

Leçon 5

ENCHERES

1. Qu'est-ce qu'un atout ?
2. Déterminer un atout : la notion de fit
3. Mécanisme des enchères à l'atout.
4. Les points de distribution
5. L'ouverture majeure au palier de 1
6. L'expression du fit
7. Le développement des enchères après un soutien

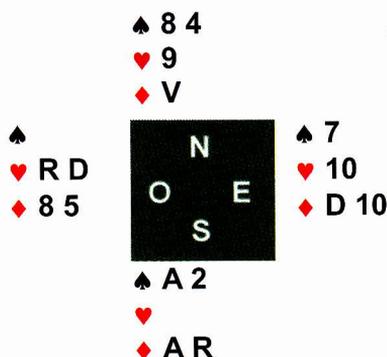
JEU DE LA CARTE

1. Comment est fixée la couleur de l'atout
2. Les règles en cas de jeu à l'atout
3. La marque dans les contrats à l'atout
4. La stratégie de base du jeu à l'atout
5. Le pouvoir de contrôle
6. Le pouvoir de dédoubler les atouts
7. La coupe du côté court en action

1. QU'EST-CE QU'UN ATOUT ?

Au bridge, choisir un atout consiste à conférer à l'une des quatre couleurs le pouvoir de « couper ».

Qu'est-ce à dire ? Mieux qu'un discours, l'exemple suivant sera parlant.



Imaginons tout d'abord que nous jouons un contrat à Sans-atout dans lequel il ne reste que quatre cartes à chaque joueur. Ouest, en main, joue le Roi de Cœur. Personne ne pourra l'empêcher de réaliser deux des quatre dernières levées.

Modifions les données en laissant la main à Ouest mais en précisant que l'atout est Pique.

Quand Ouest joue son Roi de Cœur, Sud, qui n'a plus de carte à Cœur, et pour cette raison uniquement, est en droit de couper avec l'un de ses atouts, ici le 2 de Pique. Il remporte donc la levée bien que ne possédant plus de carte dans une couleur imposée par l'adversaire, ce dernier étant pourtant maître.

Evidemment on réalise l'intérêt d'avoir un atout pour le camp qui l'a choisi.

2. DETERMINER UN ATOUT : LA NOTION DE FIT

Déterminer une couleur pour lui conférer les pouvoirs attachés à l'atout est un processus qui fait partie intégrante de la séquence d'enchères. Pour qu'il soit profitable à un camp de désigner une couleur comme atout, celle-ci doit comporter un nombre de cartes significativement supérieur à celui des adversaires.

Même s'il y a des exceptions, la logique et l'expérience conduisent à choisir une couleur d'atout dès lors qu'on y possède au moins huit cartes entre les deux mains d'un même camp.

On appellera **Fit** la possession entre les deux partenaires d'au moins 8 cartes d'une même couleur.

Sur une donne, une paire peut posséder un, deux ou trois fits, éventuellement aucun !

EXEMPLES :

Nord-Sud ont un fit ♠
(9 cartes)
et un fit ♥ (8 cartes)

♠ A D 9 8 7
♥ R 5 4 2
♦ R 3
♣ R V

N		
O		E
	S	

♠ R V 6 3
♥ A D 6 3
♦ A 5 4 2
♣ 8

Nord-Sud n'ont pas de fit

♠ A D
♥ R 8 5 4 2
♦ A 7
♣ R 8 7 3

N		
O		E
	S	

♠ R V 5 4 2
♥ A 7
♦ R 8 3 2
♣ A V

A-t-on intérêt à jouer à l'atout plutôt qu'à Sans-atout ?

Fixer une couleur d'atout permet de bénéficier du pouvoir de coupe, que nous décrirons ultérieurement. Mais les adversaires aussi ont le droit de couper... Quand on a fixé une couleur d'atout, le contrat déterminé lors des enchères indique le nombre de levées que l'on s'engage à réaliser : décider de jouer le contrat de 3♥, c'est s'engager à réaliser neuf levées, Cœur étant l'atout.

Revenons quelques instants à la marque : Rappelons que si le déclarant demande le contrat de 3SA et réussit 9 levées, il marquera :

40 points pour la septième levée, 30 pour la huitième et la neuvième, soit un total de 100 points auxquels vont s'ajouter les 300 points de la prime de manche.

Si le camp en attaque décide de choisir un atout dans une couleur majeure, chaque levée, à partir de la septième, lui rapportera 30 points. Pour arriver au total de 100 points, il est donc nécessaire de réaliser 10 levées si l'un joue à Pique ou à Cœur. Ce sont, en conséquence, les contrats de 4♠ ou de 4♥ (ou bien sûr les contrats supérieurs) qui donneront droit à la prime de manche.

Un contrat joué dans une couleur mineure (Trèfle ou Carreau) rapporte seulement 20 points par levée, toujours à partir de la septième. Il est donc nécessaire de déclarer et de réaliser un contrat d'au moins 5♣ ou 5♦ pour obtenir la prime de manche.

En résumé,

Pour avoir droit à la prime de manche il faut s'engager à faire :

9 levées dans un contrat à SA

10 levées dans un contrat en couleur majeure

11 levées dans un contrat en couleur mineure

La question fondamentale :

Décider de jouer un contrat à l'atout compense-t-il cet écart de levées à réaliser ?

En cas de fit le pouvoir de coupe vaut plus d'une levée et moins que deux. La réponse, plus fondamentale encore : Il vaut mieux, en cas de fit, jouer un contrat majeur que 3SA, mais réaliser 3SA sera souvent plus facile que gagner une manche mineure car cette fois il y a deux levées d'écart.

