



LE JUGEMENT AU BRIDGE

1. QUELQUES ENCHERES :

Je vous propose de réfléchir aux différents problèmes suivants : cette réflexion doit vous permettre de comprendre l'enchère de votre partenaire en dehors de tout convention particulière.

<u>Donne 1</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R43	1SA	passe	2T	passe
A1042	2C	passe	4SA	passe
AD3	?			
DV8				
<u>Donne 2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
D4	1SA	passe	2C	passe
ARV10	2P	passe	3T	passe
AV104	3SA	passe	4SA	passe
R103	?			
<u>Donne 3</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
AV104	1SA	passe	2T	passe
AR4	2P	passe	3C	passe
AV10	?			
643				
<u>Donne 4</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
D2	1SA	passe	2T	passe
AD4	2K	passe	3C	passe
ARV10	3SA	passe	4T	passe
V1042	?			
<u>Donne 5</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R2	1SA	passe	2C	passe
A104	2P	Passe	3C	passe
ARD4	?			
V1042				



<u>Donne 6</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R2	1K	passe	1P	passe
A1042	1SA	passe	3C	passe
R1084	?			
A103				

<u>Donne 7</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
432	2C	passe	2SA	passe
AD10864	3T	passe	3C	passe
2	?			
R54				

<u>Donne 8</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
53	1T	passe	1P	passe
AD42	1SA	passe	3P	passe
R98	?			
R1092				

<u>Donne 9</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
AD42	1K	passe	1P	passe
R1043	2P	passe	4SA	passe
RD4	5K	passe	5C	passe
102	?			

<u>Donne 10</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R2	2SA	passe	4SA	passe
AD6	?			
ARV109				
A102				

Principe à retenir :

Avant de répondre à l'enchère de son partenaire, on réfléchit aux différentes options qu'il avait pour décrire sa main et on récupère facilement le message véhiculé



par le partenaire. Les seules conventions qui permettent de se sortir des quelques enchères délicates sont :

- Roudi associé à la troisième et quatrième couleur forcing, permettant de décrire les mains de l'ouvreur et connaître le palier d'enchère à atteindre.
- Blackwood 5 clefs permettant en une seule enchère de connaître le nombre d'as avec le roi d'atout. On peut jouer la question à la dame d'atout par la collante.

2. QUELQUES DONNES A JOUER :

Pour chaque donne, grâce à votre réflexion vous devriez trouver la bonne ligne de jeu . N'hésitez pas à employer la méthode ODIL , aussi bien dans le jeu avec le mort que le jeu en défense.

<u>Donne 1</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
D1085	1P	pas	2T	pas
ARV	2P	pas	3P	pas
AD	4T	pas	4SA	pas
A753	5C	pas	5SA	pas
	6T	pas	6P	Fin

ARV962

- 53** Entame 4 de Pique
- 64** Vous faites tomber les atouts et jouer : 1 Cœur vers le valet
- R62** 2 Trois tours de Trèfle 3 Carreau vers la dame

<u>Donne 2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
AD93			1K	pas
R642	1P	pas	2P	pas
D97	2SA	pas	3P	pas
D2	6P	Fin		

RV10742

- AV** Entame 10 de Trèfle
- A63** Vous faites tomber les atouts et jouer : 1 Cœur vers le valet
- AV** 2 Petit Carreau vers la Dame .3 As de Carreau et Carreau vers la dame



<u>Donne 3</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
6542	2T	pas	2C	pas
D85	2SA	pas	3T	pas
V973	2SA	pas	3SA	Fin
74				
ARD				
AR43	Entame Roi de Trèfle			
AD102	Prenez toutes vos chances de gagner ce contrat.			
A5				

3. QUELQUES ELEMENTS DE JUGEMENT AU BRIDGE :

3.1 Sur la séquence 1m passe 2M passe

Le but est de savoir quand faut il reparler et comment reparler pour demander au partenaire sa force en vue de la déclaration de la manche. Comme le partenaire a limité sa main à 10DHL, il faut avoir une force minimale de 17 H pour faire cette enchère (certitude de manche si le partenaire a 9H).

Dans un premier temps, nous allons voir comment faire une enchère d'essais.

L'annonce de 2SA décrit une main régulière, par contre 3X décrit un bicolore et demande au partenaire de juger sa main (honneurs dans les longues du partenaire, As dans les courtes).

Par contre, certaines mains sont limitées et vous vous poserez la question s'il faut reparler ou pas. Une méthode simple pour évaluer les mains limitées : comptez votre main en perdantes italiennes soit :

- 1 perdante pour chaque As, Roi ou Dame manquante dans une couleur
- Si vous avez 5 perdantes : imposez la manche
- Si vous avez 6 perdantes : proposez la manche (enchère d'essais)
- Si vous avez 7 perdantes : passez

3.2 Quand ouvrir des mains de 11H ou 12H (4333)

Marty BERGEN, joueur de bridge émérite préconise d'utiliser le plus souvent possible la règle des 20 pour ouvrir en première ou deuxième position.



