Le jeu de la carte

ROBERT BERTHE
NORBERT LÉBELY

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

DÉFENSE À SANS-ATOUT

3

le Bridgeur

Collection « Le jeu de la carte »
dirigée par Philippe Cronier

PAS À PAS

DÉFENSE À SANS-ATOUT

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.
© Editions Le Bridgeur 2011

ROBERT BERTHE - NORBERT LÉBELY

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

DÉFENSE À SANS-ATOUT

le Bridgeur

PRÉFACE

Robert BERTHE et Norbert LÉBELY sont décidément insatiables. Aussitôt après avoir expliqué à tout un chacun la technique du jeu à Sans-Atout, les voici qui passent sans vergogne dans le camp opposé en décrivant avec minutie les moyens de la battre en brèche !

Quoi qu'il en soit, ce nouvel ouvrage remplit parfaitement son office. Avec la clarté et la simplicité propres à la méthode dite du « pas à pas », le lecteur se voit inculquer, l'un après l'autre, l'essentiel des principes de base qu'il lui faut connaître et appliquer sans relâche s'il veut devenir un bon joueur de flanc. Du plus élémentaire (la plus grosse en troisième, avec les exceptions qui s'y rattachent) au plus compliqué (par exemple, le coup Deschapelles) tout y passe dans un enchaînement implacable.

Mais BERTHE et LÉBELY insistent, par-dessus tout, sur le fonctionnement de l'arme principale des défenseurs : la signalisation. Quelles que soient les conventions utilisées à cet égard, il est, en effet, primordial de ne jamais s'en écarter sans raison valable. Encore faut-il les avoir établies avec précision. Aucune carte - ou presque - ne doit être « lâchée » par un joueur de flanc sans comporter une signification aussi « exacte » que possible. La difficulté, bien sûr, est d'éviter que le temps de réflexion légitime imposé par cette obligation ne convoie, ici ou là, à lui seul, une information illicite. C'est précisément ce que permet une assimilation parfaite des préceptes exposés par les auteurs.

Les exercices qui composent la seconde partie de l'ouvrage sont supérieurement choisis et demandent au lecteur d'appliquer à la lettre tout ce qu'il vient d'apprendre. BERTHE et LÉBELY ne plaisantent pas avec la discipline et sans doute ont-ils raison. Cette discipline n'exclut pas le raisonnement,

bien au contraire, mais il ne peut s'exercer efficacement que si chacun des deux défenseurs fait consciencieusement son travail dès le départ.

Ce livre n'est pas, tant s'en faut, destiné aux seuls joueurs de force moyenne. Parmi les champions - ou ceux qui se prennent pour tels - j'en connais beaucoup qui, tout au moins à la table, livreraient le contrat dans une bonne partie des situations exposées, sans doute parce qu'ils joueraient trop vite ou voudraient n'en faire qu'à leur tête, mais peut-être aussi parce qu'ils ne croient guère à l'efficacité des conventions de défense. Sur ce dernier point, ils ont grandement tort. Admettre que l'on a encore quelque chose à apprendre n'a jamais fait de mal à personne.

Pierre SCHEMEIL

La méthode du Pas à Pas qui a fait ses preuves dans le domaine du jeu avec le mort s'applique dans cet ouvrage et le suivant aux délicats problèmes que pose la défense.

Comme à notre habitude, nous ferons précéder les donnes explicatives de quelques considérations générales relatives à la défense contre Sans-Atout ; nous en profiterons pour évoquer divers aspects de l'entame, véritable point de départ de la stratégie à mettre en œuvre.

Ne nous attardons toutefois pas sur la présentation du plan général de cet ouvrage, car il est en tous points semblable aux précédents. La seule nouveauté réside dans le fait que vous trouverez deux fois plus d'exercices dans la seconde partie et c'est donc, au total, une centaine de donnes que nous soumettons à votre sagacité.

Somme toute, nous pensons qu'il s'agit là d'une innovation qui ne devrait pas vous déplaire.

