

Séance 24

LES ENCHÈRES À QUATRE À HAUT PALIER

Programme de la séance

- La notion de camp en attaque et de camp en défense
- Éléments de décision : faut-il surenchérir ?

Lorsque les deux camps possèdent des fits longs et des distributions irrégulières, les enchères peuvent être disputées jusqu'à un très haut palier. Cette séance a pour but de définir le camp en attaque s'il existe, puis donner des éléments pour prendre la bonne décision le plus souvent possible entre laisser jouer, contrer ou surenchérir.

La notion de camp en attaque et de camp en défense

Si un camp a montré au moins 23H ou s'est engagé à jouer la manche sans pour autant la nommer, il est dit « en attaque » : le camp adverse est alors dit « en défense ».

Exemples : Dans ces trois cas, le camp Nord/Sud est en attaque et le camp Est/Ouest est donc en défense.

Dans
soit

S	O	N	E
1♥	P	2♣	...

ce

S	O	N	E
2♦	...		

cas,

S	O	N	E
1♣	1♠	2♠	

Nord/Sud joue un contrat en face du mort en espérant le gagner, soit Est/Ouest joue un contrat de sacrifice en pensant le chuter mais il doit alors être contré. Par conséquent, lorsqu'un camp est en attaque :

- le Passe d'un joueur est logiquement forcing et encourage son partenaire à surenchérir avec une distribution adaptée.
- le Contre dissuade son partenaire de surenchérir.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	P	2♣	4♠
?			

L'enchère de 2♣ montre que le camp N/S possède au moins 23H. Il est donc en attaque, et Sud devra réagir de la manière suivante :

♠ 2
♥ AD974
♦ RV102
♣ A94
Passe
Une surenchère de la part de Nord ne serait pas pour vous déplaire.

♠ D7
♥ RD973
♦ RV104
♣ D6
Contre
pour tenter de dissuader Nord de surenchérir (pas d'As, Dame de Pique inutile, mauvaise distribution).

Éléments de décision : faut-il surenchérir ?

Il est impossible de prendre systématiquement la bonne décision en matière d'enchères compétitives à haut palier. On donne ici des éléments qui permettront de prendre la bonne décision le plus souvent possible.

1. **La distribution est un critère essentiel pour choisir de surenchérir**, un nombre de points d'honneurs plus important et une main régulière devant orienter vers un Contre punitif.

Première donne de la séance (24.1)

24.1	Donneur : N	Vul : P	JF D - Donne 21			
	♠ A 10 6 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ 10 8 3				1♣	1♥
	♦ 9 6		1♣	3♥	3♣	4♥
	♣ A R D 7		4♣			
♠ D 7 4		♠ V				
♥ D 9 7 4		♥ A R V 6 2				
♦ 10 7 5 4 2		♦ R 8				
♣ 5		♣ V 10 6 3 2				
			1♣ : au moins quatre cartes.			
			3♥ : barrage, avec un fit neuvième.			
			3♣ : fit forcé de l'ouvreur, montrant l'équivalent d'un soutien simple.			
			4♥ : au nom de la distribution 5/5.			
Entame : 5 de Trèfle	♠ R 9 8 5 2					
	♥ 5					
	♦ A D V 3					
	♣ 9 8 4					

Le déclarant prend l'entame au mort et joue un petit atout pour le Valet, le Roi et le 4 d'Ouest. Il rejoue un petit Pique et doit passer le 10 du mort lorsqu'Ouest fournit le 7 par application du principe du moindre choix (Dame – Valet secs sont deux fois moins probables que le Valet sec en Est). Lorsqu'Est défausse, le déclarant fait tomber le dernier atout et tente avec succès l'impasse au Roi de Carreau. Il remonte au mort à Trèfle, refait l'impasse au Roi de Carreau et coupe un Carreau : il ne concède finalement qu'une levée à la défense.