Voici l'explication de la règle des 20 :

- 1 comptabilisez votre nombre de points d'honneur
- 2 ajoutez le nombre de cartes de vos deux couleurs les plus longues

Si vous arrivez à 20 et plus, alors il faut ouvrir. Vous ouvrez normalement de votre meilleur mineure ou de votre Majeure par 5.

Exemple :

RD52

A97 **Ici 11H, plus 9 cartes à ♠ et à ♣ = 20**

9 **Il faut ouvrir cette main**

D10973

Certaines personnes ne sont pas totalement en accord avec cette règle, Ron KLINGER préconise une extension à cette règle, qui est la règle des 22. Voici l'explication de la règle des 20 :

- 1 comptabilisez votre nombre de points d'honneur
- 2 ajoutez le nombre de cartes de vos deux couleurs les plus longues
- 3 ajoutez votre nombre de levées rapides

Si vous arrivez à 22 et plus, alors il faut ouvrir. Vous ouvrez normalement de votre meilleur mineure ou de votre Majeure par 5.

Les levées rapides :

$AR = 2AD = 1,5$ $RD = 1$ $Rx(xxx) = 0,5$

Remarque :

On peut aussi appliquer cette règle des 22 pour les mains de 12H 4333

Exemple :

V752

A97 **Ici 12H, plus 7 cartes à ♠ et à ♣ = 19**

AD10 **Levées rapides : 2,5 soit un total de 21,5**

V73 **On n'ouvre pas cette main**

Mais

AR52

A97 **Ici 12H, plus 7 cartes à ♠ et à ♣ = 19**

V109 **Levées rapides : 3 soit un total de 22**

973 **On ouvre de 1♦**

3.3 Quand ouvrir en troisième

Quand vous êtes vert contre rouge, n'hésitez pas à barrer le joueur N°4 car celui-ci a forcément des points et vous allez lui rendre la tâche plus compliquée pour trouver un contrat optimum. On barrera volontiers au niveau de 3 avec 6 cartes et un singleton et 6 à 7 points maximum.

Exemples :

RV10952	Sud	Ouest	Nord	Est
7	Passe	Passe	3P	
874	N'hésitez pas, Est a certainement 16 à 17 points			
973				

654	Sud	Ouest	Nord	Est
72	Passe	Passe	1K	
AD1042	N'hésitez pas, Est a certainement 14 à 17 points			
973	De plus vous indiquez l'entame à votre partenaire			

3.4 Quand ouvrir en quatrième

On ouvre en quatrième les mains de 10 11H comme suit :

- on comptabilise son nombre de points auquel on ajoute son nombre de piques, si le total fait 15 ou plus on ouvre la main.
- Pour les mains de 12H et plus, on ouvre normalement.
- Il n'y a plus de barrage en quatrième, votre partenaire a passé donc toutes les enchères à saut promettent une belle couleur au moins sixième et demande au partenaire de nommer la manche si sa main est maximum de son passe avec un fit bien entendu.

<u>Donne 1</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
A6532		passe	passe	passe
D954	?			
953	Enchère de 1P (10 H + 5 Piques)			
A3				

<u>Donne 2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
-----------------------	------------	--------------	-------------	------------

ADV1032 passe passe passe

A62 ?

R9 **Enchère de 2P, vous souhaitez jouer 4P si votre partenaire**
9 **a un fit et une dizaine de points.**

3.4 Evaluation dynamique des mains

3.41 Evaluation à priori d'une main

Avant d'entendre les enchères du partenaire ou des adversaires, une main a une valeur, qui repose bien entendu sur le compte des points d'honneurs. Toutefois, on intégrera à ce compte de points H, les éléments suivants :

- Points de longueur : **on ajoute un point de longueur pour toute couleur 5^{ème} comportant au minimum 3 points H.**
- Il faut dévaluer d'environ 1 point les mains comportant un honneur sec même les As, comparez les deux mains suivantes : La première vous ne ferez qu'une seule levée, avec la deuxième deux voir 3 suivant les répartitions.

D1087 **D1087**

A **A96**

- Il faut dévaluer d'environ 1/2 point les mains comportant des doubletons d'honneurs (Dx, Vx) ainsi que les groupements d'honneurs secs (RD, RDV, RV même ARD)
- Il faut réévaluer les mains possédant de nombreux As et Rois par rapport aux mains possédant beaucoup de valets. En effet dans le compte des points, ' 3 2 1, les As et les rois sont légèrement dévalués par rapport aux dames et valets.

AR87 **ADV8** La première main vaut facilement un

AR87 **RDV8** un point de plus, surtout dans

A98 **RDV** l'optique d'un contrat à la couleur

R9 **D6**

Une méthode d'évaluation complémentaire, par les contrôles italiens (As = 2CI, Roi = 1 CI) :

cette méthode trouvera son utilité principalement dans l'optique de la déclaration d'un chelem à la couleur, toutefois cet outil peut nous servir pour peaufiner l'appréciation d'une main :

- une main d'ouverture banale comporte en moyenne 3 à 4CI
- une main d'ouverture de 1SA, 5 CI
- une main d'ouverture de 2SA 6 à 7CI

Donc , en prenant cet outil, les mains suivantes devront être réévaluées :

- mains d'ouverture banale de 5CI
- mains d'ouverture de 1SA de 6CI
- mains d'ouverture de 2SA et de 8CI

- Il faut dévaluer toutes les mains 4333 d'environ 1 point
- Il est préférable d'avoir ses points d'honneurs dans les longues, ils génèrent alors plus de levées.
- Les cartes intermédiaires 10,9 renforcent les couleurs longues
- La combinaison AV10 est sous évalué, vous pouvez l'évaluer à 6 points d'honneur.

