

Leçon 8

ENCHERES

1. Les enchères à quatre – Sacrifice et Contre
2. Rappel sur la vulnérabilité
3. Le mécanisme des enchères à quatre
4. Le Contre
5. L'intervention en majeure au palier de 1
6. Les conditions d'intervention au palier de 2

JEU DE LA CARTE

1. Compléments sur les impasses (suite)
2. Maniements de couleur
3. Maniements de sécurité

1. LES ENCHERES A QUATRE – SACRIFICE ET CONTRE

Nous avons jusqu'ici étudié des séquences d'enchères où étaient impliqués l'ouvreur et le répondant. Mais le bridge ne se résume pas à un échange (policé) entre deux partenaires ; les adversaires ont aussi le droit de se mêler au débat, le rendant plus malaisé, mais aussi riche, et plus vivant. Les enchères du camp qui n'a pas ouvert sont appelées des **interventions**, ceux qui les pratiquent des intervenants.

D'une certaine façon, cette possibilité offerte aux intervenants n'est que justice, comme en témoigne la donne suivante :

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

Imaginons d'abord que le donneur soit le joueur assis en Sud. Si les Est-Ouest n'ont pas le droit de s'exprimer, les enchères vont se dérouler ainsi :

Sud	O	N	E
1♥	passé	3♥	passé
4♥	Fin		

Rappelons que l'enchère de soutien à 3♥ indique une force de 11 ou 12 HLD. La main de l'ouvreur s'évaluant à 15 HLD une fois le fit connu, il est logique que Sud déclare la manche qu'il va réaliser sans trop de difficulté : après avoir coupé le deuxième Pique, il enlève les atouts en trois tours en finissant au mort. Il présente alors la Dame de Trèfle, puis le Valet si Est ne couvre pas du Roi. Cette impasse « forçante » lui permet de réaliser quatre levées de Trèfle en plus des cinq levées d'atout de sa main. La dixième levée proviendra de la coupe d'un Carreau avec le dernier atout du mort.

Supposons maintenant que le donneur soit Ouest. La séquence sera :

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

Est possède bien les 11 HLD nécessaires au soutien à 3♠ : 7 points d'honneurs, 2 points de distribution accordés au singleton Cœur et 2 points de distribution pour le quatrième atout, le neuvième du camp. L'ouvreur, pour les mêmes raisons que son homologue de l'autre ligne, décide de déclarer la manche. Nord entame du Roi de Cœur et doit contre-attaquer atout à la vue du mort. Ouest prend en main et coupe un premier Cœur, avant de tenter l'impasse au Roi de Carreau. La réussite de celle-ci lui permet de couper son dernier Cœur. Il encaisse alors l'As de Pique, rentre en main à l'As de Carreau, enlève le dernier atout du flanc et donne un Carreau à Sud, affranchissant une levée de Carreau. Bilan, dix levées, aussi !

Voici qui montre la possibilité qu'un contrat de manche gagne dans les deux lignes. Il serait tout à fait anormal que le résultat d'une donne dépende du donneur !

2. RAPPEL SUR LA VULNERABILITE

On a vu précédemment que sur chaque donne un état de **vulnérabilité** était défini pour les deux camps. Un camp peut être soit **vulnérable**, soit **non vulnérable**. Cet état ne dépend pas de l'action des joueurs, il est arbitrairement fixé en fonction du numéro de la donne.

La vulnérabilité influe sur la marque. Les primes acquises pour la réalisation des manches et des chelems sont plus importantes quand le camp est vulnérable, tout comme les pénalités encourues en cas de chute du contrat demandé. En revanche, les points de levées et la prime de 50 points attachés à la réalisation d'un contrat partiel sont les mêmes.

Le tableau suivant résume les différentes valeurs des primes et des pénalités :

Valeurs des primes et des pénalités en fonction de la vulnérabilité

	Le camp est non vulnérable	Le camp est vulnérable
Prime de manche	300	500
Prime de petit chelem	500	750
Prime de grand chelem	1000	1500
Coût de la levée de chute	50	100

3. LE MECANISME DES ENCHERES A QUATRE

La règle du jeu prévoit que chaque joueur a le droit d'enchérir à son tour, c'est-à-dire après que le joueur situé à sa droite a fait une enchère. La seule contrainte, déjà connue et appliquée dans le cadre des enchères d'un même camp, est de produire une enchère **suffisante**.

Rappelons qu'il s'agit d'une enchère faite au moins au même palier dans une couleur plus chère que celle qui précède, ou une enchère faite à un palier supérieur si la couleur est moins chère. L'enchère de référence prise en considération dans ce mécanisme est la dernière enchère autre que «passe».

