



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Le Plan de Jeu

Impératif : le Plan de Jeu

- Quand vous partez en rando, vous avez un Plan d'action organisé.
- Vous évitez de partir le nez au vent. Vous suivez votre tracé, carte d'État-Major ou G.P.S. en appui.
- Rappel : nous sommes au Bridge. Vous venez de gagner la séquence d'enchères. Vous devez maintenant gagner le jeu de la carte.
- Le plan de jeu consiste à compter les levées « gagnantes », et réduire les levées « perdantes ». « réduire = organiser leur suppression »
- Il convient donc de compter en priorité les gagnantes, dès que le jeu du mort est sur la table.
- Le jeu du mort est posé sur la table dès que la carte d'entame est visible de tous.
- Prenez alors le temps d'organiser votre **plan de jeu**

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à Sans Atout : compter les levées sûres et immédiates – les enchères ont été simples dans cet exemple.
- Déduisez de ce compte les levées supplémentaires à gagner
- L'objectif est de gagner non pas le nombre de levées requis par le contrat, mais de gagner le maximum de levées, pour obtenir le meilleur classement sur la donne concernée.
- Ce compte des levées sûres et immédiates se fait en s'appuyant sur les deux jeux que vous contrôlez.
- 2 ♠ , 1 ♥ , 5 ♣ = 8 levées
- Déterminer l'origine de la 9^{ème} ?
- Le faire avant de poser la carte du mort :
- Enchères simples : 1 SA – 3 SA
- Entame D ♠

♠	R62
♥	A7
♦	V98
♣	DV984
D	
♠	A5
♥	DV3
♦	R10764
♣	AR2

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à Sans Atout : compter les levées sûres et immédiates et gérer les communications
- Entame V ♠ avec ? AV10 ou V109
- Vous posez la D ♠.
- Si vous avez gagné la D ♠, jouez R ♥.
Hypothèse de nécessité : trouver l'As ♥ en O. Sinon, c'est dangereux.
- Si la D. ♠ a été prise par l'As, laissez passer l'orage, puis jouez les ♥ vers le Roi (hyp. de nécessité : R ♥ en Ouest).
- Il faut toujours garder le V ♣ en outil de communication avec le Mort.
- Si les adversaires jouent rapidement ♦, ce sera plus compliqué.

9H ♠	D4
♥	RDV2
♦	98753
♣	V6
V	
♠	R83
♥	74
♦	A106
♣	ARD53

N	E	S	O
		1SA	-
2T	-	2K	-
3SA	-	-	-
1SA	15-17 H régulier		
2T	Stayman		
2K	pas de maj. de 4 cartes		
3SA	points de manche		
	5/6 sûres et immédiates		

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à Sans Atout : compter les levées sûres et immédiates
- Les enchères ont été plus complexes (plus instructives également pour les adversaires)
- 6 sûres et immédiates : 2 ♠, 1 ♦, 3 ♣
- Il faut en gagner « 3 »
- Contrat à risque. L'entame sera toujours à ♠
- En jouant les ♣, le V peut tomber : 1 levée supplémentaire. Oui, mais !!! En jouant ainsi, vous perdez votre R ♣, honneur de communication
- Il faut donc commencer par jouer les ♥
- 1 est certaine à C.
- 2 seront possibles si les honneurs ♥ sont bien placés
- ♥ : Jouer 7 vers le 10. Si l'As tombe, c'est gagné.
- Dans tous les cas, c'est à haut risque

8H ♠	762
♥	RD1062
♦	87
♣	R75
D ♠	
♠	AR
♥	7
♦	A96543
♣	AD109

N	E	S	O
		1K	1P
X	2P	3SA	-
1K	meilleure mineure		
1P	petite intervention		
X	8 H mini et 4 C mini		
2P	donne le fit P		
3SA	manche avec 17 H		
	S est certain de		
	17 + 8 = 25 H		