3.42 Evaluation dynamique d'une main

Au cours des enchères, réévaluer voire dévaluer votre main en fonction des enchères du partenaire et des adversaires.

Dans le silence adverse, la découverte d'un fit est une bonne nouvelle permettant de rajouter des points de distribution. En corrolaire, la découverte d'un misfit est une très mauvaise nouvelle et doit toujours engendrer une extrême prudence dans la suite des enchères.

La possession d'un neuvième atout est une grosse plus value car :

- il facilite les plans d'affranchissement par des communications à l'atout
- il facilite les plans de coupe en permettant d'ôter les atouts adverses avant les coupes voir de couper avec des atouts maîtres.

Règle : quand le partenaire ouvre de 1♥, 1♠, le répondant nanti de 4 atouts doit compter deux points de distribution pour le neuvième atout dès lors qu'il possède un singleton ou une couleur 5^{ème} dans son jeu, sinon 1 point D.

Il faut réévaluer les honneurs dans les couleurs longues du partenaire, et dévaluer les petits honneurs dans les couleurs réputées courtes du partenaire.

En présence d'un fit 9^{ème} il est préférable d'avoir un atout de qualité moyenne et une belle couleur secondaire que le contraire.

En cas de fit il est préférable de posséder une main riche en **contrôles et en levées**, qu'une main riche en points.

En enchères compétitives, les éléments précédents restent valable, toutefois on y intégrera les points suivants :

- Les surenchères en compétitives reposent en priorité sur la distribution.
- Quand l'adversaire intervient dans une couleur et qu'il n'a pas été soutenu, la pire teneur dans celle ci est de 3 cartes.
- Quand les adversaires se sont soutenu, la pire teneur dans celle ci est de 2 cartes.
- En séquence compétitive, la présence d'un double fit augmente le potentiel offensif du camp tout en diminuant son potentiel défensif. A l'inverse la découverte d'un misfit dans une couleur secondaire, augmente le potentiel défensif de la main.
- En cas de fit avec le partenaire, la présence d'un singleton dans la couleur adverse est une très forte plus value.

**EXERCICES SUR L'ÉVALUATION DES MAINS (1)**

<u>Donne 1</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
RDV9753				1C
2	??			
ADV4				
2				
<u>Donne 2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
AR3			2P	pas
D10	??			
RV1098				
R63				
<u>Donne 3</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R107			2P	pas
104	??			
RD1098				
AR8				
<u>Donne 4</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
AV10853		pas	1K	1C
8	1P	4C	pas	pas
D943	??			
54				
<u>Donne 5</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
A1083		1P	pas	2P
8	?			
AR				
ARD983				
<i>JLN</i>				



<u>Donne 6</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
ADV10862			passe	passe
2	?			
AV5				
D3				

<u>Donne 7</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
V	1K	passe	1C	passe
D93	2T	passe	2P	passe
ARV109	3C	passe	3SA	passe
RD82	??			

<u>Donne 8</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
RDV9753			passe	1C
2	??			
ADV4				
2				

<u>Donne 9</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
ARD9	1SA	passe	2C	passe
A862	3P	passe	4K	passe
762	??			
R5				

<u>Donne 10</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
R107		1K	contre	1SA
V96	2T	passe	passe	2K
D8	??			
D9763				

**EXERCICES SUR L'ÉVALUATION DES MAINS (2)**

<u>Donne 1</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
108753	passe	passe	1K	passe
R7	1P	passe	3T	passe
V54	3K	passe	4P	passe
AV109	??			

<u>Donne 2</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
1095	passe	passe	1T	passe
D1082	1C	1P	2T	passe
AV63	??			
A10				

<u>Donne 3</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
-	1C	passe	1P	passe
AV8642	2T	passe	2K	passe
RD7	??			
A863				

<u>Donne 4</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
863	passe	passe	1P	5K
RD72	passe	passe	5C	6K
D7	??			
D432				

QUELQUES EXERCICES DU JEU DE LA CARTE

<u>Jeu en Flanc</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
432				1C
4	contre	passe	2T	3C



10842

4P

passee

6P

Fin

AD642

85

Ouest entame du 8 de cœur pour votre Valet ?

ARDV32

Que rejouez vous ??

RD9

V9

Jeu avec le mort :

6

Vous jouez 4C sur entame du valet de cœur.

A54

AR84

ARD65

7543

RD76

32

V32

D742

Vous jouez 3SA sur entame du 7 de carreau pour le Valet d'EST.

7642

-

97654

AR

ARD

AR64

DV108