3. MECANISME DES ENCHERES A L'ATOUT : ORDRE DES COULEURS

Le mécanisme des enchères quand on introduit le choix de la couleur d'atout est une extension de celui adopté quand on ne jouait qu'à Sans-atout. Ainsi lorsque les deux joueurs annoncent la même couleur, il leur suffit d'augmenter à chaque tour le palier du contrat pour pouvoir continuer d'enchérir.

Sud	O	N	E
1♥	passé	2♥	passé
3♥	passé	4♥	Fin

Le problème est plus complexe si les deux joueurs veulent annoncer différentes couleurs. Il a fallu déterminer a priori un ordre des couleurs. Le voici à nouveau :

Trèfle (♣) < Carreau (♦) < Cœur (♥) < Pique (♠) < Sans-atout (SA)

On notera que Sans-atout n'est évidemment pas une couleur d'atout, mais l'enchère choisie par un joueur qui a émis la volonté de ne privilégier aucune couleur par rapport aux autres. Une fois cet ordre déterminé, le mécanisme des enchères est le suivant : pour surenchérir, un joueur doit annoncer au même palier une couleur plus forte (on dira souvent plus chère) que celle enchérie auparavant par un autre joueur, ou n'importe quelle couleur à un palier supérieur.

Sud	O	N	E
1♥	passé	1♠	passé
2♥	passé	3♦	passé
3SA	Fin		

- ▶ Nord pouvait enchérir les Piques au même palier que les Cœurs, car Pique est plus cher que Cœur.
- ▶ Après 1♠ Sud, pour répéter ses Cœurs, devait le faire au palier de 2 parce que Cœur est moins cher que Pique.
- ▶ De même, Nord ne pouvait annoncer les Carreaux au palier de 2, parce que les Carreaux sont moins chers que les Cœurs.
- ▶ En revanche, Sud a pu annoncer les Sans-atout au palier de 3, parce que Sans-atout est la « couleur » la plus chère de toutes.
- ▶ Enfin, Nord a décidé de clore la séquence d'enchère en passant, le contrat final est donc 3SA.

4. LES POINTS DE DISTRIBUTION

Les pouvoirs spécifiques de création de levées liés à l'atout doivent être évalués en points qui vont s'ajouter à l'évaluation des honneurs et des longueurs précédemment définies. Quand on aura découvert un fit on ajoutera donc les points correspondants, appelés **points de distribution** (points D).

Voici le barème à appliquer pour ces points :

- ▶ Dans chacune des deux mains et hormis l'atout :
 - L'absence totale de carte d'une couleur (la chicane) compte 3 points D
 - La possession d'une seule carte d'une couleur (le singleton) compte 2 points D
 - La possession de deux cartes dans une couleur (le doubleton) compte 1 point D
- ▶ Dans l'ensemble des deux mains
 - Le neuvième atout du camp compte 2 points D
 - Les atouts à partir du dixième comptent chacun 1 point.

Le total de ces points D et des points HL permet d'obtenir les points HLD (honneur/longueur/distribution).

Par ailleurs, le total des points HLD d'un camp définit une correspondance en levées, dans le cadre d'un contrat joué à l'atout, résumé par la **table de décision** suivante :

Table de décision utilisable dans les contrats à l'atout				
Nombre de points HLD	Contrat	Nombre de levées	Score à ♣ ou à ♦	Score à ♥ ou à ♠
20-21-22	1 ♣/♦/♥/♠	7	20 (+50 ⁽¹⁾)	30(+50 ⁽¹⁾)
23-24	2 ♣/♦/♥/♠	8	40 (+50 ⁽¹⁾)	60 (+50 ⁽¹⁾)
25-26	3 ♣/♦/♥/♠	9	60 (+50 ⁽¹⁾)	90 (+50 ⁽¹⁾)
27-28-29	4 ♣/♦/♥/♠	10	80 (+50 ⁽¹⁾)	120 (+300 ⁽²⁾)
30-31-32	5 ♣/♦/♥/♠	11	100 (+300 ⁽²⁾)	150 (+300 ⁽²⁾)
33-34-35-36	6 ♣/♦/♥/♠	12	120 (+800 ⁽³⁾)	180 (+ 800 ⁽³⁾)
37-38-39-40	7 ♣/♦/♥/♠	13	140 (+1300 ⁽⁴⁾)	210 (+1300 ⁽⁴⁾)

⁽¹⁾ 50 : prime de partielle

⁽²⁾ 300 : prime de manche

⁽³⁾ 800 : 500 (prime de petit chelem) + 300 (prime de manche)

⁽⁴⁾ 1300 : 1000 (prime de grand chelem) + 300 (prime de manche)

Remarque : paliers inutiles dans les contrats à l'atout :

Comme il est indiqué dans la table de décision ci-dessus, le nombre de points acquis en cas de réussite n'est pas le même en fonction de la nature, majeure ou mineure, de l'atout retenu. Ceci détermine les paliers inutiles en cas d'atout majeur ou mineur.

Si la couleur d'atout est majeure, les palier de 2, 3 et 5 sont inutiles.

Si la couleur d'atout est mineure, les paliers de 2, 3 et 4 sont inutiles.

