

Séance 1

LE SYSTEME D'ENCHERES FRANÇAIS

Programme de la séance

- L'évaluation des mains
- Les ouvertures du SEF

Le Système d'Enchères Français a été construit en fonction d'un objectif essentiel : la découverte des manches. Bien qu'il faille réaliser dix levées pour une manche majeure et neuf levées seulement pour une manche à Sans-Atout, l'expérience a montré que les contrats de 4♥ et 4♠ étaient plus rentables, moins fragiles. C'est donc ces manches que l'on explorera en priorité, la manche à Sans-atout ne constituant qu'un second objectif en cas de misfit en majeure. Les manches mineures, 5♣ et 5♦, réclamant onze levées, sont la dernière roue de la charrette. L'ordre prioritaire est le suivant :

1. 4♥ ou 4♠
2. 3SA
3. 5♣ ou 5♦

Comment savoir si le camp est en mesure d'annoncer une manche ?

En évaluant chaque main de manière appropriée. Mais jouons une première donne pour nous remettre dans le bain en comptant les points H...

Première donne de la séance (1.1)

1.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 1			
	♠ 8 2 ♥ A 5 2 ♦ R D 10 9 ♣ V 6 5 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 5 4 ♥ V 6 4 ♦ 8 7 ♣ D 7 2	N O E S	♠ 7 6 3 ♥ 9 8 7 3 ♦ A 5 4 ♣ 10 9 8	1SA	Passe	3SA	
Entame : Roi de Pique	♠ A 10 9 ♥ R D 10 ♦ V 6 3 2 ♣ A R 4		Avec 17H sans majeure cinquième, Sud ouvre de 1SA et Nord, avec 10H sans espoir de fit majeur, conclut à 3SA, les 25H étant atteints à coup sûr.			

Le déclarant se compte six levées en-dehors des Carreaux : il devra donc nécessairement faire tomber cet As pour gagner son contrat. Le danger est de perdre quatre levées de Pique en plus, car l'adversaire aura fait tomber l'As dès l'entame. Pour mettre toutes les chances de son côté, Sud doit laisser passer deux fois l'entame et ne prendre que le troisième tour de la couleur de telle façon qu'un adversaire qui n'en aurait possédé que trois en soit dépourvu. Sud fait alors tomber l'As de Carreau en espérant qu'il n'est pas dans la main de la longue à Pique, ce qui est le cas sur cette donne.

Score : 3SA = ► 400 NS

Laisser passer

L'évaluation des mains

Il existe trois modes d'évaluation :

➤ **Le compte en points HL** en l'absence de fit.

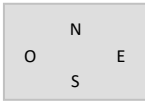
Faites-leur rappeler le compte des points H (4, 3, 2, 1) et des points L (1 par carte à partir de la cinquième carte) et qu'annoncer 3SA nécessite 25 HL jusqu'à 32 HL.

➤ **Le compte en points HLD** en cas de fit.

Et les points D (2 pour le neuvième atout, 1 pour les suivants, 3 pour la chicane, 2 pour le singleton et 1 pour le doubleton).

Annoncer 4♥ ou 4♠ nécessite 27 à 32 HLD, et 5♣ ou 5♦, 30 à 32 HLD.

Deuxième donne de la séance (1.2)

1.2	Donneur : S	Vul : NS	JF A - Donne 2			
	♠ A 7 5 2 ♥ A 10 7 3 ♦ 8 5 ♣ 7 6 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥	Passe	3♥	Passe
			4♥			
♠ R D 9 3 ♥ D 5 4 ♦ 9 6 ♣ D 10 8 3		♠ V 6 4 ♥ 8 ♦ D V 10 3 2 ♣ R V 9 4	Le répondant se compte 8H, aucun point de longueur, 1D pour le doubleton Carreau et 2D pour le neuvième atout, soit 11HLD : il soutient au palier de 3 et Sud conclut à 4 au nom de ses 18HLD.			
Entame :	♠ 10 8					
Roi de Pique	♥ R V 9 6 2					
	♦ A R 7 4					
	♣ A 5					

Le déclarant se compte quatre levées extérieures à la couleur d'atout, aussi doit-il réaliser six levées d'atout pour l'emporter. Il prend l'entame et tire normalement As – Roi de Cœur car c'est sa meilleure chance de ne pas perdre la Dame avec neuf cartes dans la ligne, mais celle-ci ne tombe pas. Il encaisse alors As – Roi de Carreau, coupe un Carreau, revient en main par l'As de Trèfle et coupe son dernier Carreau : il fera bien quatre atouts de sa main et deux coupes au mort. Sud devait bien prendre garde à ne pas rendre la main à Ouest une fois As-Roi de Cœur encaissés, car celui-ci aurait alors pu jouer la Dame de Cœur, le privant ainsi de l'une de ses deux coupes au mort.

