

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

PAR PHILIPPE CRONIER & MICHEL BESSIS



– Les adversaires se fittent

Attention, ce contre ne garantit pas quatre cartes dans l'autre majeure mais au moins trois.

QUEST	O	N	E	S
♠ R105				1♥
♥ 872	pas	2♥	pas	pas
♦ AD96	contre			
♣ D107				

Il faut se battre en raison des points concentrés dans les autres couleurs que celle de l'ouverture.

– Après la réponse de 1SA

L'absence de fit adverse rend la situation très dangereuse, d'autant que le n°2 n'a pas eu de quoi se manifester au premier tour. Un contre d'appel en réveil n'a pas lieu d'être, particulièrement après une ouverture majeure, parce que le répondant, court dans la couleur d'ouverture, détient forcément des longueurs dans les autres couleurs.

QUEST	O	N	E	S
♠ 4				1♠
♥ R1082	pas	1SA	pas	pas
♦ DV53	pas			
♣ A1043				

Passez. Votre partenaire possède cinq cartes à Pique.

Le contre ne se conçoit donc qu'avec beaucoup de jeu et forcément, puisqu'il n'a pas été possible de contrer au premier tour, une longue assez forte dans la couleur d'ouverture. Il s'agit d'un contre punitif.

QUEST	O	N	E	S
♠ AV109				1♠
♥ 72	pas	1SA	pas	pas
♦ RD4	contre			
♣ A1052				

On espère un passe d'Est et une entame à Pique.

Quand la séquence adverse est en cours, notamment quand le répondant n'a pas limité sa main, le contre est forcément l'indication d'une bonne ouverture. Il faut donc comprendre ce qui a motivé le passe au premier tour.

• En sandwich

Dans une séquence comme :

O	N	E	S
			1♦
pas	1♠	pas	1SA
contre			

Ouest n'est pas en position de réveil. Il a donc du jeu. Pourquoi n'a-t-il pas contré au premier tour ? Se poser la question, c'est presque y répondre puisque la seule nouveauté par rapport au début de la séquence est l'annonce des Piques par Nord. C'est le manque de Piques qui est à l'origine de son passe initial. Une main parfaite :

QUEST	O	N	E	S
♠ 84				1♦
♥ AV105	pas	1♠	pas	1SA
♦ A72	contre			
♣ AV97				

Ce contre signifie exactement : «J'aurais contré l'ouverture de 1♠.»

• En réponse à un réveil du partenaire
Dans les séquences du type :

O	N	E	S
			1♠
pas	pas	contre	2♣(♦,♥,♠)
contre			

Le contre est punitif si l'ouvreur annonce une deuxième couleur. Il est en revanche d'appel si l'ouvreur répète son ouverture.

Ce choix a été motivé par la fréquence des mains où "on ne sait pas quoi dire" et qui sont assez fortes pour se manifester.

QUEST	O	N	E	S
♠ 1085				1♠
♥ R104	pas	pas	contre	2♣
♦ A72	contre			
♣ DV63				

Du jeu, sans enchère évidente.

b) Les contres de deuxième tour après être intervenu

Dans des séquences comme :

O	N	E	S
			1♦
1♥	1SA	pas	pas
contre			

O	N	E	S
			1♦
1♠	contre	pas	2♥
contre			

O	N	E	S
			1♦
contre	1♥	pas	2♦
contre			

Le contre montre une intervention forte et une courte dans la couleur adverse. Son auteur montre au moins 4 points de plus que le minimum promis par sa première enchère.

QUEST	O	N	E	S
♠ RV97				1♦
♥ AD1082	1♥	1SA	pas	pas
♦ 7	contre			
♣ RD4				

Pas de contre d'appel au premier tour avec une majeure cinquième.



LES PROBLÈMES

ENCHÈRES

Les contres du n°2

1. ♠ A5
♥ A104
♦ R92
♣ A10876

O	N	E	S
			1♠
?			

A) Passe
B) Contre
C) 1SA
D) 2♣

2. ♠ RV53
♥ AD42
♦ RV6
♣ R5

Tous vulnérables.

O	N	E	S
			1SA
?			

A) Passe
B) Contre
C) 2♣

3. ♠ 9
♥ A104
♦ RD975
♣ AR32

O	N	E	S
			4♠
?			