5. L'OUVERTURE MAJEURE AU PALIER DE 1 : DEFINITION

Nous avons déjà noté qu'il était plus intéressant, pour des raisons de marque, de rechercher dans son camp un fit majeur plutôt que mineur. Pour disposer d'un fit entre les deux mains, il faut y trouver 8 cartes, qui peuvent être théoriquement réparties :

4 et 4 5 et 3 6 et 2 7 et 1 8 et 0

Plus une couleur est longue dans l'une des deux mains, plus la possibilité de posséder un fit dans le camp est grande. Ainsi, dès que l'on possède une couleur d'au moins sept cartes l'existence d'un fit dans le camp est une quasi certitude. Avec six cartes il est très probable. Le fondement même du Standard Français est la recherche des fits majeurs lorsqu'il existe une couleur répartie 5/3 ou 4/4 entre les jeux des deux partenaires.

À cette fin, il est logique de décider que l'ouverture au palier de 1 en majeure garantit un certain nombre de cartes dans cette couleur, pour faciliter l'établissement du fit.

Les joueurs français utilisent depuis plus de trente ans un système d'enchères où l'ouverture majeure (1♥ ou 1♠) garantit cinq cartes au moins. C'est la façon la plus efficace de découvrir l'existence d'un fit 5 et 3. Ce système porte un nom très descriptif : **la Majeure Cinquième**

Il existe de nombreux autres systèmes dans le monde, qui ne sont pas tous fondés sur les mêmes principes d'ouvertures.

Dans notre système, l'ouverture d'1♥ ou d'1♠ obéit à deux conditions :

- ▶ Une condition de distribution déjà évoquée : posséder au moins cinq cartes dans la majeure annoncée.
- ▶ Une condition de force : posséder au moins 13 points HL et au plus 21 points HL.

Remarques :

- 1) Bien qu'elle soit moins précise en force, cette ouverture est prioritaire, dans la zone 15-17 H, sur celle d'1SA, même si la distribution du jeu est régulière.
- 2) Avec un jeu comportant cinq cartes dans les deux majeures, il faut ouvrir d'1♠.
- 3) Cette ouverture peut apparaître comme assez mal définie. S'il en est besoin, les tours d'enchères suivants permettront de préciser la force de l'ouvreur et sa distribution.

6. REPONSES A L'OUVERTURE MAJEURE : L'EXPRESSION DU FIT

Face à une ouverture majeure, qui promet cinq cartes, le répondant, s'il a au moins trois cartes dans la couleur d'ouverture, est « fitté » (c'est-à-dire qu'il possède un fit) et sait que sa paire devra choisir cette couleur comme atout.

Une paire qui a découvert un fit majeur doit jouer dans la couleur du fit

Le répondant doit faire passer deux messages à l'ouvreur :

- ▶ D'une part qu'il possède le fit
- ▶ D'autre part préciser la force (la zone de points) de son jeu.

Pour y parvenir, il va utiliser une enchère de **soutien**.

L'expression du soutien majeur est une priorité pour le répondant qui annonce la couleur du partenaire à un palier différent.

Elle garantit le fit (donc au moins trois cartes dans la couleur d'ouverture), le niveau de l'enchère de soutien étant déterminé de la façon suivante :

- ▶ L'objectif est de déclarer la manche si l'on en a les moyens
- ▶ L'ouvreur a garanti au moins 13 HL et possède une couleur cinquième, donc un doubleton. Il a donc promis au moins 14 HLD.
- ▶ Pour déclarer un contrat au palier de 4, la table de décision nous apprend qu'il faut un minimum de 27 HLD
- ▶ Ceci montre qu'à partir d'une force de 13 HLD, le répondant est certain d'atteindre le total de 27 et doit déclarer 4♥ ou 4♠. Il ne le fera pas avec des mains supérieures à 15 HLD pour ne pas oublier de déclarer un chelem.

- ▶ De la même façon, 25 HLD suffisent dans le camp pour réussir un contrat au palier de 3. Avec 11 ou 12 HLD, le répondant n'est pas en danger au palier de 3, sans avoir tout à fait les moyens d'annoncer la manche. Il annonce 3♥ ou 3♠.
- ▶ Enfin, jusqu'à 10 HLD, le répondant doit se contenter d'un soutien au palier de 2. Pour ne pas oublier de déclarer la manche si l'ouvreur a un jeu fort, on descend le minimum pour répondre 2♥ ou 2♠ à 6 HLD.

QUELQUES EXEMPLES : (les mains présentées sont celles de Sud)

♠ AD742	S	O	Nord	E	Le soutien simple montre au moins trois cartes à ♥ [6-10] HLD. <i>Ici la main comporte : 8H + 1L + 1 D</i>
♥ V54			1♥	passé	
♦ 652	2♥	Fin			

♣ V8

♠ R542	S	O	Nord	E	Sud possède ici 12 HLD (n'oublions pas que le neuvième atout vaut deux points). Il peut utiliser un soutien au palier de 3 (simple saut) qui indique [11-12] HLD.
♥ 5			1♠	passé	
♦ A8752	3♠	Fin			

♣ 872

♠ R52	S	O	Nord	E	Le soutien au palier de 4 (double saut) garantit [13-15] HLD. Cette main qui compte 15 HLD (3 points D pour les neuvième et dixième atout, 1 point D pour le doubleton Trèfle) convient parfaitement
♥ AD875			1♥	passé	
♦ V52	4♥	Fin			

♣ 87

7. LE DEVELOPPEMENT DES ENCHERES APRES UN SOUTIEN

La paire ayant trouvé une couleur d'atout, il n'y a plus qu'à déterminer le palier du contrat. Le principe est simple : si l'on a une chance d'atteindre la manche (ou le chelem), on continue d'enchérir. Si ces objectifs sont inaccessibles, on s'arrête au plus bas palier possible.

