur !!!**

Cette défausse est la seule qui empêche le déclarant de réaliser douze levées. Il est certain qu'elle aurait pu donner une levée d'honneur au déclarant si celui-ci avait eu le 10 de Cœur mais ceci n'était qu'une **possibilité** : défausser une carte mineure aurait donné une levée de façon **certaine**.

La défense doit prendre garde à ne pas donner de levée de longueur au déclarant.

A. Évaluez votre main, d'abord en points H puis en points HL.

Pouvez-vous ouvrir ces mains d'1 ou 2 SA ? Justifiez les réponses négatives.

	♠ AV942 ♥ RV3 ♦ R103 ♣ A4	♠ RV3 ♥ R106 ♦ R5 ♣ AV942	♠ RD3 ♥ A108 ♦ R5 ♣ ADV82
Points H			
Points HL			
1SA ou 2SA ?			
Si non, pourquoi ?			

	♠ 1084 ♥ ADV ♦ R972 ♣ AD4	♠ D85 ♥ ADV85 ♦ AR3 ♣ A7	♠ 82 ♥ AR ♦ DV985 ♣ AV82
Points H			
Points HL			
1SA ou 2SA ?			
Si non, pourquoi ?			

B. Quelles valeurs attribuez-vous aux mains ci-dessous ?

Si votre partenaire ouvre d'1SA quelle sera votre enchère ?

	♠ R2 ♥ 873 ♦ AD1032 ♣ 974	♠ R3 ♥ 1065 ♦ A10875 ♣ 942	♠ R3 ♥ AV8 ♦ ADV53 ♣ 1082
Points H			
Points HL			
Enchère?			

	♠ A3 ♥ AV7 ♦ ARV72 ♣ 984	♠ A5 ♥ AD5 ♦ ADV73 ♣ D97	♠ AD ♥ AR4 ♦ AD853 ♣ D82
Points H			
Points HL			
Enchère?			

C. Observez les situations ci-dessous puis répondez aux questions

Jeux de Nord et de Sud	XXXX	XXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXXX
	XXXX	XXX	XXX	XX	XX
Nombre de cartes dans le camp ?					
Chez l'adversaire ?					
Nombre de cartes côté long ?					
Quel doit être le résidu adverse ?					
Pour créer combien de levées ?					

D. Observez les combinaisons ci-dessous.

Pour chacune, la création de levée (s) de longueur est-elle possible ?
Faites le raisonnement en plusieurs étapes comme dans l'exemple N°1.

	ARD2	ARD2	ADV43	A8754	AR4	98765
	765	7654	R2	632	763	432
Combien de cartes dans mon camp ?						
Chez l'adversaire ?						
Nombre de cartes côté le plus long ?						
Quel doit être le résidu adverse ?						
Pour créer combien de levées ?						

E. Le « coup à blanc ».

Le contrat est 3 SA et l'entame Dame de Pique.

♠ 8 2	• Combien de levées certaines ?
♥ 8 7 3	• Combien en manque-t-il ?
♦ 10 3 2	• Où les trouver ?
♣ A 6 5 4 3	• Comment ?
-----	• A quelle condition ?
♠ A R 3	• Quelle est la seule communication possible avec Nord ?
♥ A R 4	• Quelle est donc la seule carte à conserver en Nord ?
♦ A 9 5 4	• Comment jouer la couleur ?
♣ R 7 2	• Pourquoi ?

Comment jouez-vous ?

F. Vous êtes à l'entame face au contrat de 3 SA.

Avec ♠ 8 2 ♥ 8 7 3 ♦ 10 3 2 ♣ A 6 5 4 3, quelle est votre entame ?

Vous découvrez au mort ♠ D V 10

Votre partenaire réalise la première levée avec le Roi. Il rejoue le 8

(Sud a fourni le 9 et le 7)

Quelle carte fournissez-vous à la 2^{ème} levée et pourquoi ?

G. Dans la situation ci-dessous, observez attentivement le mort et votre jeu.

♠ A R V 3
♥ A R 4 2
♦ 5 4
♣ 8 7 2



Contrat : 3SA
Entame :
10 de Carreau

♠ D 10 4 2
♥ 10 9 7 6
♦ 7 2
♣ V 10 9

Le déclarant prend et rejoue 3 fois la couleur.

En Est vous devez défausser deux cartes.

Lesquelles ?

Pourquoi ?