A) Passe
B) Contre
C) 4SA

4. ♠ R5
♥ 106
♦ DV963
♣ AV102

O	N	E	S
			1♥
?	1♥	1♠	1♣
?	2♥	1♠	1♣
?	2♥	1♠	1♣

A) Passe
B) Contre
C) 2SA
D) 3♦

5. ♠ R104
♥ 872
♦ AV95
♣ AR6

Est-Ouest vulnérables.

O	N	E	S
			1♥
?	1♥	1♠	1♣
?	2♥	1♠	1♣
?	2♥	1♠	1♣

A) Passe
B) 3♦
C) 3♥

6. ♠ 6
♥ R102
♦ AD9876
♣ AV3

O	N	E	S
			1♣
?	1♦	1♠	1♣
?	1♦	1♠	1♣
?	1♦	1♠	1♣

A) Passe
B) Contre
C) 3♦

7. ♠ 10976
♥ AV965
♦ 82
♣ A7

O	N	E	S
			1♠
?	1♦	1♠	1♣
?	2♦	1♠	1♣
?	2♦	1♠	1♣

A) Passe
B) 2♥
C) 3♥
D) 4♥

8. ♠ 2
♥ R10
♦ AR1082
♣ ADV63

Est-Ouest vulnérables.

O	N	E	S
			1♠
?	2SA	4♣	1♠
?	2SA	4♣	1♠
?	2SA	4♣	1♠

A) Passe
B) Contre
C) 4SA
D) 5♣

Il n'y a pas que les enchères dans la vie !

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

♠ 108
♥ 10832
♦ AD83
♣ RV7

N	E
O	S

♠ AR
♥ R7
♦ 7642
♣ AD1094

Contrat : 3 Sans-Atout.
Entame : Dame de Pique.

Vous prenez et jouez :

- Cinq tours de Trèfle.
- Carreau vers la Dame.
- Trèfle pour le Roi et Cœur vers le Roi.
- Carreau pour l'As puis Carreau vers la Dame.

Problème 2

♠ 6
♥ A872
♦ AR643
♣ 532

N	E
O	S

♠ AD
♥ R43
♦ 952
♣ AR864

Contrat : 3 Sans-Atout.
Entame : 7 de Pique pour le Valet d'Est.

Vous prenez de la Dame et jouez :

- Carreau à blanc.
- As-Roi de Carreau puis As-Roi de Trèfle si les Carreaux sont mal répartis.
- As-Roi de Carreau et Trèfle à blanc si les Carreaux sont mal répartis.
- Trèfle à blanc.

Problème 3

♠ V108
♥ V53
♦ V962
♣ D76

N	E
O	S

♠ ARD
♥ D97
♦ AD103
♣ R105

Contrat : 3 Sans-Atout.
Entame : 4 de Trèfle.

Vous :

- Prenez le 9 d'Est du Roi en main et rejouez Trèfle.
- Prenez en main et jouez As de Carreau et Carreau.
- Passez la Dame du mort et jouez le 9 de Carreau.

LES SOLUTIONS

ENCHÈRES

Les contres du n°2

1. Avec 15 points H et un jeu riche en levées de tête, il est bien joué de vous manifester directement. 2♣ est exclu avec une couleur ISA = 3 aussi anémique. La tenue à Pique n'est pas Passé = 2 idéale pour ISA. Contrer est le meilleur choix 2♣ = 1 en raison de la courte à Pique.

2. Contrer ISA avec la valeur de l'ouverture de ISA n'est l'option retenue ni par le SEF, ni par les meilleurs joueurs. Un Landy ne s'impose pas avec cette main plate. Passé = 2 2♣ = 2 espérez marquer 200 (vos adversaires sont vulnérables).
Contre = 1

3. Vous avez de quoi vous manifester mais votre jeu n'est pas assez distribué pour imposer le palier de 5 à votre partenaire.
Contre = 5 4SA = 2 Contrez ! Ce contre d'appel sera transformé si Est a une main plate.
Passé = 1