L'ouvreur ne doit pas oublier de réévaluer sa main en y incorporant les points de distribution (y compris les points pour les atouts surnuméraires). Il est désormais légitime de les compter puisqu'il a appris l'existence d'un fit.

EN PRATIQUE :

- ▶ *Si la paire a dans sa ligne au moins 27 HLD elle **doit déclarer la manche.***
- ▶ *Il faut un minimum de 33 HLD pour déclarer un petit chelem.*

- 1) Un exemple de la procédure de découverte du contrat final ; la suite des enchères après un soutien simple :

S	Ouest	N	E
	1♥ ou 1♠	passé	2♥ ou 2♠
passé	?		

L'ouvreur sait à ce stade que son partenaire possède de 6 à 10 HLD. Son objectif est de découvrir si son camp peut en posséder 27.

S'il détient lui-même au plus 16 HLD, il sait que le total n'excédera jamais 26. Il n'a donc aucun espoir de manche et **il passera.**

♠ A D 9 8 7
♥ R 5 4
♦ R 3
♣ D 4 2

	N	
O		E
	S	

♠ V 5 2
♥ A 8
♦ V 5 4 2
♣ 9 8 7 5

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	2♠
passé	passé	Fin	

Si l'ouvreur évalue son jeu à 20 HLD, le total des points de son camp sera le plus souvent égal ou supérieur à 27. **Il déclare directement la manche (4♥)**

♠ A 5
♥ A R V 8 7
♦ R D 5 2
♣ V 2

	N	
O		E
	S	

♠ R 8 7
♥ D 3 2
♦ 10 7 6
♣ D 9 8 3

S	Ouest	N	E
	1♥	passé	2♥
passé	4♥	Fin	

Dans la zone intermédiaire, c'est-à-dire de 17 à 19 HLD, le contrat final va dépendre de la valeur du soutien du répondant dans la zone 6-10 HLD. Pour la connaître, l'ouvreur utilise une enchère de proposition, en nommant au niveau de 3 sa couleur d'ouverture. Selon que le répondant est au minimum ou au maximum de son enchère de soutien, il passera ou annoncera lui-même la manche.

♠ R D 10 8 2
♥ A D 5
♦ R V 8
♣ D 7

	N	
O		E
	S	

♠ A V 3
♥ V 10 8 2
♦ D 5 3
♣ V 9 3

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	2♠
passé	3♠	passé	4♠
Fin			

Ouest a trop de points pour renoncer à la manche mais pas assez pour l'imposer. Il "propose".

Avec 9 HLD, Est accepte, comme il l'aurait fait avec 8 ou 10.

♠ A V 9 8 7
♥ A R 5 4
♦ D 3
♣ D 2

	N	
O		E
	S	

♠ D 5 4
♥ V 3 2
♦ R 8 7
♣ 9 8 5 3

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	2♠
passé	3♠	Fin	

Le début de séquence est le même mais cette fois, Est a un soutien minimum. Il passe donc sur 3♠, un contrat qui risque déjà de chuter.

Remarques : Cette façon de faire conduit parfois à jouer la manche avec 26 HLD seulement. Avec par exemple 20 points HLD en face de 6 nous aurons la séquence :

S	Ouest	N	E
	1♥	passé	2♥
passé	4♥	Fin	

De même avec 18 HLD en face de 8 nous aurons

Qui ne risque rien n'a rien !!

S	Ouest	N	E
	1♥	passé	2♥
passé	3♥	passé	4♥
Fin			

Il coûte plus cher d'« empailler » une manche (oublier de la déclarer) qui gagne que d'en déclarer une qui chute.

Attention : Sans fit, il faut au moins 25 HL pour déclarer une manche (cf la Table de décision à Sans-atout). Avec un fit majeur il faut 27 HLD mais de nombreuses manches majeures sont déclarées avec moins de 25 HL, le fit pouvant générer plus de 2 points D

Une notion importante des enchères : l'espérance de gain

Imaginons un joueur qui prend une mauvaise décision en déclarant 4♥. Il chute d'une et sa mauvaise décision lui coûte 190 points (les 50 points de la chute, marqués par les adversaires, qu'on écrira donc - 50 et les 140 qu'il aurait marqués en gagnant 3♥). Imaginons maintenant un joueur qui prend une mauvaise décision en s'arrêtant à 3♥. Il fait 10 levées et sa mauvaise décision lui coûte 250 Points (les 420 qu'il aurait marqué - les 170 qu'il a effectivement marqués). À partir de ces deux chiffres, 190 et 250, on comprend qu'il suffit que le contrat de 4♥ réussisse un peu moins d'une fois sur deux pour qu'il soit bien joué de le déclarer.

2) La suite des enchères après un soutien au palier de 3

Sud	O	N	E
1♥ ou 1♠	passe	3♥ ou 3♠	passe
?			

Cette fois, l'ouvreur ne dispose pas d'un palier de proposition. Il doit imposer la manche ou y renoncer. Le partenaire a promis 11 ou 12 HLD. Le caractère optimiste qu'on a déjà noté en matière de déclaration des manches doit conduire l'ouvreur à l'appeler dès qu'il possède 15 HLD. La décision de passer (la plus coûteuse en cas d'erreur) ne doit être prise qu'avec un jeu très faible en points H (12 ou 13) dont la distribution est la plus régulière (5-3-3-2). Avec au moins 22 HLD (un cas rare) l'ouvreur pourra même déclarer directement le petit chelem (6♥ ou 6♠).