Robert BERTHE – Norbert LÉBELY

GÉNÉRALITÉS

Nul doute que vous vous remémorerez le maître-mot de nos deux ouvrages qui traitent du PLAN DE JEU du déclarant.
Nous vous avons accoutumé à recenser systématiquement votre nombre de gagnantes et de perdantes en préliminaire à la recherche de la meilleure ligne de jeu.
Désormais, nous passons en votre compagnie de l'autre côté de la barrière, celui de la DÉFENSE.

LE PLAN DÉFENSIF. LA STRATÉGIE À ADOPTER

N'allez surtout pas croire que toutes les connaissances que vous avez déjà acquises ne vous seront d'aucune utilité. En vérité, il existe une grande similitude entre les manœuvres à utiliser tant en défense qu'en attaque. Les intérêts sont diamétralement opposés, mais les armes sont les mêmes : course à l'affranchissement, adversaire dangereux, coup à blanc, laisser-passer, création et destruction de rentrées… ; tantôt vous les emploierez pour votre propre compte ; tantôt vous vous contenterez de les contrecarrer, mais le plus souvent, vous devrez exercer un choix judicieux entre plusieurs impératifs (de nature offensive ou défensive), selon l'état d'urgence auquel vous serez soumis.
Afin de mieux sérier les problèmes, il est d'ailleurs souhaitable de pousser plus avant la comparaison. Lorsque vos adversaires appellent la manche à Sans-Atout, ils doivent s'adjuger neuf plis, eh bien, plutôt que de vous assigner un rôle purement obstructif, nous préférons considérer qu'une fois les enchères achevées, vous êtes vous aussi à la tête d'un contrat, en l'occurrence de cinq levées. À notre sens, cette vision des choses permet de mieux cerner la réalité offensive de la grande majorité des flancs.
Du reste, si on établit un parallèle entre les forces en présence, on constate sans peine que le nombre de points détenus par chaque camp correspond grosso modo aux deux contrats atteints, avec une moyenne de 3 PH par levée :
• avec 25-26 PH, l'objectif à atteindre est de neuf plis,
• avec 14-15 PH, les défenseurs doivent s'ingénier à en réaliser cinq.

Est-ce à dire que la lutte est en tout point égale ? Non, il n'en est rien. Le déclarant dispose en général d'un éventail de possibilités plus large grâce à son incontestable avantage matériel, et surtout les handicaps inhérents au jeu de flanc rendent la procédure beaucoup plus délicate : tandis que le joueur à l'attaque connaît l'intégralité des forces, les défenseurs n'en aperçoivent que la moitié. C'est pourquoi ils devront, en bons stratèges soucieux de s'éclairer mutuellement, échanger une foule de renseignements fondés sur un langage précis : conventions d'entame (4ème meilleure, « tête de séquence », « top of nothing », 10 ou 9 prometteur…) - signalisations

d'appel, refus, préférence… - contre-attaque de petites ou de grosses cartes, etc. Toutefois, ne nous leurrons pas : ici aussi, conscients de l'impossibilité évidente de se fournir simultanément plusieurs informations, ils s'efforceront de sélectionner celle qu'ils jugeront essentielle au moment opportun.
Au total, un peu comme durant les enchères, les joueurs de flanc tendront à accorder leurs efforts, mission ingrate par excellence, mais source intarissable de satisfactions si elle est conduite intelligemment !
Nous avons intentionnellement mis l'accent sur les désavantages qu'ont à subir les défenseurs et il est vrai qu'ils sont loin d'être négligeables, mais fort heureusement, un privilège incomparable leur est conféré : celui d'engager les hostilités. Étant donné qu'aucun des deux camps n'est pratiquement jamais en mesure d'aligner d'emblée un nombre suffisant de levées, c'est une lutte de vitesse sans merci qui va s'engager à l'occasion de chaque donne, et tout naturellement l'entame revêtira un rôle décisif.