Score : 4♥ = ► 620 NS

Coupe de la main courte

- **Le compte en levées de jeu**, plus proche de la réalité du jeu de la carte. Il convient aux mains unicolores et, comme son nom l'indique, permet d'évaluer le nombre de levées qu'une main produira en moyenne.

Prenons en exemple cette main appartenant à l'ouvreur :

♠ 5

♥ AR9852

♦ AR7

♣ AD8

L'intéressé possède six cartes à Cœur, ce qui en laisse sept aux trois autres joueurs.

La répartition la plus probable de ces sept cartes étant 3/2/2, le partenaire en aura le plus souvent deux et les adversaires, trois et deux.

L'ouvreur devrait pouvoir disposer de levées de longueur à partir du quatrième tour de Cœur.

♥ AR9852 produira donc deux levées d'honneur, (l'As et le Roi) et trois levées de longueur en moyenne, au total cinq levées.

L'ouvreur réalisera également deux levées de Carreau (l'As et le Roi) et une levée et demi de Trèfle. En effet, l'impasse au Roi de Trèfle ne réussissant qu'une fois sur deux, la Dame de Trèfle vaut une demi-levée.

La main vaut donc au total huit levées et demie de jeu, ce qui correspond aux normes de l'ouverture d'un 2♣ « Fort Indéterminé ».

Rappelons les différentes ouvertures du système d'enseignement français.

Les ouvertures du SEF

On les regroupe en trois catégories.

Les ouvertures précises :

- 1SA (15-17 H) et 2SA (20-21 H) avec des mains régulières sans majeure cinquième.
- Les barrages à la couleur : 2♥, 2♠, 3♣, 3♦... jusqu'à 5♣ et 5♦ (6 à 10 H).

Les ouvertures artificielles :

- 2♣ « Fort Indéterminé » : soit 20-23 HL (8 à 9 levées de jeu), soit 22-23 H réguliers.
- 2♦ « Forcing de Manche » : la manche à une levée près, ou 24 points HL et plus.

Les ouvertures de 1 à la couleur :

- Les autres mains, de 12 H ou 13 HL, à 23 HL.
 - On ouvre de la couleur la plus longue, à condition d'y posséder au moins cinq cartes s'il s'agit des Cœurs ou des Piques.
 - Avec deux couleurs de cinq cartes, on ouvre de la couleur la plus chère.

- Avec moins de cinq cartes en majeure, on ouvre de la mineure la plus longue :
 - trois cartes dans chaque mineure, on ouvre de 1♣.
 - quatre cartes ou plus dans chaque mineure, on ouvre de 1♦.

Pour fixer les idées, évaluez chacune des mains suivantes et proposez une enchère à l'ouverture.