Un exemple, Sud donneur :

Sud	O	N	E
1♦	passé	1♥	passé
2♥	passé	passé	?

Est a le droit de faire une enchère, qui doit être «supérieure» à 2♥, la dernière enchère autre que «passe». Il peut donc déclarer 2♠ ou 2SA, deux «couleurs» plus chères que les Cœurs. S'il veut annoncer les Trèfles ou les Carreaux, il doit le faire au moins au palier de 3. Le contrat est acquis, par l'un ou l'autre camp, quand une enchère est suivie de trois «passe».

La possibilité qui est offerte aux deux camps de se disputer l'attribution du contrat final peut inciter à surenchérir, même si l'on ne pense pas obligatoirement gagner son contrat.

Observons la donne suivante :

♠ AD 10 4 3	♠ 7 6	♠ RV 9 8			
♥ 10	♥ RD 8 3	♥ 7 5 2			
♦ RD 9 5	♦ A 8 2	♦ V 10 3			
♣ 9 6 3	♣ D 8 7 2	♣ 10 5 4			
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>			N	O E	S
N					
O E					
S					
♠ 5 2	♥ AV 9 6 4				
	♦ 7 6 4				
	♣ ARV				

Donneur : Sud
Nord / Sud vulnérables

Sans possibilité d'intervention, la séquence a toute chance de se dérouler ainsi :

Sud	O	N	E
1♥	passe	4♥	Fin

Le déclarant réalise facilement dix levées : cinq à l'atout, quatre à Trèfle et une à Carreau. Si maintenant, sur cette même donne, Ouest déclare le contrat de 4♠, il réalise sans peine trois levées à Carreau en plus de ses cinq atouts, réalisant ainsi huit levées. En termes de marque, l'intérêt est évident. Les Nord-Sud étaient capables de marquer 620 points en gagnant 4♥, vulnérables ; en faisant chuter 4♠ de deux levées, ils n'en obtiennent plus que 100, soit une économie de 520 points pour le camp Est-Ouest. Même si le camp Est-Ouest est vulnérable, l'opération est encore rentable, puisque les Nord-Sud marqueront seulement 200 points.

Un contrat déclaré pour empêcher l'adversaire de jouer le sien, alors qu'on est certain de chuter, s'appelle un contrat de **sacrifice**.

Cet aspect des choses a malgré tout un inconvénient. Supposant votre camp non vulnérable, le même raisonnement poussé à son terme permet de vérifier que dès que des adversaires vulnérables réussissent un contrat élevé, de manche ou de chelem, on a toujours intérêt à jouer soi-même, quitte à ne faire aucune levée. Ainsi, contre le contrat de 4♥ qui rapporte 620 points, déclarer 4SA, par exemple, et chuter de dix (!!!) constitue toujours une bonne opération puisque les adversaires ne marquent alors que (10 x 50) = 500 points. En fait, si la marque était restée en l'état, le camp le plus faible aurait toujours intérêt à empêcher l'autre de jouer le contrat normal.

Pour que le jeu se déroule agréablement, il était essentiel de limiter la possibilité de surenchérir en accroissant les pénalités encourues. C'est le rôle dévolu à une nouvelle enchère, qui n'apparaît que dans le bridge à quatre : le **Contre**.

4. LE CONTRE

Pour être précis, le Contre est une déclaration, pas une enchère, ce qui signifie que le joueur qui l'utilise ne modifie pas le contrat si les enchères en restent là. En revanche, la marque change quand l'enchère « contrée » devient le contrat final.

Son emploi est simple : le Contre est utilisé à son tour de parole au même titre qu'une enchère ou un « passe ». On ne peut contrer qu'une enchère du camp adverse. Si le Contre est suivi de trois « passe », l'enchère qui le précède devient le contrat final.

Un exemple de séquence :

Sud	O	N	E
1♥	1♠	3♥	3SA
Contre	passé	passé	...

Si Est passe, lui aussi, 3SA devient le contrat final mais il est contré et si ce contrat ne convient pas à Est celui-ci peut à nouveau enchérir, par exemple en déclarant 4♠.

On l'a dit, le Contre accroît la valeur des pénalités. En contrepartie, un contrat contré sera plus rémunérateur s'il est réussi.

Le coût des levées de chute quand le contrat est contré

Les tableaux suivants récapitulent les pénalités acquises quand le contrat adverse chute, en fonction de la vulnérabilité. La colonne en rouge indique les nouvelles valeurs, quand le contrat est contré.