4. Quand les adversaires sont fittés, le réveil s'impose en raison de la loi des levées totales. Contre est exclu avec seulement deux 2SA = 5 cartes à Pique. 2SA, bicolore mineur atténué, 3♦ = 3 permettra de trouver la meilleure couleur Passé = 2 d'atout.
Contre = 1

5. Le contre de votre partenaire est un contre d'appel, a priori sans quatre cartes à Pique. Comme il montre une dizaine de points, il faut tenter de déclarer une manche. Montrez 3♥ = 5 donc un contre de réveil fort par un cue-bid. 3♦ = 3
Passé = 2

6. Avec ce singleton à Pique et ces 14 points d'honneurs, il n'est pas question de laisser jouer 2 Piques sans combattre. Vous avez un support pour les Cœurs et les Trèfles. Le Contre = 5 contre est meilleur qu'une simple répétition des Carreaux. 3♦ = 3
Passé = 1

7. Par son contre en sandwich, Est montre une main qui aurait justifié un contre d'appel sur l'ouverture de 1♠. Vous devez donc nommer les Cœurs avec un saut. 3♥ est raisonnable mais 4♥ envisageable. 2♥ = 1
Passé = 0

8. Le barrage à 4♠ vous place dans une situation délicate. La main mérite une nouvelle action mais Est peut être très faible et peu fitté. Réveillez par contre pour montrer d'importantes valeurs défensives. Votre 5-5 a déjà été décrit. 4SA = 3
Passé = 2
5♣ = 1

LES ENCHÈRES AU BRIDGE



EXERCICES PRATIQUES

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

Trèfle pour le Roi et Cœur vers le Roi, ligne de jeu c).

	♠ 108 ♥ 10832 ♦ AD83 ♣ RV7	
♠ DV942 ♥ D96 ♦ V5 ♣ 532	N O E S	♠ 7653 ♥ AV54 ♦ R109 ♣ 86
	♠ AR ♥ R7 ♦ 7642 ♣ AD1094	

Il vous manque une levée que vous pouvez obtenir à Cœur ou à Carreau. Si vous jouez Carreau vers la Dame, vous ne pourrez plus, en cas d'échec, tenter l'impasse indirecte à Cœur puisque vous n'aurez plus d'arrêt à Pique. Commencez par jouer Cœur vers votre Roi. Si cette manœuvre n'est pas couronnée de succès, il vous restera la chance de trouver le Roi de Carreau en Ouest. Une ligne de jeu à 75%.

Problème 2

As-Roi de Carreau puis As-Roi de Trèfle si les Carreaux sont mal répartis, ligne de jeu b).

	♠ 6 ♥ A872 ♦ AR643 ♣ 532	
♠ R10872 ♥ V95 ♦ 10 ♣ D1097	N O E S	♠ V9543 ♥ D106 ♦ DV87 ♣ V
	♠ AD ♥ R43 ♦ 952 ♣ AR864	

Vous êtes à la tête de huit levées. Le partage 3-2 d'une mineure vous permettrait d'en réaliser dix. Un coup à blanc dans l'une des couleurs vous empêcherait de tester l'autre puisque votre dernier arrêt à Pique aurait sauté. Commencez donc par encaisser As-Roi de Carreau, par exemple. Après l'échec, tirez As-Roi de Trèfle et quand les deux couleurs s'avèrent réparties 4-1, prenez votre dernière chance, celle des Cœurs 3-3, en donnant un coup à blanc.

Problème 3

Prenez le 9 d'Est du Roi en main et rejouez Trèfle, ligne de jeu a).

	♠ V108 ♥ V53 ♦ V962 ♣ D76	
♠ 9742 ♥ A42 ♦ 8 ♣ AV843	N O E S	♠ 653 ♥ R1086 ♦ R754 ♣ 92
	♠ ARD ♥ D97 ♦ AD103 ♣ R105	

Pour arriver neuf levées, vous devez amasser trois Piques, quatre Carreaux et deux Trèfles. Pour cela, il faut que le Roi de Carreau soit bien placé et que vous puissiez rejoindre à coup sûr le mort par la Dame de Trèfle. Mettez donc un petit Trèfle du mort et prenez le 9 du Roi pour rejouer Trèfle vers la Dame. Vous ferez ensuite l'impasse à Carreau sans omettre de partir du 9 pour venir à bout du Roi quatrième.