

Les Maniements de couleurs

0. Préambule :

Les maniements de couleurs constituent la **base du jeu avec le mort**. Au cours d'une séance de bridge, on est toujours confronté à des problèmes à résoudre dans ce domaine.

Le but de ce cours est de passer en revue (sans être exhaustif) quelques règles fondamentales en les illustrant par l'exemple.

Définition :

Un manquement de couleur est, pour le déclarant, une manière, parmi plusieurs possibles, de jouer les différentes cartes d'une couleur en vue d'atteindre un objectif compte tenu de contraintes fixées (Nombre de communication, adversaire dangereux, informations suite aux enchères....)

Exemples :

ARDV en face de **xxxx** n'est pas un manquement (une seule façon de jouer)

ADV9 en face de **10xxx** est un manquement : plusieurs façons de jouer en fonction de l'objectif défini.

- Si 4 levées, on part du 10 en le laissant filer, on gagne avec le roi placé au plus 4^{ème}
- Si l'adversaire dangereux est placé après la combinaison **ADV9**, on tire l'As pour prendre éventuellement un Roi sec, mais on ne fait plus que 3 levées dans la majorité des cas.

Les principes :

- 1 Définir l'objectif
- 2 Vérifier les contraintes annexes
- 3 Faire attention aux intermédiaires
- 4 Considérer les partages irréguliers si doute
- 5 Ne pas prendre en compte les hypothèses manifestement exclues

Quelques règles de base :

- Une carte quelconque est plutôt du côté long que court.
- Une carte quelconque est donc plutôt placée que courte.
- Tirez en tête ou faire l'impasse :
 - si résidu impair on fait l'impasse
 - si résidu pair, cela dépend essentiellement du nombre de fois où on peut tirer en tête (cf. principe ci dessous)

" il faut tirer en tête si on peut le faire un nombre de fois égal ou supérieur à la moitié du résidu "

Exemples d'application :

RV54 Résidu / 2 = 2 , deux levées de tête donc on tire As puis le Roi
A9832

ARD10

987

AD1073

8542

1. Il manque l'As :

Le but des manœuvres cherche à respecter **le principe d'économie des honneurs** ; on s'efforce d'offrir à l'adversaire l'une de nos petites cartes. N'oubliez pas que dans les séries, chaque fois qu'un honneur prend un honneur, **toutes les cartes inférieures remontent d'un rang. On perd pour récolter, mais la récolte est d'autant plus fructueuse qu'on a semé petit.**

Principe : on joue vers les honneurs liés, en vérifiant les partages irréguliers.

Dans le cas d'un honneur isolé dans chaque main, jouez petit vers un des honneurs. S'il reste maître, jouez au second tour un petit des deux mains.

Cas 1:

RDV7 Si on possède toutes les communications, on joue trois fois vers les honneurs.

832

Cas 2:

RV74 Si on possède toutes les communications, on joue deux fois vers **RV**.
On se prémunit contre 10xxx en Est.

D83

Cas 3:

RD63 Petit vers la dame et petit vers le 9, on se prémunit de A10xx en Est.

V95

Cas 4:

RD863 Il faut jouer le Valet pour se prémunir de A10xx en Ouest.

V742

Exercices : comment manœuvrez vous cette couleur

D642

R752

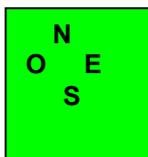
Exercice d'application :

Donne 1 :

Vous êtes en Est, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ RD65432	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ARD	Passe	Passe	Passe	2♦
♦ A	Passe	2♥	Passe	2♠
♣ RD	Passe	2SA	Passe	4♠
	Fin			

♠ AD
♥ A108753
♦ A7
♣ A72



♠ 10532
♥ D62
♦ R93
♣ RDV

3. Il manque la Dame :

La Dame est la troisième carte dans l'ordre hiérarchique et son absence vous concerne lorsque vous jouez pour un minimum de trois levées, ce qui suppose au moins trois cartes dans la main la plus longue.