Score : 4♣ + 2

► 480 NS

Si vos élèves sont suffisamment réceptifs, vous pouvez également faire remarquer que l'entame d'un singleton Trèfle vraisemblable laissait en Est au maximum trois cartes entre les Piques et les Carreaux, ce qui augmente encore la probabilité que le Valet de Pique soit sec.

2. Une loi statistique, dite **loi des levées totales**, a été découverte par Jean-René VERNES : le principe de sécurité distributionnelle (loi des atouts) évoqué dans la séance 20 en découle. Elle est fondamentale dans le bridge contemporain, et s'énonce ainsi.



La loi des levées totales

Lorsque les deux camps ont approximativement le même nombre de points d'honneur, le nombre de levées à se répartir entre les deux camps est égal au nombre total d'atouts des deux camps.

Exemple : Le camp NS a 10 cartes à Cœur, et le camp EO a 9 cartes à Pique, avec des points équitablement répartis entre les deux camps. La loi des levées totales dit qu'il y a statistiquement $10 + 9 = 19$ levées à se répartir entre les deux camps. En d'autres termes, si 4♠ chutent, c'est que 4♥ gagnaient !

Deuxième donne de la séance (24.2)

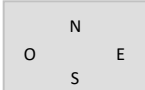
24.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 22			
	♠ D 9 4 3 ♥ A 5 2 ♦ 6 ♣ R 9 4 3 2 ♠ R V 8 6 2 ♥ 9 7 4 ♦ R V 10 2 ♣ 8 Entame : Valet de Carreau	♠ A 7 5 ♥ D V 8 6 ♦ A D 9 8 5 ♣ V ♠ 10 ♥ R 10 3 ♦ 7 4 3 ♣ A D 10 7 6 5	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♣	Contre	5♣	1♦
			Contre : Contre Spoutnik, la main étant trop faible pour annoncer les Piques directement.			
			5♣ : au nom du fit onzième.			

Est prend de l'As de Carreau et constate qu'il est à la tête de deux levées de défense. Il ne doit pas encaisser son As de Pique car il pourrait libérer le Roi chez le déclarant et la Dame du mort. Il ne doit pas non plus repartir de la Dame de Cœur, car il donnerait une levée au déclarant si celui-ci possède Roi – 10 de Cœur troisièmes ou quatrièmes, ce qui est le cas sur la donne : il lui suffirait de prendre au mort et de faire l'impasse au Valet. Seuls les retours atout ou Carreau sont neutres : ils permettront ici de faire chuter le contrat d'une levée. La loi des levées totales est ici prise en défaut puisque le camp NS possède 11 atouts et le camp EO 9 cartes à Carreau (meilleur fit) : il y a donc globalement 20 atouts. Le camp NS ne peut réaliser que 10 levées à l'atout Trèfle et le camp EO 9 levées à l'atout Carreau : il n'y a donc globalement que 19 levées à se partager sur cette donne. La loi des levées totales est purement statistique, et ne donne pas de garantie sur une donne spécifique.

Score : 5♣ -1

► 100 EO

Troisième donne de la séance (24.3)

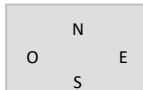
24.3	Donneur : E	Vul : EO	JF D - Donne 23			
	♠ A 9 5 3 ♥ V 9 6 3 ♦ 7 ♣ A V 7 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 6 ♥ 8 5 ♦ R V 8 5 4 ♣ R 10 9 6 Entame : 8 de Cœur	 ♠ 4 ♥ A R D 7 4 ♦ D 10 6 2 ♣ D 5 4 ♠ R V 10 8 7 2 ♥ 10 2 ♦ A 9 3 ♣ 8 3		2♣	Contre	4♣	1♥
			Contre : Sputnik, appel aux mineures.			
			4♣ : avec l'assurance d'un fit de dix cartes, en application du principe de sécurité distributionnelle.			