①	②	③	④
♠ R D V 9 6 4 3 ♥ 3 2 ♦ 8 7 4 ♣ 6 3♠ Six levées de jeu si l'atout est Pique, près de zéro levée de défense si l'atout est autre.	♠ A R D V 9 4 ♥ 3 2 ♦ A D 7 ♣ R 6 2♣ suivi de 2♠ Huit levées de jeu à l'atout Pique : six Piques, un As et deux demi-levées.	♠ A 9 4 ♥ A 2 ♦ V 8 7 6 5 3 2 ♣ 6 Passe Un nombre incertain de levées de jeu à l'atout Carreau : 12 HL sont insuffisants pour ouvrir.	♠ A 4 ♥ A R D V 9 7 2 ♦ A 8 7 ♣ 2 2♦ Neuf levées de jeu à l'atout Cœur. En espérant trouver la dixième dans la main du partenaire, il faut imposer la manche.
⑤	⑥	⑦	⑧
♠ 3 ♥ D 8 7 5 ♦ A D 7 4 3 2 ♣ R 6 13 HL → 1♦ Le minimum pour ouvrir au palier de 1. L'ouvreur peut prévoir quatre levées et demie de Carreau.	♠ D 7 5 4 2 ♥ A R D 9 7 ♦ 7 ♣ A R 20 HL → 1♠ L'ouverture de 2♣ est inadaptée aux bicolores 5-5. Il faut ouvrir de la couleur cinquième la plus chère.	♠ A 1 0 4 ♥ A 2 ♦ A R 9 ♣ R D 8 6 2 20 H → 2SA Comme pour les mains régulières de 15-17 H, on évalue la main en points H sans compter le point L.	♠ R D 7 3 ♥ A D 5 2 ♦ D 7 4 ♣ A D 19 H → 1♦ En dehors des ouvertures de 1SA et 2SA, sans majeure 5^{ème}, on ouvre de la meilleure mineure, au sens de « la plus longue ».

Troisième donne de la séance (1.3)

1.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 3			
	♠ D 8 6 3 ♥ 9 7 3 ♦ V 10 8 ♣ D 7 6 ♠ 9 5 ♥ R D V 6 ♦ D 7 6 ♣ R 8 5 2 Entame : Roi de Cœur	♠ 2 ♥ A 10 5 4 ♦ 9 5 3 2 ♣ V 10 9 4 ♠ A R V 10 7 4 ♥ 8 2 ♦ A R 4 ♣ A 3	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♣	Passe	2♦	Passe
			2♣	Passe	4♠	
			Huit levées de jeu et demi avec un très bel unicolore à Pique : Sud a de quoi ouvrir de 2♣ fort indéterminé et redemander à 2♠. Nord n'a pas de mal à conclure à la manche avec 8HLD.			

Sud se compte neuf levées sûres. Il perd les deux premières levées de Cœur et coupe le troisième avant de tirer As – Roi de Pique. Il peut espérer gagner en réussissant l'impasse forçante à la Dame de Carreau, ou en réussissant l'impasse indirecte au Roi de Trèfle. C'est par cette dernière qu'il faut commencer, en tirant l'As de Trèfle puis en jouant vers la Dame : en effet, si elle rate, il sera toujours possible de ne pas perdre de levée de Carreau. Mais si Sud commence par l'impasse à la Dame de Carreau et qu'elle rate, il perdra toujours une levée de Trèfle (sauf Roi sec miraculeux).

Score : 4♠ =

► 420 NS

Impasse directe ou indirecte ?

Quatrième donne de la séance (1.4)

1.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 4			
	♠ 7 4 2 ♥ 6 ♦ 7 5 3 2 ♣ V 9 8 6 4 ♠ 8 3 ♥ 9 7 4 2 ♦ V 10 8 ♣ R 7 5 3 Entame : Valet de Carreau	♠ 9 5 ♥ R D V 10 ♦ A 9 6 4 ♣ D 10 2 ♠ A R D V 10 6 ♥ A 8 5 3 ♦ R D ♣ A	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♦	Passe	2♥	Passe
			2♠	Passe	4♠	
			Avec neuf levées de jeu, Sud a naturellement de quoi imposer la manche à lui tout seul : il ouvre donc de 2♦ puis nomme sa couleur sur la réponse de 2♥, qui dénie un As ou 8H. Nord, faible et fitté, saute à la manche directement.			

Ouest entame du Valet de Carreau en tête de séquence pour l'As de son partenaire. Celui-ci contemple une magnifique séquence à Cœur mais doit se rendre compte que pour réaliser ces honneurs, il doit éviter la coupe des Cœurs au mort. La bonne stratégie est donc de rejouer atout : de cette façon, le déclarant ne pourra plus couper que deux Cœurs au mort et finira par en concéder un. Si Est ne rejoue pas atout, Sud devrait s'adjuger toutes les levées restantes : très souvent, une bonne défense permet non de faire chuter le déclarant, mais de limiter au maximum le nombre de levées qu'il peut réaliser.

Score : 4♠ +1

► 650 NS

Lutte contre la coupe de la main courte