

MICHEL BESSIS
NORBERT LÉBELY

BIEN ENCHÉRIR EN DÉFENSE

INTERVENTIONS, RÉVEILS ET DÉVELOPPEMENTS



Collection « Enchères »
dirigée par Philippe Cronier

BIEN ENCHÉRIR EN DÉFENSE

MICHEL BESSIS ET NORBERT LÉBELY

BIEN ENCHÉRIR EN DÉFENSE

INTERVENTIONS, RÉVEILS ET DÉVELOPPEMENTS

PRÉFACE

Un trentenaire malin, champion de bridge et éminent professeur, s'aperçut un jour qu'il n'existait aucun ouvrage présentant les principes détaillés des enchères du camp qui n'a pas ouvert, pourtant un domaine fondamental des enchères modernes. Il n'avait nullement la volonté de rédiger un manuel théorique mais plutôt de fournir un outil de progrès efficace à tous les joueurs qui auraient le courage de travailler la question.

Pour l'aider dans son ambitieuse entreprise, Michel Bessis, que vous avez bien sûr reconnu, fit appel à un écrivain déjà célèbre, aux qualités pédagogiques avérées. Norbert Lébely s'enthousiasma pour le projet et, des efforts conjugués des deux auteurs, naquit quelque temps plus tard la première édition de *Bien enchérir en défense*.

Le succès qui accueillit le livre peut être qualifié de fulgurant. En quelques années, celui-ci prit sa place parmi les rares classiques de notre jeu. Malheureusement, des réorganisations au sein de la maison d'édition qui l'avait accueilli le rendirent trop vite indisponible. Au Bridgeur, nous eûmes alors l'idée de reprendre le flambeau. Plus de vingt ans s'étaient écoulés, on ne pouvait pas se contenter de rééditer le texte ancien. Michel et Norbert, forts désormais de leur immense expérience, n'hésitèrent pas un seul instant à réécrire d'innombrables pages du manuscrit initial, en introduisant de nouveaux concepts et en modernisant de nombreux chapitres. Le plus remarquable, à mon avis, est qu'ils n'ont à aucun moment perdu la cohérence et le souffle qui caractérisaient l'ouvrage initial. Ainsi, dès que vous aurez attaqué le premier chapitre, vous vous prendrez au jeu que vous proposent les deux compères : comprendre les enchères de la défense et, par là-même, les retenir pour bien les appliquer.

Philippe Cronier

Lors d'un duplicate de très haut niveau, la donne suivante a été à l'origine d'un swing :

Nord donneur, Est-Ouest vulnérables

<p>♠ D54 ♥ V109 ♦ ADV1052 ♣ 9</p>		<p>♠ A ♥ RD876532 ♦ R3 ♣ 73</p>
<p>♠ V1096 ♥ A ♦ 986 ♣ A10842</p>	<p>♠ R8732 ♥ 4 ♦ 74 ♣ RDV65</p>	

À la suite d'une séquence assez violemment compétitive, les deux paires assises en Est-Ouest atteignent le contrat de 5 Cœurs.

Dans une salle, Nord-Sud laissent jouer 5 Cœurs juste fait pour un score de +650.

Dans l'autre salle, les joueurs assis en Nord-Sud mettent à profit la vulnérabilité qui leur est favorable pour surenchérir à 5♠ (contré moins deux), ce qui leur permet de gagner 8 imp (650 - 300 = 350) bien mérités.

Si nous vous présentons cette donne, c'est dans un double dessein :

- D'abord pour constater que, s'il arrive à des paires très fortes de se tromper, il faut accepter de bonne grâce de ne pas toujours atteindre la perfection dans un domaine aussi délicat que les enchères à quatre.
- Ensuite, pour commencer à évoquer certains grands principes auxquels il sera fait référence tout au long de cet ouvrage :

- LA PRÉDOMINANCE DES FITS ET DES DISTRIBUTIONS.
- LES SCORES RELATIFS.
- LES LEVÉES D'ATTAQUE – LES LEVÉES DE DÉFENSE.

LA PRÉDOMINANCE DES FITS ET DES DISTRIBUTIONS

Dès qu'une situation devient compétitive, ce ne sont absolument plus les points d'honneurs qui conditionnent la réussite ou l'échec des contrats, mais les **fits** et les **distributions**. La preuve nous en est administrée par le fait qu'à l'occasion de cette donne, les deux camps se partagent les points d'honneurs, puisqu'Est-Ouest en ont 22 et Nord-Sud 18, alors que les fits d'atout sont onzième et dixième et que chaque main (tout particulièrement celle d'Est) est irrégulière.