EXEMPLES :

Sud	O	N	E
1♥	passe	3♥	passe
?			

<p>↓ passe avec</p> <p>♠ D 8 7 ♥ R V 8 7 5 ♦ D 9 3 ♣ R V</p>	<p>↓ 4♥ avec</p> <p>♠ 2 ♥ A D 9 8 7 ♦ R D 8 7 ♣ D 5 2</p>	<p>↓ 4♥ avec</p> <p>♠ A 2 ♥ A D 10 8 7 2 ♦ R 5 4 ♣ 8 7</p>
--	---	--

3) La suite des enchères après un soutien au palier de 4

Sud	O	N	E
1♥ ou 1♠	passe	4♥ ou 4♠	passe
?			

La manche étant désormais atteinte, la seule question porte sur l'opportunité de déclarer le petit chelem. Celui-ci n'est envisageable que si le total de 33 HLD est atteint à coup sûr. L'ouvreur n'est donc autorisé à déclarer 6♥ qu'avec au moins 20 points HLD. Deux exemples :

Passé avec



♠	R 2
♥	A D 8 7 5
♦	A D 5
♣	V 10 5

6♥ avec



♠	2
♥	A D V 7 5
♦	A R 10 2
♣	R 10 5

Au bridge comme dans d'autres jeux de cartes, il arrive que certaines donnes se jouent à l'atout et d'autres à Sans-atout. L'atout est l'une des quatre couleurs et non une catégorie de cartes à part (comme au tarot par exemple)

1. COMMENT EST FIXEE LA COULEUR DE L'ATOUT ?

La couleur de l'atout est fixée lors de la séquence d'enchères. Sur une même donne il ne peut y avoir deux couleurs d'atout.

Sud	O	N	E
1 ♥	passé	2 ♥	passé
4 ♥	Fin		

À l'issue de cette séquence, le contrat est de 4♥ et ♥ est la couleur d'atout.

2. LES MODIFICATIONS DES REGLES EN CAS DE JEU A L'ATOUT

Un joueur qui ne peut fournir à la couleur a le droit, mais il n'y est pas obligé, de jouer un atout et de remporter la levée. On dit qu'il coupe. Si plusieurs joueurs coupent, la levée est alors remportée par celui qui aura joué l'atout le plus fort. L'ordre hiérarchique des cartes est le même que la couleur soit l'atout ou non. On appelle "Couper" l'action d'un joueur qui, ne pouvant fournir, choisit de jouer un atout. On parlera de surcoupe ou de sous-coupe si un autre joueur a déjà coupé lors de la levée.

COUPER EST UN DROIT ET NON UNE OBLIGATION

Ne confondons pas couper et fournir à l'atout

3. LA MARQUE EN CAS DE CONTRATS A L'ATOUT

Pour un contrat réussi chaque levée faite à partir de la septième vaut 30 points dans une couleur majeure (♥ et ♠) et 20 points dans une couleur mineure. Le contrat de manche le plus économique est donc au palier de 4 en majeure et de 5 en mineure. Les primes de partielle, de manche ou de chelem sont inchangées. La marque en cas de chute reste inchangée.

4. LA STRATEGIE DE BASE DU JEU A L'ATOUT

Le déclarant a dans sa ligne plus d'atouts que ses adversaires (souvent au moins 8). Il a aussi le plus souvent plus de levées d'honneur. Il devrait commencer par jouer atout dans le but d'empêcher les flancs de faire des levées de coupe. Le déclarant ne dérogera à cette tactique que s'il est capable d'expliquer pour quelle raison exacte il estime telle ou telle action plus urgente que le retrait des atouts adverses.

Nous vous proposons deux exemples aux conclusions opposées.

♠ DV87
 ♥ R42
 ♦ 873
 ♣ D94

♠ 3
 ♥ 1053
 ♦ R9652
 ♣ 10632

N
 O E
 S

♠ 109642
 ♥ V8
 ♦ D104
 ♣ ARV

♠ AR5
 ♥ AD976
 ♦ AV
 ♣ 875

Sud joue 4♥ / Ouest entame du 3 de ♠

Si les Cœurs sont normalement répartis Sud est à la tête de dix levées (cinq atouts, quatre Piques et un Carreau). Pour avoir choisi un atout, le camp Nord-Sud possède plus de Cœurs que le camp Est-Ouest. Afin de priver l'adversaire du pouvoir de coupe le déclarant doit capturer ses atouts au plus vite. Si, en main à l'As de Pique, Sud s'avise de rejouer la couleur d'entame, Ouest coupera et, rendant deux fois la main à Est grâce aux Trèfles, pourra couper encore deux fois pour un total de trois levées de chute. Donner trois tours d'atout dès la deuxième levée permet de gagner la manche sans difficulté.

♠ RV43
 ♥ 73
 ♦ D10852
 ♣ A4

♠ A7
 ♥ V962
 ♦ 743
 ♣ RD52

N
 O E
 S

♠ 65
 ♥ 10854
 ♦ V9
 ♣ 109873

♠ D10982
 ♥ ARD
 ♦ AR6
 ♣ V6

Sud joue 6♠/ Ouest entame du Roi de Trèfle.

