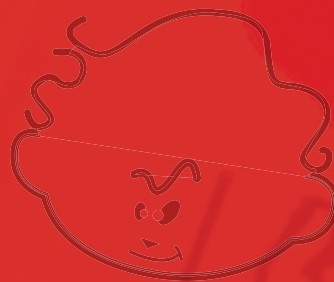


EXERCICES
CORRIGÉS
POUR
S'ENTRAÎNER



CAHIERS DE JEUX

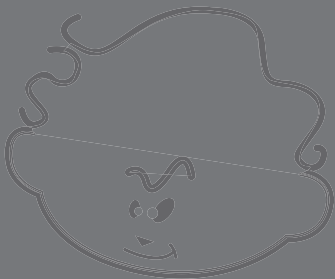


JACQUES
DELORME

Gagner au bridge

EYROLLES

CAHIERS DE JEUX



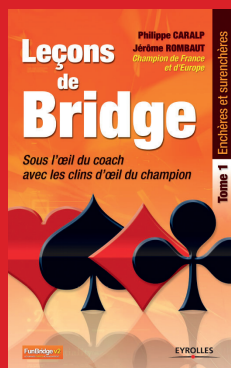
Progressez et gagnez !

Vous souhaitez vous remettre à niveau ? Vous désirez vous perfectionner ? Vous voulez progresser ? Les ouvrages de la collection *Cahiers de jeux* sont faits pour vous ! Abondamment illustrés et rédigés par des experts, ces livres vous permettront de vous exercer sans le stress de la partie « vraie ». Grâce à des conseils avisés et à des exercices corrigés inspirés des situations les plus courantes, vous progresserez rapidement sur les principaux points de difficulté.



Jacques Delorme anime un club de bridge à Paris (Espace Bridge Beaugrenelle). Il est également l'auteur d'une vingtaine d'ouvrages sur le bridge. Après avoir fait partie de l'équipe de France et participé à de nombreux championnats du Monde, il participe régulièrement à des tournois de bridge qui lui permettent de conserver un excellent classement. Il collabore à la revue *Le Bridgeur*, mondialement connue.

Chez le même éditeur



Code G54897
ISBN 978-2-212-54897-6

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Gagner au bridge

JACQUES DELORME

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, bd Saint Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Création maquette intérieure : Nord Compo

Mise en page : Nord Compo

Dans la même collection :

Gagner aux échecs

Gagner au Scrabble®

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN : 978-2-212-54897-6

■ Introduction

Le bridge est la combinaison des quatre plus exigeants jeux de cartes du XIX^e siècle. Les élites se sont vite passionnées pour cette joute conviviale qui éprouvait insolemment leur intelligence.

Le jeu s'est démocratisé aujourd'hui, et l'informatique a décuplé son intérêt : comme c'est un affrontement d'équipes, il est devenu possible de s'entraîner et de se mesurer à distance avec ou contre des joueurs de tous niveaux. Les épreuves mixtes ajoutent leur piment à la confrontation.

Dans les compétitions importantes, un écran traverse la table en diagonale pour éviter que les réactions émotionnelles ne donnent d'indications involontaires (ou non) au partenaire. Les enchères se font avec des cartons qu'on glisse sous l'écran dans un cérémonial répertorié pour éviter les malentendus dus aux langues étrangères. Enfin, un boîtier électronique enregistre le résultat à la fin de la donne, ce qui permet de publier le résultat d'un tournoi de cent tables dès la dernière carte retournée.

Près de 140 pays font partie de la Fédération Mondiale de Bridge (World Bridge League, WBL). En 2011, les Français sont devenus Champions du Monde Seniors (60 ans et plus) et Dames. **La n° 1 mondiale, Catherine d'Ovidio, est française.**

Quand vous serez initié, vous pourrez suivre ces championnats sur le site gratuit BBO (Bridge Base Online, www.bridgebase.com).

Le bridge est un sport de l'esprit qu'on peut commencer à tout âge et pratiquer toute sa vie. Il est facile d'y jouer, et même de bien y jouer. Un minimum de connaissances et une pratique régulière sont indispensables. Les fondamentaux n'ont pas changé depuis les origines, mais l'exigence des joueurs et leur niveau ont beaucoup évolué.