AVANT-PROPOS

S'il se veut pleinement performant, un bon système d'interventions doit donc avant tout s'appuyer sur ces notions distributionnelles qui doivent tant aux découvertes de Jean-René Vernes (cf. chapitre 2, Loi des Levées Totales).

LES SCORES RELATIFS

Pour être appréciée avec justesse dans son intégralité, toute donne compétitive doit toujours être examinée dans l'optique des contrats les plus élevés réalisables par chacun des deux camps : le contrat de 4 Piques en Nord-Sud étant sur table, il est extrêmement rémunérateur pour Est-Ouest d'atteindre 5 Cœurs et de ne chuter que d'une levée (voire de deux) contré. On aboutit alors à ce que l'on appelle le **par** de la donne, autrement dit le résultat optimal pouvant être obtenu si chaque camp joue au mieux de ses intérêts.

Il arrive donc fréquemment qu'en situation compétitive, bien loin de se lamenter de chuter, on se réjouisse, car la chute est compensée par la réussite d'un contrat adverse.

Par exemple, vous venez de surenchérir à 3♠ contre 3♥ chez les adversaires. Supposons que votre partielle gagne, tant mieux. Mais, si vous chutez, cela n'est pas forcément dramatique, votre seule et unique préoccupation devant être : «Que faisaient-ils à 3 Cœurs ?» *Toute donne compétitive ne doit donc pas être appréciée dans son résultat brut, mais de manière relative, en fonction du **par**.*

LES DOUBLES FITS

Le fait que les joueurs Est-Ouest détiennent à eux deux un total de dix-neuf cartes rouges (Cœur-Carreau) tout comme Nord-Sud dix-neuf cartes noires (Pique-Trèfle) accroît sensiblement le nombre de levées qu'il est possible de s'adjuger dans chaque camp.

LES LEVÉES D'ATTAQUE – LES LEVÉES DE DÉFENSE

Suivant leur emplacement dans telle ou telle couleur, les honneurs revêtent des valeurs totalement différentes qui doivent inciter à mener des actions offensives ou bien défensives.

Prenons le cas de la Dame de Pique troisième d'Ouest dans la donne évoquée : elle n'est strictement d'aucune utilité dans un contrat à Cœur, mais elle fait une levée dans un contrat à Pique. Elle a donc une vocation uniquement défensive et nullement offensive. Bien entendu, chaque fois qu'une décision compétitive s'impose, une juste appréciation du caractère d'attaque ou de défense des différents honneurs détenus est indispensable.

De toute évidence, lorsque les enchères se déroulent à quatre, on accède à un univers complètement différent de celui des enchères à deux. Vouloir agir dans les deux cas de façon similaire conduirait à un échec certain. Ce livre a justement pour ambition de vous amener insensiblement à réfléchir et à vous comporter de manière appropriée à l'occasion de toutes les situations compétitives que vous rencontrerez à la table.

Présentation matérielle de l'ouvrage

Chacun des quatre joueurs sera désigné à partir de l'ouvreur.

Exemple : Est donneur

S	O	N	Est
Joueur n°2	Joueur n°3	Joueur n°4	Joueur n°1
			1♣
contre	1♠	2♥	

Si la vulnérabilité n'est pas spécifiée, cela signifie qu'elle est indifférente.

D'autre part, nous vous signalons que les passages plus spécialement destinés aux joueurs de compétition sont précédés d'étoiles***.

Les auteurs.

CHAPITRE 1

LE CHOIX DE
L'INTERVENTION

Vous êtes installé en Sud et Est vient d'ouvrir :

S	O	N	Est
			1♦
?			

Une opportunité vous est offerte : celle de vous immiscer dans la séquence d'enchères ou de passer, celle d'intervenir ou non. En fait, une telle décision ne devra jamais rien au hasard, mais, bien au contraire, s'appuiera à chaque fois sur un certain nombre de critères :

- La possibilité de trouver dans votre axe un *contrat satisfaisant*, en défense tout aussi bien qu'en attaque.
- L'indication d'une *bonne entame*.
- La *gêne* introduite dans le dialogue adverse.

Tout ou partie de ces facteurs étant réuni, il vous incombera la plupart du temps d'exercer un choix entre les deux types d'interventions les plus fréquents :

- Le contre d'appel.
- La déclaration d'une couleur.