Pour réussir ce chelem, Sud ne doit pas concéder deux plis à la défense. Pourtant c'est ce qui va se passer si, après avoir pris l'entame Trèfle de l'As, le déclarant se précipite sur les atouts. Ouest prend alors de l'As de Pique et assure la chute en encaissant la Dame de Trèfle. La parade ? Elle consiste, toutes affaires cessantes, à encaisser trois tours de Cœur, le 4 de Trèfle du mort étant défaussé sur le troisième. Sud peut alors rejouer atout. Si Ouest prend, sa Dame de Trèfle sera coupée.

5. LE POUVOIR DE CONTRÔLE

Vous vous êtes arrêtés au contrat de 3♣ et l'adversaire entame de la Dame de Carreau.

Nord

♠	D 9 8 3
♥	V 3
♦	9 5 4
♣	V 10 7 4

Sud

♠	A R V 10 6
♥	10 9 8
♦	A 2
♣	R D 5

Tels que sont les Carreaux du déclarant, on dit que celui-ci « contrôle » la couleur au premier tour puisqu'il est en mesure de remporter avec certitude la première levée de l'As. L'As remplit ici le même rôle que dans le cadre d'un contrat à Sans-atout. A Trèfle le déclarant ne contrôle la couleur qu'à partir du second tour car il ne possède pas l'As. A Cœur, le déclarant ne dispose d'aucun honneur de haut rang. A Sans-atout il concéderait autant de levées que l'adversaire le plus long pourrait en réaliser à l'entame. A l'atout Pique on dit qu'il contrôle le troisième tour de la couleur par la coupe. Revenons dans la couleur d'entame pour constater que Nord ne contrôle pas le second tour- il n'a pas le Roi- mais à nouveau le troisième tour par la coupe. Cet exemple illustre le bien fondé du jeu à l'atout plutôt qu'à Sans-atout.

Revenons à la dernière donne du chapitre précédent :

L'entame Trèfle tombait dans une couleur où le déclarant disposait du contrôle du premier tour, l'As, mais pas de celui du deuxième tour. La manœuvre prioritaire entreprise, consistant à défausser rapidement le second Trèfle du mort sur un honneur Cœur, visait à s'adjuger le contrôle des Trèfles par la coupe dès le deuxième tour de la couleur. On peut dire que le déclarant a ainsi gagné un « tour de contrôle ».

On peut donc déduire de ce qui précède qu'un contrôle du premier tour permet au déclarant de ne pas perdre la première levée dans une couleur. Ce peut être un contrôle d'honneur, l'As, ou bien un contrôle de coupe, la chicane. Un contrôle de deuxième tour correspond au Roi, qui remporte la levée après l'As, ou à un singleton. Le doubleton constitue pour sa part un contrôle du troisième tour.

Voici une autre donne pour illustrer ces notions fondamentales.

<p>♠ A R D V 10 ♥ 10 6 ♦ 6 5 4 ♣ 8 6 3</p>	<p>♠ 9 3 2 ♥ V 5 4 ♦ 8 7 3 ♣ R D V 10</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<p>♠ 6 5 4 ♥ 9 3 2 ♦ D V 10 9 ♣ 9 4 2</p>
	<p>♠ 8 7 ♥ A R D 8 7 ♦ A R 2 ♣ A 7 5</p>		

Si Nord-Sud, forts de leurs 28 HL, jouent 3SA, l'adversaire risque fort de réaliser les cinq premières levées en entamant Pique!!

Si, en revanche, ils ont « normalement » découvert le fit Cœur, Sud coupera le troisième tour de la couleur d'entame et réalisera onze levées. La raison de l'échec au contrat de 3SA : l'absence de contrôle d'honneur à Pique. La raison du succès au contrat de 4♥ : le contrôle du troisième tour de la couleur adverse.

6. LE POUVOIR DE DÉDOUBLER LES ATOUTS

DISTRIBUTION D'UNE COULEUR ENTRE LES MAINS DE DEUX PARTENAIRES

On appellera côté long celle des deux mains qui comporte le plus de cartes dans cette couleur, l'autre étant le côté court. En cas d'égalité il y a deux côtés longs et deux côtés courts.

L'ATOUT EST LA SEULE COULEUR AVEC LAQUELLE ON PEUT FAIRE PLUS DE LEVEES QUE L'ON A DE CARTES DU COTE LONG

Pour cela, il faut faire une (ou plusieurs) coupe du côté **court**. On parle aussi de « coupe de la main courte ».

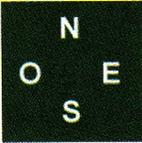
EXEMPLES : Considérons les deux couleurs qui nous intéressent

<p>♠ D 10 7 ♥ 5</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<p>♠ A R V 9 8 ♥ A 6 3</p>	
-------------------------	--	--------------------------------	--

Si Sud joue à Sans-atout, il fera cinq levées de Pique. S'il joue à l'atout Pique il peut jouer l'As de Cœur puis un petit Cœur qu'il coupe du 7 de Pique. Il joue ensuite le 10 de Pique pris du Valet avant de couper son dernier Cœur de la Dame d'atout. Il aura ainsi réalisé sept levées d'atout dont deux coupes dites « de la main courte ».

♠ D 10 7

♥ A 6 3



♠ A R V 9 8

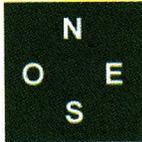
♥ 5

Dans ce deuxième exemple, Sud peut bien sûr couper le 6 et le 3 de Cœur de sa main longue.

Mais il ne fera pas de levée d'atout supplémentaire pour autant, les deux coupes correspondant à deux des cinq levées qu'il aurait réalisées dans le cadre d'un contrat à Sans-atout.