Le camp contré est Non vulnérable		
Nombre de levées de chute	Gain des adversaires	
	Non contré	contré
1	50	100
2	100	300
3	150	500
4	200	800

Le camp contré est Vulnérable		
Nombre de levées de chute	Gain des adversaires	
	Non contré	contré
1	100	200
2	200	500
3	300	800
4	400	1100

On n'a porté ci-dessus que la valeur des quatre premières levées de chute. En fait, la règle générale est la suivante quand le contrat est contré :

- ▶ **Non vulnérable, la première levée de chute coûte 100 points, la deuxième et la troisième 200 points et toutes les suivantes 300.**
- ▶ **Vulnérable, la première levée de chute coûte 200 points, toutes les suivantes 300.**

Ces valeurs étant fixées, revenons à la comparaison entre le coût de la chute d'un contrat contré et celui d'un contrat réussi par l'adversaire. L'étude du tableau précédent permet de comprendre qu'il est beaucoup plus intéressant de chuter quand on n'est **pas** vulnérable. Bien sûr, plus le contrat adverse rapporte, plus l'opération de sacrifice est rentable. Ces deux notions vont générer des stratégies qui vont dépendre des vulnérabilités respectives de chaque camp.

Il est aisé de comprendre que trois situations peuvent se présenter lorsque l'un des camps décide d'un contrat de sacrifice :

Situation de vulnérabilité favorable

C'est celle où la pénalité encourue est la plus faible, et l'espoir du gain adverse le plus grand. Dans le jargon du bridge on dit que l'on est « vert contre rouge ». Le résultat d'un petit calcul fastidieux conduit à énoncer :

En position de vulnérabilité favorable, un contrat de sacrifice est rentable, même s'il est contré, jusqu'à trois levées de chute.

Situation de vulnérabilité égale

C'est celle où les deux camps sont l'un et l'autre non vulnérables ou vulnérables, et on retiendra : A vulnérabilités égales un contrat de sacrifice est rentable, même s'il est contré, jusqu'à deux levées de chute.

Situation de vulnérabilité défavorable

Dans ce dernier cas les adversaires sont non vulnérables et le camp qui pourrait envisager une enchère de sacrifice l'est. Méfiance....

Si la vulnérabilité est défavorable, un contrat de sacrifice n'est rentable, s'il est contré, que s'il ne chute que d'une levée.

En fait, il est très rare de prévoir, quand on déclare un contrat de sacrifice, que l'on va chuter exactement d'une levée. A vulnérabilité défavorable, il n'est pratiquement jamais intéressant de déclarer un contrat de sacrifice : il faut se contenter d'annoncer des contrats que l'on pense gagner !

Le tableau suivant synthétise les résultats des trois analyses précédentes. Les mentions «Vert» et «Rouge» correspondent respectivement à «Non vulnérable» et «Vulnérable» et sont utilisées par les bridgeurs en référence à la couleur qui figure sur les étuis.

	Son camp	Les adversaires	On peut se permettre
Vulnérabilité favorable	VERT	ROUGE	3 levées de chute
Vulnérabilité égale	VERT ROUGE	VERT ROUGE	2 levées de chute
Vulnérabilité défavorable	ROUGE	VERT	1 levée de chute

Le sacrifice n'est rentable que si les adversaires gagnent le contrat qu'ils ont annoncé. Ce qui signifie, qu'il ne saurait être automatique de surenchérir en pensant chuter dès que les adversaires déclarent une manche. Ce choix d'enchérir en sacrifice ou de laisser jouer est sans doute le domaine le plus délicat des enchères, celui où le **jugement** des joueurs doit s'exercer en permanence. On y reviendra, bien sûr...

Les sacrifices contre les chelems

Le principe du sacrifice, examiné en détail dans le cadre de la déclaration d'une manche adverse, s'applique tout autant au niveau du chelem. La situation est évidemment beaucoup plus rare..., mais la marque permet de combattre jusqu'au niveau de 7.

Par exemple, si les adversaires vulnérables ont déclaré le grand chelem à Cœur, sa réussite leur vaudra 2210 points. Chuter, non vulnérable, 7♠ contré de... huit levées - c'est-à-dire réaliser soi-même cinq levées à l'atout Pique - reste une «bonne» affaire, puisqu'on ne concède que 2000 points.

Il reste qu'il vaut mieux être sûr de son fait : si d'aventure les adversaires chutaient 7♥, ils auraient perdu 100 points au lieu d'en gagner 2000 !

