

♠ A98542
♥ 87
♦ AV106
♣ 7

Patton de LGM faut-il ouvrir en premier, rouge contre vert, avec

Et si oui, quelle ouverture ?

Les avis des première série nationales divergent, la plupart ouvrent de 1♠, d'autre passent, je n'en ai pas encore trouvé qui ouvre de 2♠.

Pourtant on pourrait penser que le bridge se joue à deux.

On observe en ce moment chez ces joueurs (imités par leurs admirateurs moins bien classés) une tendance à ouvrir de 1♥ ou 1♠ des mains à couleur 6^e de plus en plus faibles et mon propos, dans cet article est d'étudier le bien-fondé de cette tendance.

Nous commencerons par examiner l'avis de Roudinesco sur la question dans son ouvrage « La majeure par cinq » (Encadré ci-dessous).

L'ouverture est la première enchère positive, c'est-à-dire autre que passe, faite dans un coup. Elle a pour effet de proposer un contrat, que le partenaire peut modifier et les adversaires contester par des enchères supérieures. En fait, c'est l'acte qui déclenche les hostilités et qui suppose de la part de l'ouvreur un certain optimisme, né d'une force légèrement supérieure à la moyenne des autres jeux. Il faut donc un minimum de 13 Points H ou 14 Points DH pour décider d'ouvrir. Cependant, pour ouvrir avec 14 Points DH ou plus, il est nécessaire de détenir une force minimum d'honneur de 11 Points H. La valeur d'une ouverture n'est pas seulement offensive, donc optimiste. Elle est aussi défensive. Il est indispensable qu'elle corresponde à une force d'honneur minimum, qui constitue une sécurité si le camp se révèle en misfit, avec des distributions qui ne se complètent pas (dans ce cas, il faut évaluer seulement en Points H), ou si l'adversaire intervient, pour permettre au partenaire de contrer à bon escient en espérant deux levées de défense dans l'ouverture.

Une force minimum de 11 points H et 14DH.

Certes cet avis n'est pas récent, la théorie de la relativité générale d'Einstein non plus, mais les deux ont cela en commun qu'ils reposent sur une vision scientifique, ce qui fait qu'ils ne sont pas dénués de pertinence.

Le bridge ne s'est pas fait en un jour, les probabilités y jouent un rôle essentiel.

Et si on a décidé que l'ouverture minimale devait compter 12-13H, c'est parce que 12-13H c'est un peu plus que la moyenne des points que nous octroie la distribution aléatoire, (ca qui fait qu'on a rarement 4 "passe" à la table, le camp est plus souvent majoritaire en points) et aussi parce qu'on a remarqué qu'une manche demande le plus souvent autour de 25H ou DH et que la façon la plus fréquente d'obtenir ce total est la conjonction 12-13H face à 12-13H. Légèrement plus fréquente que, par exemple, 14-15H face à 10-11H.

On a donc mis sur pied une ouverture de 1sa destinée à limiter la variété régulière et faible des ouvertures mineures à 15H (aujourd'hui 14H) et on a élaboré des mécanismes d'enchères permettant de détecter les conjonctions 12-13H face à 12-13H, 14-15H face à 10-11H ... et de demander un contrat dont la hauteur est fonction de la zone totale.

Cela relève d'une conception constructive de l'ouverture de niveau 1, les aspects destructifs étant dévolus aux enchères de barrage.

Ne pas respecter le minimum de l'ouverture de niveau 1 cela revient à fausser les mécanismes de description puisque les enchères du partenaire sont totalement décorrélées du niveau auquel on peut prétendre jouer un contrat raisonnable, ce qui revient à galvauder le principe selon lequel le bridge se joue à deux.

La donne à laquelle appartient la main qui fait l'objet de notre problème est une illustration parfaite de ce principe.