♠ A R V 9 8

♥ 5



♠ D 10 7 6

♥ A 8 4

L'exception confirme la règle ! il peut arriver de façon très inhabituelle que la coupe du côté long « allonge » le nombre d'atouts. Si, dans ce dernier exemple, Sud parvient à couper deux fois de sa main longue, il fera six levées d'atout au lieu de cinq.

7. LA COUPE DU COTE COURT EN ACTION

LE DIAGNOSTIC

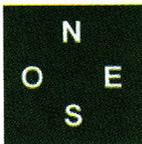
Il faudra penser à couper du côté court chaque fois que vous aurez dans une **même** main (celle du mort ou la vôtre) un côté court à l'atout et un côté court dans une **autre** couleur.

♠ 3 2

♥ V 5 4

♦ R 8 7 5

♣ D 9 5 4



♠ A R 7 4

♥ A R 10 8 7

♦ A 4

♣ 8 7

Sud joue 4♥ sur l'entame de la Dame de Carreau.

Le mort est le côté court à l'atout et le déclarant

y repère un "autre" côté court, à Pique cette fois.

Une idée mérite qu'on l'examine avec soin : la coupe du 7 et du 4 de Pique par le 4 et le Valet de Cœur .

LA MISE EN ŒUVRE

L'ouverture de la coupe

On dira que la coupe est "ouverte" si on peut la faire sans rendre la main à l'adversaire.

Exemples de positions de coupe ouverte



Ici au contraire, la coupe n'est pas ouverte



Le plus souvent on ouvre la coupe en jouant la couleur que l'on veut couper et donc en acceptant que l'adversaire reprenne la main. Remarquons que dans les deux exemples où le déclarant devra ouvrir la coupe il lui faudra rendre la main une fois dans le premier mais deux fois dans le second.

Pour réussir une coupe du côté court il faut :

- ▶ Une carte non maîtresse à couper (ce qui suppose que les adversaires n'ont pas pu s'en emparer avant)
- ▶ Un atout au moins dans la main courte
- ▶ Pouvoir être dans la bonne main pour jouer la carte à couper (problème de communication)
- ▶ Choisir (si possible) l'atout avec lequel on peut couper pour éviter un risque de surcoupe.

Nous allons voir ces différents aspects sur trois donnes :

<p>♠ R V 10 ♥ R V 9 6 ♦ D V 10 ♣ 9 7 5</p>	<p>♠ 9 6 3 ♥ 5 3 ♦ R 9 5 4 ♣ R 8 6 3</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N O E S</p> </div> <p>♠ D ♥ D 10 4 2 ♦ 8 7 6 2 ♣ D V 10 4</p> <p>♠ A 8 7 5 4 2 ♥ A 8 7 ♦ A 3 ♣ A 2</p>	<p>♠ D</p>
--	---	------------

Sud joue 4 ♠ / Ouest entame de la Dame de Carreau.

Le mort étant court à Cœur le déclarant doit penser à couper l'un de ses Cœurs non maîtres, mais la coupe n'est pas ouverte. Si Sud commettait l'erreur de jouer l'As d'atout avant d'ouvrir sa coupe, Ouest en main pourrait jouer deux autres tours de Pique. Adieu la coupe du côté court. Sud commence donc par jouer un coup à blanc à Cœur et la coupe est ouverte.

Les adversaires aussi ont le droit de jouer atout.

Comptez qu'ils le feront à chaque fois qu'ils prendront la main et déduisez-en le nombre de tours d'atout que vous pouvez jouer avant l'ouverture de la coupe.

Sud joue 6♠ / Ouest entame du Roi de Carreau

Ici la coupe est ouverte mais cachée !!
Il y a bien un côté court à Cœur dans la main courte à l'atout mais la coupe d'un Cœur n'a aucun intérêt, les cartes du déclarant dans cette couleur étant toutes maîtresses.
Sud doit couper son petit Carreau en procédant ainsi:
Il joue trois fois Cœur et défause un Carreau du mort.
Il coupera le petit Carreau de sa main après avoir fait tomber les atouts.

Bien entendu si le déclarant se laissait aller à commencer par jouer le Roi de Pique, Ouest, en main à l'As de Pique, se ferait une joie d'encaisser la chute avec la Dame de Carreau

♠ A ♥ V 9 6 5 ♦ R D V 10 ♣ V 6 5 4	<div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ 10 7 6 3 2 ♥ D 2 ♦ 8 7 ♣ R 8 7 3	♠ 5 ♥ 10 8 4 3 ♦ 9 6 4 3 2 ♣ D 10 9
		♠ R D V 9 8 4 ♥ A R 7 ♦ A 5 ♣ A 2	

Sud joue 4♥ / Ouest entame du Roi de Carreau.

Sud, qui a l'intention de couper ses deux petits Piques, prend l'entame de l'As de Carreau..
À première vue il semble possible de donner un coup d'atout et d'en garder deux pour les coupes.
Examinons cela de près !!
Si Sud joue un coup d'atout puis As de Pique, Roi de Pique et Pique qu'il coupe, il lui faut maintenant rentrer en main. Mais il n'a pas de rentrée "immédiate".
L'un des flancs va prendre la main et donner un second coup d'atout mortel.

Sud doit commencer par jouer As-Roi de Pique et Pique coupé.
Il rentre en main par l'As d'atout et coupe son dernier Pique.