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à l'Atout : compter vos gagnantes.
- C'est plus pertinent et positif que compter ses perdantes : 8 gagnantes directes (5 ♠, 2 ♥, 1 ♦)
- S a effectué une enchère d'essai à C (beau bicolore éco). N. a refusé, mais S a demandé la manche
- Pourquoi l'enchère d'essai avec 20 H ?
- Si N. avait accepté la manche, S. aurait alors prospecté vers le Chelem.
- Puisque N a refusé, S. se contente de la manche.
- L'examen du mort montre que l'on peut espérer couper 2 ♥ de la main courte :
- Coupe du 7 puis de l'As.
- Si E. surcoupe du 8 ce sera perdu. Peu de risque.
- Ce plan de jeu s'appelle : « **couper côté court : C.C.C.** »

♠	A72
♥	98
♦	764
♣	D9532
♠	RDV109
♥	AR72
♦	AV
♣	84

N	E	S	O
		1P	-
2P	-	3C	-
3P	-	4P	-
-	-		
1P	5P et 12 H mini		
2P	petit fit 6-10 HLD		
3C	enchère d'essai à C		
3P	refus de manche		
4P	manche tout de même		
	avec 20 HLD en Sud		

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à l'Atout : compter vos gagnantes.
- C'est plus pertinent et positif que compter ses perdantes : 11 gagnantes directes.
- Une couleur longue du côté court à l'atout ? Pensez à l'affranchissement !
- La séquence d'enchères est folle et incertaine
- (N)13 H + (S)11 H = 24 H mais (N)15 HLD + (S)16 HLD = 31 HLD avec forte distribution
- N. possède 13 H et n'a pas honte de dire 2 ♥ avec 5 cartes « 98542 » (avec 13 H il est certain de la manche)
- Fort de cette enchère auto-forcing, S. impose la manche à ♠. N. conclut au chelem.
- Le contrat gagne en affranchissant la couleur secondaire : ♥
- À retenir : une longueur de 5 cartes finit par s'affranchir dans la plupart des cas
- Ce plan de jeu s'appelle : « affranchissement de la couleur secondaire »

13H ♠	D6
♥	98542
♦	A83
♣	AR9
♠	ARV10854
♥	6
♦	R94
♣	63

N	E	S	O
		1P	-
2C	-	4P	-
6P	-	-	
1P	5P et 12 H mini		
2C	5C et >= 11 H		
4P	manche P		
6P	chelem bien osé !!!		
	11 gagnantes		
	trouver la 12ème à C		

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à l'Atout : compter vos gagnantes.
- Long à l'atout des 2 côtés, des mains assez symétriques Elimination-rendement de main.
- La séquence d'enchères est utile :
- Elle est progressive pour aboutir à 6 ♠
- (N)15 H + (S)14 H = 29 H mais (N)18 HLD + (S)16/17 HLD = 34/35 HLD
- N. propose ce 2 ♣ avec 3 cartes seulement parce que certain du contrat à ♠
- N. fait « déclic chelem » après la petite réponse de S.
- Avec le 1^{er} contrôle, S. agréé la proposition de chelem. Tout devient facile vers 6 ♠
- Ce plan de jeu s'appelle : « **élimination rendement de main** »

15H ♠	DV954
♥	R5
♦	A63
♣	AV10
D	
♠	AR863
♥	A87
♦	R2
♣	632

N	E	S	O
		1P	-
2T	-	2P	-
3P	-	4K	-
4SA	-	5T	-
6P			
1P	5P et 12 H mini		
2T	3/4 T et >= 11 H		
2P	jeu moyen		
3P	déclic chelem		
4K	1er contrôle		
4SA	BW avec tous les cont.		
5T	0 ou 3 clés		
6P	N. déduit "3 clés"		