Le rapport d'un contrat contré et réalisé

Contrer l'adversaire n'est pas une action dépourvue de risque. Si ce dernier gagne son contrat, il va bénéficier d'un important bonus :

- ▶ *Les points de levées sont multipliés par deux. Si le total obtenu atteint au moins 100, il donne droit à la **prime de manche**, variable selon la vulnérabilité. Sinon, les 50 points de prime de contrat partiel sont toujours acquis.*
- ▶ *Une prime supplémentaire de 50 points, dite de «bien joué», lui est allouée.*
- ▶ *Toute levée supplémentaire lui rapporte 100 points non vulnérable, 200 points vulnérable.*

Voici un exemple :

où le contrat de 2♥ est contré et réalisé avec une levée supplémentaire, vulnérable. Il marquera :

$$\begin{array}{rcl}
 - 2 \times 60 & = & 120 \text{ points (de levée)} \\
 & & 500 \text{ points (de prime de manche vulnérable)} \\
 & & 50 \text{ points (de «bien joué»)} \\
 - 1 \times 200 & = & 200 \text{ points (de levée supplémentaire)}
 \end{array}$$

Soit au total : 870 points, au lieu de 140 s'il n'avait pas été contré.

En conclusion, si le Contre permet souvent d'obtenir de substantielles pénalités, en compensation d'un contrat qu'on aurait pu réaliser, il comporte un risque important si les adversaires gagnent leur contrat : **leur offrir une manche qu'ils n'avaient pas les moyens de déclarer**. Il faut donc être quasiment certain de la chute pour contrer des adversaires à bas palier.

5. L'INTERVENTION EN MAJEURE AU PALIER DE 1

L'exposé précédent a mis en évidence la nécessité de pouvoir enchérir pour le camp qui n'a pas ouvert. Restent à définir les conditions et les modalités d'une telle action. Le plus souvent, les contrats qui pourront être joués par le camp en intervention seront des contrats à l'atout, la distribution pouvant alors compenser la faiblesse relative en points d'honneurs. Il faut donc se donner les moyens de découvrir facilement des fits, tout particulièrement en majeure.

Nous commencerons donc par étudier les conditions de l'intervention au palier de 1 en majeure.

Les objectifs de l'intervention majeure

Les objectifs d'une intervention sont multiples. Les plus importants sont liés à l'optimisation du score de son camp : soit elle peut «compenser» l'ouverture adverse en permettant d'enchérir un contrat gagnant, soit elle a pour vocation de préparer la découverte d'un contrat de sacrifice, et donc de minimiser la rémunération adverse, soit enfin elle peut faciliter la stratégie de votre partenaire (la découverte d'une bonne entame par exemple) si votre camp est en défense.

Découvrir un contrat gagnant dans son camp

L'intervention répond tout d'abord au même objectif que l'ouverture, c'est-à-dire déclarer un contrat gagnant dans son camp. C'était le cas de la donne proposée au premier paragraphe : le camp Est-Ouest avait les moyens de gagner la manche à Pique, malgré l'ouverture adverse.

Pour avoir les mêmes chances que l'ouvreur de gagner un contrat, il faut avoir une force comparable. On serait donc tenté de n'intervenir qu'avec une force avoisinant l'ouverture...

Découvrir un contrat de sacrifice

Nous avons vu qu'il était aussi très important de pouvoir déclarer des contrats qui chutent afin de minimiser les gains adverses. Cette fois il n'est plus nécessaire de posséder l'ouverture et mieux vaut une distribution irrégulière.

C'est le cas de la donne proposée au chapitre 3 où, derrière l'ouverture de 1♥, Ouest possédait :

♠	A D 10 4 3
♥	10
♦	R D 9 5
♣	9 6 3

Les conditions d'une intervention à 1♥ ou 1♠

Pratiquement, tous les objectifs et les résultats de l'intervention que nous venons d'examiner aboutissent à la définition suivante :

L'intervention au palier de 1 nécessite une couleur **d'au moins cinq cartes**, et une force comprise **entre 8 et 18 HL**.

La condition relative à la force doit être précisée :

- ▶ *d'une part, une limite supérieure doit exister, afin de permettre au partenaire d'apprécier correctement ses chances de gagner un contrat. Les mains qui comportent plus de 18 points HL en intervention feront l'objet d'un traitement particulier qui sera détaillé plus loin.*
- ▶ *d'autre part, il n'est pas nécessaire de posséder l'ouverture pour intervenir dans deux cas :*

Quand la distribution est irrégulière, en particulier si on possède un singleton dans la couleur de l'adversaire :

Exemple :

♠ R 10 8 6 3
♥ 3
♦ A 10 9 7
♣ V 10 8

Sur l'ouverture d'1♥, il faut intervenir à 1♠. Une distribution irrégulière rend beaucoup plus fréquente la découverte d'un sacrifice intéressant, ou même d'un contrat gagnant avec un nombre de points réduit dans son camp.