L'ENTAME

Quand vous êtes à l'entame, il vous incombe de découvrir la meilleure couleur combinée de votre camp. Pour la sélectionner rationnellement, vous tiendrez le plus grand compte aussi bien de la structure de votre main personnelle que des enchères telles qu'elles se sont déroulées.
Nous n'ambitionnons pas de vous donner de « recettes-miracles » en la matière, car les experts vous le diront tous : l'entame ne constitue pas une science exacte à 100%. Cependant, quelques grands principes doivent être observés. Les voici :

Établissement de plis de longueur :
1) L'entame dans votre couleur la plus solide est éminemment souhaitable, surtout s'il s'agit d'une couleur majeure non nommée :
Votre main en Ouest :
♠ **D86**
♥ **DV72**
♦ **R3**
♣ **R643**

Ex :

S	N
1♣	**1♦**
1SA	

Partez du 2 de Cœur.

Une belle séquence est toujours attractive : contre 3SA, entamez du Valet de Carreau avec :

♠ **A72**
♥ **DV83**
♦ **V1098**
♣ **D5**

2) Si votre couleur est cinquième (ou plus) et commandée par un honneur, ou mieux par au moins deux honneurs, ne laissez pas échapper l'occasion de l'entamer :
Exemples : **ADxxx, ARxxxx, AVxxx, ADVxx, RVxxx…**

Cas particuliers :
1) Votre couleur cinquième est faible et vous en possédez une autre de quatre cartes séquencées (RDV9 - DV109…), préférez cette dernière.

2) Votre longue cinquième est « squelettique » et non accompagnée de reprises, cherchez à entamer pour votre partenaire :
Votre main en Ouest :

♠ **76542**
♥ **1093**
♦ **43**
♣ **854**

Ex :

S	N
1SA	3SA

Optez pour le 10 de Cœur.

3) Entamez neutre dans les deux cas suivants :
a) Vos fourchettes sont nombreuses et vous n'espérez rien chez votre vis-à-vis (déduction des enchères) :
b) Votre ou vos couleurs quatrièmes se présentent ainsi :
ADxx, ARxx, ADVx, RVxx, Vxxx… (les joueurs expérimentés savent que c'est la cinquième carte qui donne toute sa valeur à une couleur telle que **ADxxx** ou **RVxxx**).

Influence des enchères dans le choix de votre entame
1) Évitez d'entamer dans une couleur nommée par l'adversaire.
2) Respectez les indications d'entame que le partenaire vous a données en intervenant.

3) Efforcez-vous de ne pas faire de cadeau lorsque l'adversaire a ouvert une main forte régulière (2SA ou 2♣ suivi de 2SA).
4) Contre l'ouverture de 3SA (longue mineure affranchie), c'est le contraire, entamez si possible d'un As.

Entames contre les chelems à Sans-Atout

La plupart du temps, entamez neutre, sauf si les enchères ont révélé une couleur longue affranchissable dans le camp adverse.

Entames dirigées

Grâce à des contres d'entame, votre partenaire peut vous fournir un renseignement vital :

Sud	O	N	E
1SA	-	2♣	contre
-	-	2SA	

Entamez Trèfle.

Sud	O	N	E
1♣	1♥	1♠	-
1SA	-	3SA	contre

Entamez Cœur.

Sud	O	N	E
1SA	-	2♥*	contre
2♠	-	2SA	

Entamez Cœur.

S	O	Nord	E
		1♣	-
1SA	-	3SA	contre

Entamez Trèfle.

Sud	O	N	E
1♣	-	1♥	1♠
1SA	-	3SA	contre

Entamez Pique*.

Sud	O	N	E
1SA	-	3SA	contre

Entamez Pique**.

*N.B. : * pour certains joueurs, ce contre interdit au contraire l'entame dans la couleur d'intervention. Le message transmis est alors le suivant : « Une entame autre que Pique bat. À vous de la trouver ».*
*** Dans le même esprit, certaines paires de haute compétition utilisent un tel contre pour signaler qu'il existe une couleur susceptible de battre le contrat. Avec un peu de jugement, l'entameur doit pouvoir la découvrir !*

Le choix de la carte à entamer

Nous avons adopté les conventions suivantes :

- 4ème meilleure
- Tête de séquence : parfaite (**R**DVxx)
  ou brisée (**R**D10xx ou **D**V9xx)
- 10 prometteur avec : AV**10**xx, RV**10**xx (ou **10**9x)
- 9 prometteur avec : A10**9**xx, R10**9**xx, D10**9**xx (ou 98x).