Impératif : le Plan de Jeu

- N. a évité la mauvaise réponse qui aurait été de dire directement 4 ♠. Il est trop beau pour cela.
- Arrivé à 6 ♠, comment les gagner ?
- 10 levées gagnantes
- Élimination d'une perdante en coupant un ♥
- Vous faites la même chose avec les ♦
- Cela ne fait toujours pas 12. Où est la 12^{ème} levée ?
- Elle sera à ♣ en obligeant vos adversaires à jouer ♣ eux-mêmes.
- S'ils jouent ♦ ou ♥, ils jouent dans coupe et défausse : **interdit absolu**
- En jouant ♣, ils vous donnent également le contrat
- Retenez : élimination des cartes qui gênent, puis leur rendre la main

15H ♠	DV954
♥	R5
♦	A63
♣	AV10
D	
♠	AR863
♥	A87
♦	R2
♣	632

N	E	S	O
		1P	-
2T	-	2P	-
3P	-	4K	-
4SA	-	5T	-
6P			
1P	5P et 12 H mini		
2T	3/4 T et >= 11 H		
2P	jeu moyen		
3P	déclic chelem		
4K	1er contrôle		
4SA	BW avec tous les cont.		
5T	0 ou 3 clés		
6P	N. déduit "3 clés"		

Impératif : le Plan de Jeu

- Contrat à l'Atout : compter vos gagnantes.
- Tenter toujours de gagner un maximum de levées.
- Avec 34-35, on parvient à 6 S.A.
- Comment gagner 6 + 1 ?
- Ici, il faut travailler le cumul des chances
- Sur l'entame du 9 ♠, il y a 14 levées gagnantes si ... le V ♣ vient gentiment.
- S'il ne vient pas, le contrat peut chuter
- Alors jouons tranquillement d'abord A,R ♣. Si le V vient, nous avons 14 levées.
- S'il ne vient pas, il faut espérer que le 2 ♥ remportera une levée
- Si cela ne vient toujours pas, reste l'impasse ♦
- Si le R est placé, c'est 6 S.A. + 1, sinon c'est 6 S.A.
=

12H ♠	DV1043
♥	D76
♦	85
♣	AR3
9	
♠	AR
♥	AR42
♦	AD
♣	D8542

N	E	S	O
		2T	-
2K	-	2SA	-
3C	-	3SA	-
6SA	-	-	-
2T	fort indéterminé		
2K	relais		
2SA	22-23 H		
3C	Texas P		
3SA	pas de fit P		
6SA	22 + 12 = chelem		

Impératif : le Plan de Jeu

- Dans ce plan de jeu, la paire NS a les moyens de sa réussite.
- Encore faut-il tout tenter pour gagner une levée supplémentaire.
- 5 ♠, 3 ♥, 1 ♦, 3 ♣ = 12 sûres et immédiates
- Peut-on gagner une levée supplémentaire ?
- Oui, en cumulant les chances de réussite sans risquer de rendre la main.
- Les ♣ sans grand risque : A puis R. Si tout le monde fournit, on continue pour réaliser toutes les levées. Si l'un des joueurs n'a qu'un ♣, arrêter tout de suite la couleur et passer à la couleur ♠ en mode « kärcher » pour obliger aux défausses.
- Jouer ensuite les ♥. Si le 2 devient maître, parfait.
- Sinon : tenter l'impasse au R ♦
- Pour cela on doit être au mort (il faut l'anticiper)
- Ce plan de jeu s'appelle : **le cumul des chances**

12H ♠	DV1043
♥	D76
♦	85
♣	AR3
9	
♠	AR
♥	AR42
♦	AD
♣	D8542

N	E	S	O
		2T	-
2K	-	2SA	-
3C	-	3SA	-
6SA	-	-	-
2T	fort indéterminé		
2K	relais		
2SA	22-23 H		
3C	Texas P		
3SA	pas de fit P		
6SA	22 + 12 = chelem		