Par ailleurs, sur l'ouverture d'1♣ ou 1♦, l'intervention à 1♠ n'est pas dépourvue d'intérêt. Elle peut gêner le camp adverse dans la découverte d'un éventuel fit à Cœur.

Quand la couleur de l'intervenant est «belle», c'est-à-dire si elle comporte au moins deux gros honneurs accompagnés de cartes intermédiaires :

R D V 8 3 ; D V 10 9 5 ; A D 10 8 4 sont de belles couleurs.

R V 7 4 2 ; A 10 8 5 2 ; A V 6 4 3 ne sont pas de belles couleurs.

La possession d'une belle couleur présente deux intérêts : d'une part l'entame indiquée au partenaire est bonne si ce sont les adversaires qui jouent ; d'autre part les levées que l'on possède dans une couleur longue sont plus utiles si l'on est déclarant, car on ne réussira pas à les réaliser si l'adversaire découvre un fit et joue un contrat à l'atout.

Si l'une des deux conditions précédentes n'est pas remplie, c'est-à-dire si l'on possède une main plutôt régulière et une couleur médiocre, il faut un minimum de 13 points HL pour intervenir, soit l'équivalent d'une ouverture.

Ainsi, après une ouverture de 1♣ de l'adversaire,

♠ R D V 8 5
♥ A 4
♦ 7 5 2
♣ 9 7 3

Cette main convient à une intervention à 1♠, car la couleur est belle.

♠ D 8 7 4 3
♥ A 4
♦ R V 9
♣ 10 7 2

En revanche, cette couleur très médiocre n'autorise pas une intervention.

♠ V 9 7 4 3
♥ A D 6
♦ A D 8
♣ 7 4

Ici enfin, il faut intervenir à 1♠, malgré la très mauvaise qualité de la couleur, car cette main justifierait une ouverture.

La vulnérabilité est aussi un facteur à prendre en compte dans la décision d'intervenir : vulnérable contre non vulnérable, on a vu qu'il n'existait pas de contrats de sacrifice ; il ne faut donc intervenir qu'avec une chance sérieuse de remporter le contrat, donc avec une force légèrement supérieure à celle exigée dans les autres situations de vulnérabilité.

6. LES CONDITIONS D'INTERVENTION AU PALIER DE 2

Nous allons traiter ici des interventions sans saut effectuées au palier de 2.

Vous êtes en Ouest derrière l'ouverture de 1♠ avec la main suivante :

Sud	O	N	E
1♠	?		

♠ 5
♥ A V 9
♦ R D 10 9 7 4
♣ 8 6 2

Dix points d'honneur seulement mais une superbe couleur sixième ainsi qu'une bonne distribution. Voilà les critères de base d'une intervention au palier de 2. Ne perdons pas de vue qu'il faudra réaliser huit levées et non sept et même s'il est peu probable que les enchères s'arrêtent là, il faut éviter une pénalité coûteuse surtout si on est vulnérable. On peut considérer que la sixième carte rapportera une levée supplémentaire. L'intervention à 2♦ s'impose.

A quoi sert-elle ?

Comme dans le cas d'une intervention au palier de un, la même action au palier de deux peut viser la découverte d'un contrat de sacrifice, même si, en mineure, il faut demander au moins onze levées pour « déloger » le camp adverse d'une manche majeure. Si l'intervention est faite avec un jeu plus encourageant, le camp de la défense s'orientera presque toujours vers une manche à Sans-atout dont le succès reposera le plus souvent sur l'exploitation de la couleur annoncée. D'où l'intérêt d'avoir au moins six cartes afin d'en tirer davantage de levées de longueur.

Sud	O	N	E
1♠	2♣		

Ouest

♠	A V 6
♥	A 8
♦	10 4
♣	A D 10 8 6 3

Trouvez en Est le Roi de Trèfle et l'As de Carreau et vous disposerez de neuf levées rapides au contrat de 3SA.

L'obligation de posséder six cartes est moindre pour une intervention à 2♥ derrière une ouverture d'1♠.

Dans ce cas la manche majeure est un objectif prioritaire et la recherche des fits 5/3 fondamentale.

Pour compenser l'absence de la sixième carte, il sera nécessaire de détenir un jeu plus riche en honneurs, de l'ordre de 13 ou 14 points.