Un départ du Valet dénie donc tout honneur supérieur.

- Pair-impair strict dans la couleur du partenaire.
- « Top of nothing » : **7**32, 8**7**32, 9**7**32 et non le 2 (couleur sans avenir).

Maintenant, il ne reste plus qu'à mettre tous ces conseils en application lors de la lecture de ce livre et…à la table !

le Bridgeur

ABONNEMENT
BeBRIDGE
78€ /AN 6 NUMEROS

ABONNEMENT
BRIDGERAMA
48€ /AN 11 NUMEROS

LIVRES & LOGICIELS

TAPIS
25,90€

ÉTUIS
34,90€

TABLE
189€

BOÎTES À ENCHÈRES
43,90€

CARTES
3,50€

COMMANDEZ !

www.lebridgeur.com
+33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

BOUTIQUE LE BRIDGEUR
27 rue du Quatre-Septembre
75002 Paris.

votre librairie bridge

LES LIVRES INDISPENSABLES
POUR BIEN JOUER AU BRIDGE

Balian
Les ouvertures et redemandes à Sans-Atout CUB#05

Beauvillain
Commentaires du code 2018 **NOUVEAU**

Bernard
Mémobridge édition 2019 **NOUVEAU**

Berthe
Testez vos enchères

Berthe-Lébely
Bien jouer en face du mort
Pas à pas tomes 1 à 7

Bessis
Les séquences de fit CUB#03
Flanc gagnant
- Tome 1 : La signalisation
- Tome 2 : La défense à Sans-Atout

Bessis - Cronier
Carte de conventions les enchères au bridge

NOUVEAU
Les enchères au bridge
La Pratique, tome 1
Tout Sans-Atout

Bessis – Cronier – Quantin
Les enchères au bridge
Tome 1 : Enchères à deux
Tome 2 : Enchères à quatre
Tome 3 : Enchères compétitives

Bessis - Lébely
Bien enchérir en défense
Bien enchérir en attaque

Combeau
Les bicolores de l'ouvreur CUB#02

Cronier
Le petit partenaire
Les donnes de *Libé*
La signalisation CUB#01

Cronier-Déchelette-Lévy
Les carnets de Top Bridge :
- Les chelems
- Le raisonnement en flanc à l'atout

Delmouly
Les maniements de couleur

Delorme
Ruses et astuces au bridge
Voyages bridge

Desmoulins
Les plaquettes du Bridgeur

Eskinazi
Le tournoi par paires
Les enchères de base
Votre premier livre d'exercices

F.F.B
Bridgez !
SEF 2018 **NOUVEAU**
Le bridge français T1, T2 et T3

Kelsey
Défense mortelle

Kerlero
Les premiers plans de jeu de coupe CUB#06

Lebel
Majeure cinquième édition spéciale
Memento édition spéciale
Plaquettes Enchères de base
Plaquettes Compétitives et chelem
Bridgez en 1 h
Tout le monde peut jouer au bridge

Lébely
Les communications CUB#04

Lévy
La logique de l'entame
NOUVEAU

Lhuissier - Tessières
Le Système français de compétition

Marmion
Le cours de bridge
Le jeu de la carte de A à Z

Meyer
Contrat sous garantie

Meyer-Conti
Du non classé à l'expert

Mollo
Bridge dans la ménagerie

Pacault
L'essentiel du jeu de la carte
L'essentiel du jeu de la défense
L'essentiel du jugement **NOUVEAU**

Quéran
Le compte des mains T1, T2 et T3

Quéran-Beauvillain-Jeanneteau
Flash visuel en défense et en attaque

Rodwell - Horton
Les dossiers Rodwell

Romanet
Tout le squeeze

Root
Tous les secrets du jeu avec le mort

Saporta
Jouez un tournoi avec moi
La course au top
Bridge magique, bridge logique
Légitime défense