Est prend de la Dame et tire l'As en constatant le partage 2/2 de la couleur. Il tente de placer son partenaire en surcoupe sans pour autant libérer le Valet du mort, en jouant un petit Cœur à la troisième levée. Pour éviter d'avoir à deviner la position de la Dame de Pique, Sud doit préférer défausser sa perdante inévitable à Trèfle plutôt que de couper : il prend le retour et retire les atouts pour juste fait. À noter que la loi des levées totales est respectée. Le camp NS a dix cartes à Piques et le camp EO neuf cartes à Carreau : il y a donc globalement 19 atouts. Le camp NS réalise dix levées à l'atout Pique, et le camp EO seulement neuf à l'atout Carreau en raison d'une coupe à Trèfle : il y a donc également 19 levées à se répartir entre les deux camps.

Score : 4♣ = ► 420 NS

3. **Les honneurs inférieurs** (principalement les Dames et les Valets) ne sont pas tous de la même utilité en défense et en attaque. Ils ont plus de valeur :
- En attaque s'ils sont dans une couleur longue.
 - En défense s'ils sont dans les couleurs courtes.

Exemple :

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

- Dame-Valet de Cœur permettront de réaliser deux levées en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais aucune levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.
- Dame-Valet de Pique ne permettront de réaliser aucune levée en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais une levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.

4. **La vulnérabilité** joue un grand rôle dans la prise de décision. En particulier, il faut bien garder à l'esprit que les levées de chute contrées vulnérables coûtent très cher : surenchérir contre un adversaire non vulnérable, dont la manche rapporterait relativement peu, se fera donc avec beaucoup de prudence.

Quatrième donne de la séance (24.4)

24.4	Donneur : S	Vul : T	JF D - Donne 24			
	♠ 7 3 ♥ R 10 8 4 ♦ A 7 6 5 2 ♣ 9 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D 10 8 4 ♥ 7 5 ♦ V 8 ♣ D V 10 7	N O E S	♠ V 9 6 2 ♥ 6 2 ♦ D 9 3 ♣ R 6 3 2	1♥ 4♥	1♠	3♥	3♠
Entame : Dame de Trèfle	♠ R 5 ♥ A D V 9 3 ♦ R 10 4 ♣ A 8 5		3♥ : 11 – 12HLD, comme dans le silence adverse. 3♠ : compétitif, en conformité avec la loi des atouts. 4♥ : si l'adversaire enchérit 4♠, Sud contrera avec cette main régulière et forte en points.			

Le déclarant doit tout mettre en œuvre pour ne pas rendre la main en Est, car un retour Pique de la part de cet adversaire le condamnerait à perdre deux levées de Pique, l'As étant selon toute vraisemblance en Ouest, une levée de Carreau et une levée de Trèfle. Il laisse donc passer l'entame, prend le second tour de la couleur, tire As – Roi de Cœur puis joue vers le 10 de Carreau. Il affranchit ainsi la couleur, qui est répartie 3/2, sans rendre la main à l'adversaire dangereux et réalise dix levées : Ouest doit prendre l'As de Pique sous peine de ne plus le faire.

Vulnérable, une défense à 4♠ dûment contrés aurait coûté 800 points (trois levées de chute) sur le meilleur flanc : seule la vulnérabilité la plus favorable (EO non vulnérables et NS vulnérables) aurait permis une défense rentable (500 contre 620).

Score : 4♥ = ► 620 NS

5. Avec un doute raisonnable sur la décision à prendre, il convient de **surenchérir**. En effet, d'une part l'adversaire peut se tromper en surenchérissant lui aussi, et d'autre part cela permet d'éviter les gros écarts lorsque les deux manches gagnent : c'est ce qu'on appelle **le principe de l'assurance**.

Exemple :

♠ 4
 ♥ 1086
 ♦ RD10732
 ♣ V106

S	O	N	E
4♥	P	P	X
P	5♦		

Peut-être que 4♥ et 5♦ chutent, mais vous évitez une situation catastrophique où 4♥ contrés et 5♦ gagnent.