La main suivante conviendrait parfaitement :

Sud	O	N	E
1♠	2♥		

♠	R 4
♥	A V 10 8 2
♦	A 7 3
♣	D 10 9

L'intervention au palier de 2 nécessite une couleur d'**au moins six cartes**, et une force comprise **entre 11 et 18 HL**.

L'intervention à 2♥ pourra se faire avec **cinq cartes** seulement et un minimum de **13/14 H**.

1. COMPLEMENTS SUR LES IMPASSES

Reprenons les deux variantes de notre position de base :

R 5



7 2

Même si l'impasse réussit, le déclarant s'expose à lâcher la main. Cette manœuvre est baptisée impasse "indirecte"

A D



7 2

Ici au contraire, en cas de succès le déclarant ne lâche pas la main. C'est l'impasse directe. La combinaison As Dame est baptisée "fourchette" (contre le Roi)

- impasses directes et indirectes : timing

A 10 7



D 3 2

Cet exemple est une combinaison des deux précédents. Pour tenter de faire soit la Dame soit le 10, Sud doit commencer par jouer vers la Dame, impasse indirecte.

En cas d'échec, il jouera vers le 10. Cette manœuvre en deux temps conduira à réaliser deux levées soit si le Roi est à droite, soit si le Valet est à gauche ; en inversant l'ordre des manœuvres, le déclarant n'aura pas de seconde chance en cas d'échec de la première. Il faut donc absolument commencer par l'impasse indirecte.

- à propos de la double impasse

A V 10



7 2

Sud doit tenter de faire une levée soit avec le Valet soit avec le 10. Comme on l'a déjà vu, il doit jouer **vers** les honneurs non maîtres. Sud joue donc vers le 10; le plus souvent Est fait la levée. Sud doit reprendre la main et jouer vers son Valet. C'est surtout sur ce deuxième temps de la manœuvre que compte le déclarant. Sud vient de tenter une **double impasse**.

O	E
RD	-
-	RD
R	D
D	R

Dressons un tableau situant les honneurs manquants :

Notons qu'Est peut prendre la première levée dans trois cas sur quatre mais qu'il ne peut prendre les deux que dans un cas sur quatre. La double impasse est une manœuvre en deux temps. Dans le premier cas, Ouest peut jouer un honneur lors du premier tour de la couleur. On dit alors qu'il « **intercale** ». Ouest fera une levée mais pas deux.

Voyons une autre position de double impasse :

A V 9 8



10 6 5 4

Sud possède assez de cartes équivalentes pour se permettre d'en sacrifier une. C'est le principe déjà vu de l'impasse « forçante ». Comme c'est sur la deuxième manœuvre de la double impasse que Sud fonde ses espoirs, c'est lors de ce deuxième temps qu'il présentera le 10, la carte « forçante ». En cas de succès, Sud sera dans la bonne main pour renouveler la manœuvre.

Notons pour terminer que la double impasse permet de capturer l'un des honneurs manquant environ trois fois sur quatre, mais qu'elle est assortie de contraintes :

- 1) Le déclarant doit accepter de lâcher la main.
- 2) Il doit partir deux fois de la bonne main, celle de Sud.

AR 10**7 2**

Sud veut faire une levée avec le 10. Il part de sa main en espérant trouver la Dame et le Valet en Ouest, seul cas où sa manœuvre sera couronnée de succès. Si Ouest intercale l'un de ses honneurs, le déclarant prend, puis revient dans sa main pour recommencer la manœuvre.

- impasse et coup de sonde

AR V**8 7 6 3 2**

Sud souhaite faire une levée du Valet et s'apprête à tenter l'impasse à la Dame. Mais avant, il doit jouer l'As ou le Roi pour le cas où la Dame serait sèche en Est. Cette manœuvre, qui offre une petite chance supplémentaire, s'appelle « **coup de sonde** ».

Le coup de sonde est réalisé avant et en plus de l'impasse, mais pas à sa place.

AR V 10**7 2**

Sud souhaite faire une levée avec le Valet et une avec le 10. Il doit faire l'impasse deux fois en écartant l'option du coup de sonde. S'il jouait d'abord l'As, il se priverait de l'une de ses deux impasses. Le coup de sonde sera utile si la Dame est sèche en Est, cas extrêmement peu probable quand les adversaires disposent de sept cartes. Faire l'impasse et la renouveler réussira dès que la Dame se trouve en Ouest, soit dans 50% des cas.

- impasse ou tirer en tête

AR V 5**7 6 3 2**

Sud veut faire une levée avec le Valet. Il peut envisager 2 tactiques :

- 1) L'impasse (précédée d'un coup de sonde)
- 2) Il peut jouer l'As puis le Roi et espérer la chute de la Dame.