LE CHOIX À OPÉRER

Comparons leurs mérites respectifs :

Un contre d'appel est contraignant. Il oblige le partenaire à parler quel que soit son nombre de points (même zéro !), son effet de barrage est nul et il n'apporte guère de renseignements dans le domaine de l'entame :

S	O	N	Est
			1♦
contre			

L'intervention à la couleur, quant à elle, informe utilement sur l'entame, permet de connaître instantanément l'existence d'un fit au moins huitième et contribue à perturber l'échange d'informations entre les adversaires :

S	O	N	Est
			1♦
1♠			

À l'évidence, la balance penche nettement en faveur des interventions à la couleur. D'ailleurs, c'est pour cette raison que le bridge "à la française" les privilégie sensiblement :

Dans notre système d'interventions, la déclaration d'une couleur longue doit toujours être préférée à un contre d'appel (sauf dans le cas des mains fortes de 18 points H et plus).

LES PRINCIPES DE BASE DES INTERVENTIONS À LA COULEUR

Tout d'abord, il est primordial de savoir que la déclaration d'une couleur n'est pas limitée à 13, 14 points. Rien n'est plus erroné que la phrase suivante entendue au gré de "mauvaises rencontres" : «Vous avez dit 1♠. Vous n'avez pas contré, donc, vous avez moins de l'ouverture...»

Or, que dire d'autre que 1♠ sur 1♦ avec par exemple :

Sud

♠ V 7 4 3 2

♥ R D

♦ A D 8

♣ R D 6

S	O	N	Est
			1♦
1♠			

En fait, une intervention à la couleur va jusqu'à 16-17 points d'honneurs, voire 18 mauvais.

Le *minimum requis* est pour sa part de 7-8 points d'honneurs. Il faudra évidemment se montrer d'autant plus exigeant sur la qualité de la couleur que la main sera faible en points.

Personne vulnérable.

S	O	N	Est
			1♣
1♠			

avec : ♠ A R V 9 7
♥ 10 4
♦ 6 5 3
♣ 9 6 2

Mais il faut passer avec :

♠ V 9 7 5 4

♥ 10 4

♦ A 6 5

♣ R 9 6

Un autre élément sera à prendre en compte lorsqu'une intervention paraîtra discutable : la distribution. La présence d'un singleton, particulièrement dans la couleur adverse, sera un argument très favorable pour une intervention :

Personne vulnérable.

S	O	N	Est
			1♣
1♠			

avec : ♠ R 10 9 8 7
♥ 2
♦ A V 10 5
♣ 8 7 4

L'intervention s'impose. Elle est même tout à fait indiscutable grâce à la qualité des cartes intermédiaires.

N. B : en cas de vulnérabilité défavorable (rouge contre vert, voire rouge contre rouge), un minimum de 9-10 points H, tous utiles, sera requis pour que le partenaire puisse évaluer correctement le potentiel offensif de son camp.

Enfin, il convient d'insister sur un dernier point fondamental : la distinction à effectuer entre les interventions au palier de 1 et celles faites au niveau de 2 (sans saut). En effet, si les premières sont fort peu compromettantes, les secondes, elles, sont très dangereuses et engagent sérieusement la responsabilité de l'intervenant. C'est pourquoi les conditions d'intervention au palier de 1 seront assez libérales, alors qu'elles seront extrêmement strictes lorsque l'on atteindra le palier de 2.

Examinons tout cela plus en détail.

1. L'intervention au palier de 1

Il s'agit de l'intervention la plus courante, car on y a recours «sans trop y penser», de préférence à toute autre action, dès qu'on détient une couleur au moins cinquième et quelques points.

À la rigueur, elle peut n'être qu'une simple indication d'entame quand la vulnérabilité est favorable. On abaissera alors le minimum à détenir jusqu'à :

S	O	N	Est
			1♣
1♥			

avec : ♠ 5 3 2
♥ A D V 10 7
♦ V 10 2
♣ 8 5

Avec une main plus forte en points H, à partir de la zone de l'ouverture, les exigences relatives à la qualité de la couleur seront moindres et on se manifestera sans la moindre gêne avec par exemple :

♠ V 9 7 4 2
♥ A D 6
♦ 7 3
♣ A D 10

S	O	N	Est
			1♥
1♠			

Intervention 1 sur 1

- De 7-8 à 16-17H.
- Couleur au moins cinquième, d'une solidité d'autant plus grande que la main est faible en points.