Impératif : le Plan de Jeu

- Dernière des situations à envisager à l'atout : le mort inversé.
- De quoi s'agit-il ?
- Rappel : CCC : couper côté court car couper du côté long ne rapporte rien,
- SAUF dans quelques cas.
- C'est le cœur de la situation « mort inversé »
- Regardez cet exemple :
- CCC rapporte 2 levées
- Couper côté long rapportera 3 levées.
- Bizarre ? Non – élémentaire mon cher Watson

17H ♠	V
♥	AD1o87
♦	AR
♣	R6342
A	
♠	76
♥	RV92
♦	97532
♣	A5

17H	10H	8H	5H
N	E	S	O
1C	1P	3C	4P
5C	-	-	-
1C	≥12 H avec 5 C		
	intervention ≥ 8H & 5P		
3C	8-10 : réponse à saut		
4P	loi de Vernes		
5C	N. insiste et gagne		

Impératif : le Plan de Jeu

- Avec le plan de jeu CCC, je compte mes gagnantes
- 7 à l'atout ♥ en coupant 2 ♣ + 2 à ♦ + 2 à ♠
- Avec le plan de jeu : mort inversé, je compte mes gagnantes
- 8 à l'atout ♥ en coupant 3 ♠ + 2 à 2 à ♦ + 2 à ♣
- Au bout de l'aventure, en jouant en mort inversé on gagne 12 levées, alors qu'en jouant CCC on ne gagne que 11 levées.
- Dans les 2 cas on réussit le contrat, mais en mort inversé on sera le grand gagnant.
- C'est essentiellement un problème d'observation au moment de la décision quant au plan de jeu.
- Retenez : le plan de jeu : **mort inversé**

17H ♠	V
♥	AD1o87
♦	AR
♣	R6342
A	
♠	76
♥	RV92
♦	97532
♣	A5

17H	10H	8H	5H
N	E	S	O
1C	1P	3C	4P
5C	-	-	-
1C	≥12 H avec 5 C		
	intervention ≥ 8H & 5P		
3C	8-10 : réponse à saut		
4P	loi de Vernes		
5C	N. insiste et gagne		

Impératif : le Plan de Jeu

- mort inversé
- Un cas plus fréquent qu'on ne le croit.
- On joue à la couleur après un Texas.
- CCC c'est bien, mais quand on ne le peut pas, il faut changer son fusil d'épaule : le mort inversé peut-il permettre de couper 3 fois ?
- N pourrait couper 1 \diamond . Avec le R mal placé, cela n'est pas le mieux.
- S. peut couper 3 \clubsuit avec de si beaux atouts, ... et gagner le 2 de \clubsuit en final
- 6 + 1 = meilleur résultat à l'atout

16H \spadesuit	AV10
\heartsuit	D108
\diamondsuit	AD
\clubsuit	R6342
V	
\spadesuit	RD93
\heartsuit	ARV92
\diamondsuit	532
\clubsuit	A

Enchère finale 6 ou 7 \heartsuit

	16H \spadesuit	AV1o	Étui : 1		16H	6H	17H	1H
	\heartsuit	D1o8	Donneur : N		N	E	S	O
	\diamondsuit	AD	Vul. : Pers.		1SA	-	2T	-
	1H	\clubsuit	R6342	Joueur : N	2K	-	3P	-
\spadesuit	854		\spadesuit	762	4C	-	4SA	-
\heartsuit	543		\heartsuit	76	5C	-	5SA	-
\diamondsuit	V1o987		\diamondsuit	R64	6C	-	7C	-
\clubsuit	87		\clubsuit	DV1o95	1SA	15-17 régulier		
	\spadesuit	RD93		6H	2T	Stayman "transuille"		
	\heartsuit	ARV92			2K	pas de maj de 4		
	\diamondsuit	532			3P	j'ai 5 C		
	\clubsuit	A		17H	4C	j'ai 3 C		
Entame :	DT				4SA	BW 30/41		
Résultat :	= OU + 1				5C	2 clés		
Commentaire :					5SA	appel aux Rois		

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