Vous trouverez dans ce livre des principes actuels et fiables. Il accompagnera vos progrès et les stabilisera. Étudiez-les à votre rythme.

Mais attention : « Bridgeur un jour, bridgeur toujours ! ».

■ Points SEF

SEF : Système d'enchères français publié à la Fédération ou au *Bridgeur*.

À compter *dans l'ordre* :

À l'ouverture : points HL

1. Points d'Honneurs

A = 4 R = 3 D = 2 V = 1

2. Points de Longueur

Couleur de 5 cartes : + 1 ; de 6 cartes : + 2 ; de 7 cartes : + 3

– 1 point pour un honneur sec ou AR, RD, AD, DV secs

En soutien : points HLD

Quand on soutient une majeure.

Chicane : + 3.

Singleton : + 2.

Doubleton : + 1.

En majeure

+ 2 si 4 atouts (en face d'une majeure 5^e).

+ 3 si 5 atouts.

En mineure :

+ 2 si 6 atouts.

+3 si 7 atouts.

Ajouter les points L : couleur secondaire 5^e : +1.

Ne pas ajouter de points de longueur – déjà comptés – dans la couleur d'atout.

En face d'une majeure 4^e (nommée au second tour), ôter 1 point.

Abréviations

F = forcing : enchère qui oblige le partenaire à reparler

NF = non forcing

F1 = forcing 1 tour

V = vulnérable

NV = non vulnérable

SA = Sans Atout

MB = main de base (jeu de la carte)



■ Les ouvertures (SEF – Système d’enchères français – actuel)

Ouverture d’1 à la couleur : 12-22H, majeure 5^e.

Ouverture d’1SA : 15-17H, pas de singleton, pas de majeure 5^e.

2SA : idem, 20-22H.

2♣* : 21/22HL, fort indéterminé, majeure 6^e ou 2SA 23/24H (ancien 2 fort).

2♦* : impératif de manche (ancien 2♣* Albarran).

2♥/2♠ : 2 majeur faible 6-9H 3♣/3♦/3♥/3♠/ barrages 6-10H, 7 cartes.

4♥/4♠ : barrages, 8 cartes, au plus 1 As.

Quelle est votre ouverture avec les mains suivantes ?

A.

1. ♠V10975

♥ARV43

♦A2

♣5

2. ♠RV10

♥9752

♦AD

♣ARV2

3. ♠D95

♥ADV4

♦10854

♣R3

B.

4. ♠R10

♥V9765

♦ARD4

♣82

5. ♠AD104

♥AR85

♦V73

♣82

6. ♠954

♥82

♦AR75

♣RD106

7. ♠V102

♥RD3

♦R2

♣ADV76

C.

8. ♠R2

♥A10

♦RD54

♣RV1083

9. ♠RDV1094

♥AD

♦AR4

♣83

10. ♠AR5

♥ARD8654

♦ –

♣A83

11. ♠R2

♥AD10975

♦AR3

♣R4

12. ♠ –

♥RDV109854

♦A83

♣63

D.

13. ♠DV10976

♥8

♦RD5

♣854

14. ♠5

♥RV109763

♦84

♣DV3

15. ♠AR10864

♥A1053

♦6

♣85

16. ♠AD954

♥1083

♦AV5

♣105

Note : l’astérisque (par exemple 2♦*) indique que l’enchère est artificielle.