2. L'intervention au palier de 2 (sans saut)

Le niveau de 2 la fait s'inscrire dans un cadre beaucoup plus rigide que l'intervention précédente. Elle ne doit pas seulement être considérée comme une indication d'entame, mais également comme une proposition de jouer un contrat dans son axe. Dans ce dessein, on privilégiera l'aspect offensif de la main et il sera préférable de détenir des levées d'attaque (honneurs et cartes intermédiaires dans la couleur longue) plutôt que des valeurs défensives (petits honneurs dans les courtes).

Personne vulnérable.

♠ 10 7 3

♥ 5 4

♦ A R V 10 8 2

♣ V 2

S	O	N	Est
			1♥
2♦			

Mais passe avec :

♠ D V 9

♥ V 8 5

♦ A D 9 6 2

♣ R V

Dans ces conditions, il est parfaitement légitime d'imposer un **minimum de six cartes** (et pas seulement de cinq cartes) pour toute intervention directe en 2 sur 1 (sans saut).

Remarques

Ne perdons d'ailleurs pas de vue que le fait de se taire au premier tour d'enchères ne condamne nullement à un silence définitif. Plus tard dans la séquence, à la lumière des informations reçues sur la force combinée adverse et la probabilité accrue d'un fit dans sa ligne, il deviendra beaucoup moins dangereux pour le joueur n°2 de se manifester, même si le palier d'intervention est plus élevé.

Occasionnellement, nanti d'une couleur cinquième très solide (surtout s'il s'agit des Cœurs) et du maximum de l'intervention (14-17H), vous devrez vous manifester dès le premier tour, de peur de vous voir débordé dans la suite des enchères.

S	O	N	Est
			1♠
2♥			

avec : ♠ 5 2
♥ A D V 9 6
♦ A R 2
♣ V 10 3

Intervention 2 sur 1 sans saut

- De 9-10 à 16-17 H
- Belle couleur presque toujours sixième (et plus), très rarement cinquième.

N.B. Les interventions à saut de type :

S	O	N	Est
			1♦
2♠			

sont des barrages limités à 10H. Ils seront étudiés au **CHAPITRE VI**.

3- Le contre d'appel

Comme nous l'avons mentionné plus haut, il est nettement supplanté par les interventions naturelles. Néanmoins, on l'emploiera volontiers dans deux sortes de situations :

- Dans la zone 12-17H, lorsqu'aucune autre intervention n'est possible et que certaines conditions distributionnelles sont réunies.
- Avec 18-19H et plus, quelle que soit la distribution.

Examinons tout cela de plus près.

a) Le contre d'appel "faible" (12-17H)

Comme son nom l'indique, il s'agit avant tout d'un appel adressé au partenaire à qui l'on demande de déterminer une couleur d'atout commune quelle que soit la valeur de sa main (même nulle !).

- Le contre d'une ouverture mineure

Exemple :

S	O	N	Est
			1♣
contre			

Il est nécessaire que la réponse de Nord nous agrée. La distribution idéale pour contrer l'ouverture de 1♣ est donc :

- ♠ X X X X
- ♥ X X X X
- ♦ X X X X
- ♣ X

MICHEL BESSIS - NORBERT LÉBELY BIEN ENCHÉRIR EN DÉFENSE



Il y a vingt-cinq ans paraissait *Bien enchérir en défense*. Ce livre a aidé des milliers de joueurs français à comprendre les mécanismes principaux des enchères compétitives. Depuis cette époque, le bridge a changé mais les concepts expliqués alors (Loi des Levées Totales, prédominance des fits et des distributions sur les points d'honneurs) sont toujours d'actualité.

Il a donc semblé naturel à nos deux mousquetaires d'en proposer une nouvelle version plus au goût du jour qui tient compte de l'évolution de la pratique de notre jeu favori. De nouveaux thèmes sont abordés (*Mixed raise*, interventions modernes sur l'ouverture de 1SA, etc.) mais la formule qui a fait son succès est toujours la même : des explications claires et précises, de nombreux tableaux de résumé et surtout une multitude d'exercices commentés permettant de mesurer la réalité des progrès accomplis par les lecteurs dans ce domaine si important des interventions et des réveils.



les enchères

Collection dirigée par Philippe Cronier.



ISBN : 978-2-914621-96-0

ISSN 2103 5725