Vous devez disposer d'un élément de fourchette dont la figure la plus usuelle est composée de **deux gros honneurs plus le valet** qui doit accompagner les deux soit l'un des deux conformément aux diagrammes suivants.

ARV xxx
AVx Rxx **Fourchettes simples**
RVX xxx

ARV10 xxx
RV10x Axxx **Fourchettes répétées (Valet accompagné du 10)**
AV10x Rxxx

R10x AVx
RVx A10x **Fourchettes équivalentes**

RV103 A962 **Fourchettes répétées équivalentes (présence du 9)**

Pour finir avec la théorie, faites attention lorsque le valet est situé en face de As et Roi, la présence supplémentaire minimale du 10, est obligatoire pour envisager une impasse (agressive ou forçante).

AR5 V62 **Pas de fourchette = pas d'impasse**

AR6 V102 **Fourchette combinée = impasse agressive**

ARV5 1062 **Fourchette combinée incomplète = pas d'impasse agressive**

ARV9 1043 **Fourchette combinée complète = impasse agressive**

ARV5 1096 **Impasse agressive grâce au 9 carte d'appui**

Quelques règles et principes de base :

Avec un total de 8 ou moins de 8 cartes il faut faire l'impasse à la Dame avec si c'est possible un coup de sonde (précaution contre la Dame sèche).

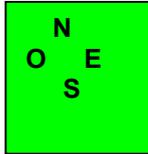
Avec un total de 9 cartes, vous devez tirer en tête avec 52,5% de prendre la dame seconde ou sèche.

Avec un total de 10 cartes, vous devez tirer en tête en prenant soin de vous prémunir contre un partage 3-0 (22% des cas) si votre distribution de cartes le permet (présence d'une seule fourchette agressive).



Quelques exercices :

♣ ARV2

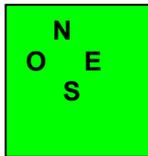


♣ 643

a: pour 3 levées

b: pour 4 levées

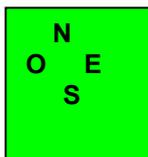
♣ ARV2



♣ 1043

pour 4 levées

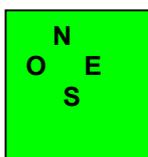
♣ AV102



♣ R643

pour 4 levées

♣ V63



♣ AR952



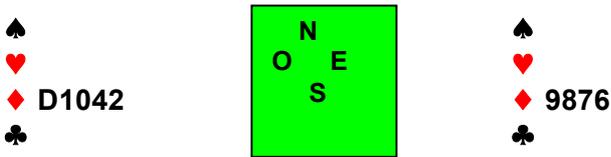
a: pour 5 levées

b: pour 4 levées

4. Il manque l'As le Roi et le Valet :

Le but est de ne perdre en général que 3 levées maximum .
Deux exemples vous sont données ci dessous pour mettre en œuvre votre réflexion.

Exemple 1:

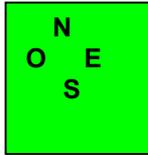


Il faut faire deux levées à Carreau :

Exemple 2:

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♣	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Fin		

♠ AV95
 ♥ D642
 ♦ R
 ♣ AR108



♠ 8
♥ 9753
♦ ADV
♣ D9642

Entame du Roi de Pique : Comment jouez vous les atouts?

5. Exercices d'application :

Après la théorie, la pratique : résoudre chaque managements en fonction de l'objectif fixé.
On supposera que nous avons toutes les communications possibles entre les deux mains

D876	A10	RV863	1032	A72
6 levées	4 levées	4 levées	5 levées	4 levées
AV9542	R9872	D754	ARV85	D10863

Références :

Cours de compétition Jean Paul BAliAN

Les managements de couleurs Claude DELMOULY

Donne du Figaro Magazine du Vendredi 31 Décembre