Soulet-Rouffet
La majeure cinquième gagnante en 2 volumes

Stewart
Votre jeu de la carte au banc d'essai

Toffier
Coups psychologiques au bridge

7 jours sur 7
24 heures sur 24
www.lebridgeur.com
01 42 96 25 50

shopping bridge

LE MATÉRIEL INDISPENSABLE
POUR BIEN JOUER AU BRIDGE

LOGICIELS EN DONNES PRÉPARÉES POUR PC OU MAC

Berthe, Lébely et Leber
Pas à pas en action
Saison 1 - PLANS DE JEU A LA COULEUR
Saison 2 - PLANS DE JEU A SANS-ATOUT

Saison 3
DÉFENSE À LA COULEUR **NOUVEAU**
- Clé USB pour PC ou Mac
- Téléchargement pour Mac, Android et iPad

LOGICIELS EN DONNES PRÉPARÉES POUR PC

Delorme et Tensorer
Bridgematic 6 - Évadez-vous en bonne compagnie

Gitelman
Bridge Master Volume 1 et Volume 2

Lebel et Tensorer
Initiation

Standard Lebel
perfectionnement

Tensorer
Bridgematic II - 200 donnes « perfectionnement »
Bridgematic III - 200 donnes « maîtrise »
Bridgematic 5 -Secrets de Robert Berthe

Saporta et Rouffet
Devenez un as du jeu de la carte 1 et 2

Soulet et Rouffet
Puissance bridge T1, T2, T3
La majeure cinquième gagnante

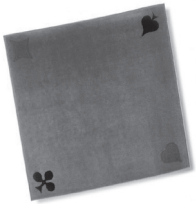
LOGICIELS EN DONNES ALÉATOIRES POUR PC

Lebel
Bridge Ultimate
Bridge Ultimate 2

POUR PC OU MAC
Goto Le Bridgeur NOUVEAU

CARTES
Le Bridgeur classiques :
bordeaux ou bleu
Le Bridgeur toilées : vert ou bordeaux

TAPIS
4 As velours synthétique
vert (NSEO)
Tapis façon daim vert,
bordeaux, bleu



TABLES
- Table “Club”, miel tapis vert
- Table “Tradition” acajou ou merisier, tapis vert

TABLETTES d’appoint, repliables
Vendues par 2 - Coloris acajou ou merisier

CHAISES pliantes cadre acier et assise velours

ÉTUIS (vendus par 8)
Étuis Dupliplus verts, rouges, bleus,
orange, blancs, noirs, violets ou jaunes

BOÎTES à enchères (pour 4 joueurs)
Bridge Partner “Classique” ou Pocket
Boîtes à enchères en bois exotique, acajou ou merisier
Recharges Bridge Partner
Recharges 100% plastique

7 jours sur 7 - 24 heures sur 24
www.lebridgeur.com
01 42 96 25 50

Achevé d'imprimer par La Nouvelle Imprimerie Laballery - 58500 Clamecy
N° imprimeur : 007714 - Dépôt légal : juillet 2020 - Imprimé en France

ROBERT BERTHE / NORBERT LÉBELY

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

DÉFENSE À SANS-ATOUT

Auteurs de la célèbre rubrique « Pas à Pas » et de nombreux articles dans les non moins fameuses revues « Le Bridgeur » et « Bridgerama », Robert Berthe et Norbert Lébely ont élaboré en commun la collection qui constitue aujourd'hui l'ensemble pédagogique le plus apprécié sur les principes et la pratique de la carte.

La démarche pédagogique est progressive, allant du niveau « perfectionnement » au niveau « maîtrise ».

Les quatre ouvrages sont présentés sous forme de donnes commentées en détail, chaque donne comportant le cheminement logique aboutissant au bon plan de jeu et résumant en conclusion la formulation du principe essentiel explicité dans le déroulement de la même donne.

Dans la dernière partie des ouvrages, les auteurs proposent une série d'exercices commentés sous forme de questions/réponses.

Cette édition en couleur permet une grande facilité de lecture et d'assimilation.

- Tome 1 : jeu du déclarant à Sans-Atout.
- Tome 2 : jeu du déclarant à la couleur.
- Tome 3 : jeu en défense à Sans-Atout.
- Tome 4 : jeu en défense à la couleur.

Nul doute que cette collection permettra aux lecteurs de faire des progrès appréciables et rapides.

Le jeu de la carte

ISSN collection 2100 4439