♠ D 9 8 7 ♥ 6 4 3 ♦ R D V 10 ♣ 10 6	<div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ 5 4 ♥ R D V ♦ 8 7 4 3 ♣ R 8 7 3	♠ V 10 6 ♥ 5 2 ♦ 9 6 5 ♣ A D V 9 2
		♠ A R 3 2 ♥ A 10 9 8 7 ♦ A 2 ♣ 5 4	

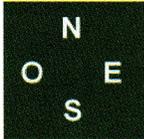
De quel atout couper ?

L'atout qui servira à couper se trouve évidemment du côté court mais il faudra parfois choisir... Le déclarant a toujours envie de couper « gros » pour diminuer le risque de surcoupe. Or le rôle de base d'un gros atout est d'éliminer les atouts adverses. Il devra donc veiller à couper avec le plus gros des atouts dont il n'a pas besoin pour cette élimination. Si le déclarant doit faire plusieurs coupes, il diminuera les risques de surcoupe en coupant avec un petit atout d'abord et en gardant les plus gros pour les coupes suivantes.

Dans les exemples ci-dessous l'atout est Pique :

♠ D 9 2

♥ 8 7



♠ A R 5 4 3

♥ A R 3

Sud ne peut couper de la Dame
Il tire deux coups d'atout
(la Dame puis le Roi), puis
coupe le 3 de Cœur du 9
de Pique.

♠ D 3 2

♥ 8 7



♠ A R V 10 9

♥ A R 3

La qualité des atouts
de Sud lui permet de
tirer deux tours de
Pique avant de couper
le 3 de Cœur de la
Dame d'atout.

♠ D 6 2

♥ 8 7



♠ A R V 10 5

♥ A R 4 3

Si Sud a besoin de couper ses
deux petits Cœurs, il doit couper
le premier du 6 d'atout et le
second de la Dame.

B. Quelle est votre ouverture avec ?

♠ A 4 ♥ R D 10 3 2 ♦ D V 5 ♣ 7 6 4	♠ A 4 ♥ R D 10 9 7 5 ♦ D 5 ♣ 7 6 4	♠ A 10 9 5 4 ♥ R D 10 ♦ A 6 3 ♣ A D	♠ A D V 4 2 ♥ R 10 ♦ R 9 8 ♣ D V 7
1/	2/	3/	4/

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

C. Répondez aux questions suivantes à partir des jeux ci-dessous.

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

Votre partenaire ayant ouvert d' 1 ♠, avez-vous le fit ?

Quelle est la valeur de votre main ?

Quelle est votre enchère ?

D. Vous entendez votre partenaire soutenir au niveau de 2 votre ouverture d'1♥.

♠ R 4 ♥ A R D 9 2 ♦ D 6 5 ♣ 7 6 4	♠ R 4 ♥ A R 10 9 2 ♦ D 6 5 ♣ 7 6 4	♠ R 4 ♥ A R D 9 2 ♦ A D 6 5 ♣ 7 6	♠ R 4 ♥ A R 10 9 2 ♦ A D 6 ♣ 7 6 4	♠ R 4 ♥ A R D 9 2 ♦ A D 6 ♣ 7 6 4
--	---	--	---	--

Combien vaut votre main ? Quel est le « plancher » du camp ?

Le plafond ? Quelle est votre 2^{ème} enchère ?

E. Vous avez soutenu au niveau de 2 l'ouverture d'1♥. Votre partenaire en dit 3.

♠ 9 8 6 ♥ 9 4 2 ♦ D 6 5 ♣ R V 6 4	♠ 9 8 ♥ 9 4 2 ♦ R D 6 5 ♣ R V 6 4	♠ 9 8 ♥ 9 4 2 ♦ R D 6 5 ♣ D 7 6 4
--	--	--

Combien vaut votre main ?

Quel est le « plancher » du camp ?

Le plafond ?

Quelle est votre 2^{ème} enchère ?

F. Dans chacun des deux exercices précédents, justifiez l'enchère choisie pour la dernière main.

G. Vous avez ouvert d'1♠. Votre partenaire en a dit 3 ...

♠ DV874	♠ ADV874	♠ ADV87	♠ AV874
♥ RV2	♥ R102	♥ AV2	♥ ARV
♦ D65	♦ D65	♦ D65	♦ R65
♣ R2	♣ 2	♣ A2	♣ A2

Combien vaut votre main ? Quel est le « plancher » du camp ?
Le plafond ? Quelle est votre 2^{ème} enchère ?

H. Vous avez ouvert d'1♠. Votre partenaire vous a soutenu au niveau de 4.

♠ DV874	♠ RD874	♠ RV876	♠ AV874
♥ AV2	♥ AV2	♥ ARV2	♥ AV9
♦ A65	♦ A65	♦ AD5	♦ AD5
♣ 62	♣ R2	♣ 2	♣ A2

Valeur de la main ?				
« Plancher » du camp ?				
« Plafond » du camp ?				
Votre enchère ?				

I. Combien de levées possibles ? A SA ? A l'atout Pique ?

A l'atout, donnez le détail des levées possibles.
A quoi est due la différence ?

♠ V84	♠ V843	♠ V84
♥ 92	♥ 2	♥ 92
♠ ARD73	♠ ARD73	♠ ARD73
♥ A75	♥ A754	♥ A

Levées à SA			
Levées à l'atout Pique			

J.

♠ D87	<p>Comment jouez-vous pour réaliser 10 levées ? Le contrat est 4♣ et l'entame Dame de Carreau.</p>
♥ 62	
♦ A765	
♣ D963	
♠ AR654	
♥ A75	
♦ R43	
♣ R2	