Réponses

- A.1.** 12H. 2 couleurs de 5 cartes : la plus chère. 1♠.
- 2.** 18H. 1♣. L'ouverture d'1SA actuelle va de 15 à 17H.
- 3.** 12H. Il faut 5 cartes pour ouvrir d'une majeure (♥ ou ♠) : 1♦.
- 4.** 13H. Majeure 5^e : 1♥.
- B.5.** 14H. Mineure la plus longue : 1♦ (on dit, à tort, « meilleure mineure »).
- 6.** 12H. Avec 4 Carreaux et 4 Trèfles : 1♦.
- 7.** 16H. 1SA. Si les Trèfles étaient des Cœurs : 1♥.
- 8.** 16H. 1SA pour éviter des problèmes de redemandes. C'est tendance.
- C.9.** 19H, 6 cartes à Pique : 2♣*, fort indéterminé (21/22HL), puis, sur 2♦* du répondant, 2♠.
- 10.** 20H, 25HL : 2♦* forcing de manche. Ancien 2♣* Albarran.
- 11.** 19H, 22HL : 2♣*, puis 2♥.
- 12.** 10H, 8 cartes à Cœur : 4♥, ouverture de barrage.
- D.13.** 8H, 6 cartes en majeure : 2♠ faible, barrage.
- 14.** 7H, 7 cartes : 3♥, barrage.
- 15.** 11H, mais AR/A et les deux majeures : 1♠.
- 16.** 11H sans singleton : passe.

À RETENIR

Pour ouvrir une main faible d'1 à la couleur, appliquez la règle des 20 : additionnez les points d'honneurs à la somme des cartes des deux couleurs longues : à 20, ouvrez (main 15).



■ Réponses à l'ouverture d'1 ♣/1 ♦/1 ♥/1 ♠

À RETENIR

- Les enchères de soutien direct en majeure sont des barrages non-forcing. Avec la force d'une ouverture ou plus, changez de couleur avant de soutenir.
- Évitez de soutenir en mineure. Quand c'est possible, sans chicane ni singleton sur une ouverture mineure, préférez une enchère à Sans Atout.

A.

NORD

1 ♣

SUD

?

1. ♠R6

♥DV54

♦5

♣V109763

2. ♠V9765

♥AR1084

♦5

♣63

3. ♠ARD4

♥V854

♦62

♣R103

4. ♠5

♥D854

♦A108643

♣R7

B.

NORD

1 ♦

SUD

?

5. ♠R10

♥DV3

♦DV975

♣864

6. ♠5

♥R75

♦AV1097

♣D832

7. ♠R10

♥DV3

♦V62

♣RV1083

8. ♠D54

♥1032

♦82

♣AR975

C.

NORD

1 ♥

SUD

?

9. ♠RD108

♥V642

♦5

♣D1073

10. ♠AD1085

♥9762

♦6

♣R75

11. ♠A84

♥D103

♦R10954

♣D6

12. ♠A93

♥R1074

♦8

♣AR1075

D.

NORD

1 ♠

SUD

?

13. ♠875

♥52

♦AR1094

♣1083

14. ♠ –

♥RV10976

♦DV54

♣D83

15. ♠AR10975

♥A7

♦85

♣D83

16. ♠V854

♥2

♦RD10854

♣R83

Réponses

- A.1.** 1♥. Toujours annoncer une majeure au niveau de 1.
- 2.** 2 couleurs de 5 cartes : la plus chère, 1♠.
- 3.** 2 couleurs de 4 cartes : la plus économique, 1♥.
- 4.** La plus longue : 1♦.
- B.5.** 1SA = 6-10H. Évitez de soutenir en mineure.
- 6.** 3♦ : semi-barrage. 5 cartes, 10/11H au maximum, singleton probable.
- 7.** 2SA = 11/12H, main régulière, honneurs dans les trois autres couleurs.
- 8.** 1SA : ne pas répondre 2♣ qui promettrait 12H+ et serait forcing.
- C.9.** 8H + 4 = 12HLD. Priorité au soutien : 3♥ non-forcing.
- 10.** 9H + 5 = 13 HLD : 4♥. Ne pas dire 1♠ avec cette main médiocre.
- 11.** 11H, 3 cartes à Cœur : **2SA***, enchère artificielle appelée « Sans Atout fitté ». Promet 11H avec seulement 3 cartes à Cœur. Forcing 1 tour.
- 12.** 14H+. Main trop forte pour un soutien direct. 2♣ avant de soutenir à ♥.
- D.13.** 9H. 2♠.
- 14.** 9H. Réponse artificielle et non forcing d'1SA. Il faudrait 12H+ pour dire 2♥.
- 15.** 15H+. Trop de jeu pour soutenir directement. Dites d'abord 2♣. Vous reviendrez à Pique plus tard.
- 16.** 9H/13HLD. Soutenez directement à 4♠.