▲ A98542 ♥ 87 ♦ AV106 ♣ 7	<table border="1"> <tr> <th>O</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>3♦</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>4♠</td> </tr> </table>	O	E	1♠	2♣	2♦	3♦	3♠	4♠	♠ 63 ♥ A97 ♦ R973 ♣ RD92
O	E									
1♠	2♣									
2♦	3♦									
3♠	4♠									

Le partenaire, doté d'une main correcte de 12H (pas de valet, une seule dame, et 4 carreaux extrêmement utiles) dit 2♣ FM (en fonction du principe ouverture + ouverture = manche) et les mécanismes évoqués plus haut nous amènent tambour battant au contrat de 4♠ qui est mort-né sur l'entame à cœur produite à la table puisqu'on va perdre au moins un cœur, 2 piques et un trèfle, peut être un carreau.

En fait on va chuter de beaucoup plus, rouge et contré, puisque la main de Nord est

♠ RDV107

♥ R64

♦ D52

♣ 84

Une boucherie !

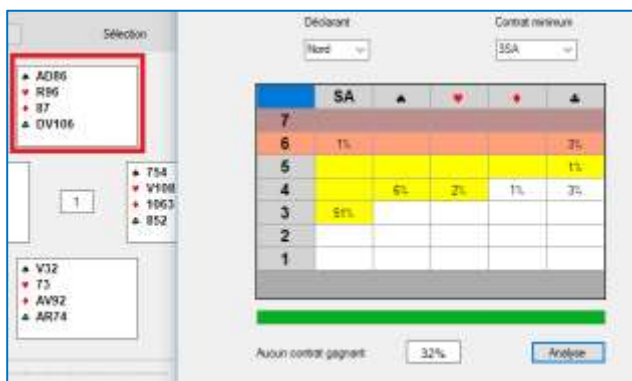
Si on avait ouvert de 2♠ on aurait chuté d'un ou de deux selon le sort de l'impasse à carreau mais le juge de paix assure que quand on ouvre en premier de 2♠ la main d'Ouest on fait ce contrat dans 80% des cas.

Évidemment on peut mettre face à la main d'Ouest des mains de 12-13H avec lesquelles on peut gagner la manche mais on trouvera toujours plus de mains face à laquelle on peut la chuter.

Alors que l'ouverture de 2♠, rouge, avec 9H et 6 levées de jeu est parfaitement respectable et il suffit de mettre en place les mécanismes qui permettront de jouer la manche ou de l'éviter quand le partenaire aura en face une bonne main fittée de 12-13H, (ce que le standard actuel ne sait pas faire), pour que le choix de l'ouverture de 2♠ avec cette main devienne incontestable.

Le test d'ouverture

Pour savoir si une main mérite ou non une ouverture de niveau 1, il existe un test très simple : on met en face d'elle 1000 mains de 12-13H sans gros fit majeur et on demande au juge de paix combien de manches on peut réaliser dans toutes les dénominations.



Pour étalonner le test on procède avec une main 4324 de 12H (banale et minimale donc), on la met en face de 1000 mains ne comportant ni 4 piques ni 5 cœurs et on procède, dans chaque donne, à la recherche par le juge de paix du meilleur contrat du camp à partir de 3sa.

Résultat : **65%** de manches.

Si on change le ♠6 en ♦8, (4333 de 12H) le résultat est à peu près le même : **64%** de manches.

Il faut toujours revoir à la baisse les chiffres donnés par le juge, car il fait des manches que nous ne demanderons jamais et joue de façon peu orthodoxe, mais d'un autre côté ce chiffre aurait été plus élevé si on avait autorisé en face de l'ouverture les mains fittées à pique ou à cœur.

Cela dit, quand nous comparons 2 ouvertures, le juge n'en pénalise ou n'en favorise aucune.

On va donc en déduire qu'une main est digne de l'ouverture de niveau un si son résultat à ce test est **60%** ou plus.