Si Sud choisit cette seconde solution on dit qu'il "tire en tête".

Une question se pose : laquelle de ses deux tactiques est la meilleure ?

Intuitivement on comprend que plus on a de cartes entre les deux mains dans la couleur plus les chances du jeu en tête augmentent. Les mathématiciens ont fait les calculs pour nous.

Notons enfin les résultats suivants qu'il sera utile de mémoriser :

Contre le Roi : Faire l'impasse avec 10 cartes ou moins et tirer en tête avec plus

AD V 10 8**7 6 5 4 2**

10 cartes : le déclarant doit faire l'impasse.

Il suffit de rajouter une carte d'un côté ou de l'autre pour tirer l'As en tête.

Contre la Dame : Faire l'impasse avec 8 cartes ou moins et tirer en tête avec plus

ARV 8



8 cartes le déclarant doit faire l'impasse. Si on rajoute une carte, il faut tirer en tête.

9 7 6 2

Contre le Valet : Faire l'impasse avec 6 cartes ou moins et tirer en tête avec plus

ARD 10



6 cartes, Sud doit faire l'impasse (après un coup de sonde).

9 7

Si on rajoute une carte, il faut tirer en tête.

Bien entendu, en jouant de la façon indiquée, il peut arriver que l'on échoue alors que l'autre façon de jouer aurait conduit au succès. Les résultats doivent se mesurer statistiquement, c'est-à-dire en termes de probabilités.

2. LES MANIEMENTS DE COULEUR

Comme on vient de l'examiner, il y a plusieurs façons envisageables de jouer (manier) une couleur.

Il n'est pas toujours évident de diagnostiquer la meilleure, c'est-à-dire celle qui fournit le plus grand nombre de levées (statistiquement). Nous allons examiner deux principes qui nous y aideront.

PRINCIPE D'ECONOMIE

Lorsque vous jouez un honneur, vous le sacrifiez. Si c'est parfois utile, comme dans l'affranchissement d'honneur, le plus souvent vous devez jouer **vers** un honneur.

6 5 2



RDV 7

Si Sud joue le Roi il sacrifie l'une de ses cartes équivalentes dans le but d'affranchir deux levées d'honneur mais il y a un choix bien meilleur. Sud rejoint le mort et joue vers ses honneurs. Si l'As est à droite, le déclarant fera toujours trois levées d'honneur à condition de pouvoir renouveler l'opération, c'est-à-dire de posséder les communications suffisantes vers la main de Nord. Jouer le Roi ne rapporte trois levées que dans le seul cas où le résidu est réparti 3/3

Jouer vers les honneurs groupés rapporte trois levées

- dans le cas précédent
- quelle que soit la répartition du résidu si l'As est à droite.

AD 10 3



V 6 5

Sud joue vers la Dame (ou le 10), puis rentre en main et joue vers le 10 (ou la Dame). Il fera ainsi quatre levées toutes les fois où le Roi est à gauche, sec, second ou troisième. S'il commençait par jouer le Valet, faire quatre levées nécessiterait une répartition 3/3 du résidu ainsi que le Roi à gauche. Avec ce manquement vous ne réaliserez jamais une levée d'honneur avec le Valet.

Ne confondons pas capturer le Roi et faire une levée avec le Valet.

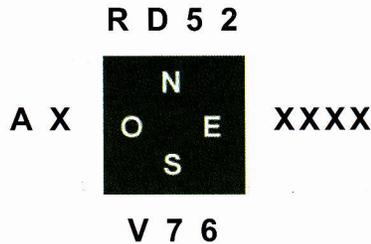
RD 5 2



V 7 6

Reprenons le premier exemple en déplaçant les honneurs.

Un manquement bien délicat ! Cette couleur rapportera toujours deux levées d'honneur et une levée de longueur si le résidu adverse est réparti 3/3. Peut-on faire mieux ? Oui, une troisième levée d'honneur si le résidu est 4/2 et l'As second en Ouest, comme ci-dessous :



Il faut jouer deux fois vers le Roi puis la Dame. D'où une règle à méditer et retenir. Le meilleur maniement d'honneur est de jouer aussi souvent qu'il est possible vers les honneurs groupés.

Dans l'affranchissement d'honneur, qui repose sur l'idée de sacrifice, peu importe de quelle main vous attaquez la couleur. Dans les maniements qui reposent sur l'impasse au contraire il faudra partir de la bonne main, et donc être très attentifs aux **communications extérieures**.

CONSERVATION DE LA FOURCHETTE

R D 10 2



A 8 7 3

A priori, Sud n'a pas l'intention de faire l'impasse contre le Valet puisqu'il dispose de huit cartes. Il doit cependant jouer d'abord le Roi puis l'As, conservant la fourchette Dame/10 le plus longtemps possible. Si Est défausse au second tour, l'impasse s'impose. Sud a gardé les moyens de la faire et, de surcroît, il peut jouer à partir de la bonne main.

R V 8 7 5



A 6 4 3 2

Même idée. Sud doit commencer en tirant l'As. Si Est défausse, Sud peut faire l'impasse. S'il avait négligemment commencé par jouer le Roi, Sud ne pouvait plus venir à bout d'une Dame troisième en Ouest. Il faut noter ici un élément fondamental : Sud ne peut rien faire si Est possède D109. Il doit donc jouer ses cartes en prévoyant le seul cas où il a un pouvoir d'action.

3. MANIEMENTS DE SECURITE

A R V 4



7 6 2

Si Sud veut faire le maximum de levées, il doit jouer l'As en coup de sonde puis rentrer en main pour tenter l'impasse contre la Dame. Il fera quatre levées si la Dame est à gauche et la couleur répartie 3-3. Si trois levées lui suffisent il doit jouer différemment. Il commence alors par l'As et le Roi, prenant d'abord la chance supplémentaire de trouver une Dame

seconde à droite.

Si la Dame n'est pas tombée, il rentre en main et fait l'impasse indirecte (en jouant sa dernière petite carte vers le Valet). Sud a augmenté ses chances de faire trois levées mais il a renoncé à en faire quatre. Un tel maniement est dit de "sécurité".

Un jeu de sécurité diminue le nombre de chances de faire le maximum de levées pour augmenter le nombre de chances de faire un nombre fixé de levées, le plus souvent celui nécessaire à la réalisation de son contrat.

Un autre exemple pour illustrer cette idée importante.

V 5 4 Pour faire cinq levées, il faut jouer l'As puis le Roi et espérer la chute de la Dame au deuxième tour ou au premier tour si elle est en Ouest. En effet, une Dame sèche en Est n'empêcherait pas de concéder un 10 quatrième en Ouest. Vérifiez vous-même.
A R 9 3 2 Si quatre levées suffisent, Sud doit jouer d'abord l'As puis un petit vers le Valet.

Examinons cela de plus près:

V 5 4
10 6 3  **D 7**
A R 9 3 2

Le jeu de sécurité "coûte" une levée.
 Sud ne fait que quatre levées alors qu'il aurait pu en faire cinq en tirant en tête.

V 5 4
D 10 6 3  **7**
A R 9 3 2

V 5 4
7  **D 10 6 3**
A R 9 3 2

Dans ces deux positions, si Sud commence par jouer l'As et Roi, il ne fait que trois levées.

Le jeu de sécurité lui permet d'en faire quatre, qui que soit le défenseur détenant les quatre cartes en flanc.

Un maniement de sécurité est fait pour lutter contre de mauvaises répartitions éventuelles tout en assurant le nombre des levées nécessaires à la réalisation de votre objectif c'est-à-dire de votre contrat.

Conclusion : le meilleur maniement d'une couleur dépend du nombre de levées qu'on souhaite y réaliser.

A. Complétez le tableau suivant.

PRIME POUR CONTRAT REUSSI		Non vulnérable	Vulnérable
Contrat partiel		?	?
Manche		?	?
Petit chelem		?	?
Grand chelem		?	?
COUT DE LA LEVEE DE CHUTE		Non vulnérable	Vulnérable
1 ^{ère} levée	Non contré		
	Contré		
2 ^{ème} levée	Non contré		
	Contré		
3 ^{ème} levée	Non contré		
	Contré		

B. Complétez le tableau suivant.

Vulnérabilité	Votre camp est ?	L'adversaire est ?	Combien de levées de chute possibles contre la manche?
FAVORABLE =			
EGALE =			
DEFAVORABLE =			

C. Si les adversaires demandent un petit chelem à Pique, combien de levées de chute pouvez-vous accepter, contré, pour être « gagnant » ?

D. Calculez les scores des contrats suivants.

	-1	=	+1
2 Trèfle X (NV)			
2 Cœur X (NV)			
3 Pique X (V)			

E. Les contrats suivants donnent-ils droit à la prime de manche s'ils sont contrés et faits ?

1SAX+1	1♥X+3	2♠X=	2♦X+1	3♣X=
--------	-------	------	-------	------

F. Le joueur placé avant vous a ouvert d'1♣. Avec les mains suivantes intervenez-vous ? Justifiez.

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