Exposons maintenant au test plusieurs types de mains comportant 6 cartes à pique en les associant à des mains de 12-13H comportant entre 0 et 2 cartes à pique (le plus souvent 2 selon les statistiques) et analysons les résultats obtenus

<p>♠ RDV987 ♥ 987 ♦ A9 ♣ D2</p>	<p>♠ RD10842 ♥ 87 ♦ AD5 ♣ 74</p>	<p>♠ RD10853 ♥ R87 ♦ D8 ♣ V6</p>	<p>♠ ARDV86 ♥ 98 ♦ 987 ♣ 96</p>	<p>♠ RD10952 ♥ 87 ♦ AB6 ♣ 75</p>	<p>♠ A98542 ♥ 87 ♦ AV106 ♣ 7</p>
69% de manches	60% de manches	45% de manches	46% de manches	34% de manches	44% de manches
1	2	3	4	5	6

La main 1 compte 12H de beaux piques une unique moins-value (♣D2) et elle permet au juge de faire **69%** de manches dont 36% sont plus rémunératrices à pique.

La main 2 est minimale selon le critère de Roudinesco puisqu'elle compte 11H mais les piques sont corrects et elle ne comporte aucune moins-value. Le juge fait encore **60%** de manches dont un peu plus de la moitié à pique.

La main 3 compte aussi 11H mais elle comporte deux moins-values (♦D8, ♣V6). On observe une nette chute des résultats (**45%** de manches dont 18% à pique).

La main 4 avec 6 levées de jeu devrait être considérée comme maximale pour une ouverture de barrage : **46%** de manches.

La main 5 est un peu plus faible (5,5 levées de jeu) et elle obtient le plus mauvais score **34%** de manches (dont 24% à pique).

La mains 6 est la main testée et elle permet de faire à peu près autant de manches que les mains 3 et 4. **44%** de manches.

Parmi les manches, la part des meilleurs contrats à pique avec les mains 3, 4, 5 et 6 est stable autour de 24%.

Ne perdons pas de vue que ces chiffres sont toujours surévalués par rapport à ceux que produira une expérience à la table à cause des pratiques peu orthodoxes du juge au jeu de la carte, mais il n'en reste pas moins qu'ils donnent globalement raison à Roudinesco :

Une main comportant 6 piques et moins de 11H, voire 11H et des moins-values est loin d'avoir le potentiel d'une main 4432 de 12H, autrement dit, elle est indigne d'une ouverture de niveau 1.

Cela dit, observons que face aux plus positives de ces mains, un fit troisième, voire deuxième de 12-13H, peut constituer un complément de manche dont la probabilité de réussite croitra avec la longueur du fit, la qualité des honneurs apportés et, bien sûr, la complémentarité des mains.

Vous constaterez que l'argument selon lequel vous ouvrez certaines mains de 10 ou 11H sous prétexte que vous les trouvez plus belles qu'une main 4333 de 12H tombe à plat.

Par exemple la main 5 comporte environ 5,5 levées de jeu, alors qu'une main 4333 de 12H en comporte rarement plus de 3, mais elle est loin d'obtenir le même résultat qu'une main 4333 de 12H au test.

C'est un travers fréquent que de sous-évaluer l'importance des points d'honneurs alors qu'ils sont une composante essentielle de la force dans la conjonction des 2 mains. Le problème est qu'on nous a habitué à juger une main en oubliant qu'il va falloir s'appuyer sur la main d'en face (ou appuyer la main d'en face) pour libérer tout son potentiel. Par exemple si vous avez 5 trèfles tout juste corrects et que le partenaire n'en ait que 2 ou moins (ce qui se produit presque une fois sur deux) la plus-value que vous avez attribuée à votre main sera souvent réduite en fumée.

Quand on vous dit qu'il faut statistiquement 25H pour faire 3sa, en réalité c'est 25H et une couleur 5^e 2 fois sur 3. La couleur 5^e est comprise dans le paquetage.

Par contre, il est évidemment normal de préférer une main 6322 de 12H, fittée environ 3 fois sur 4, à une main 4432 de 12H et le test rend justice à ce jugement.

Essays de définir l'ouverture de 2 faible.

■ Dans tous les cas une ouverture de 2 faible comporte **un maximum de 10H** que l'on peut étendre aux mains de 11H à moins-value(s).

■ **La couleur sixième doit procurer au moins 4 levées de jeu** dans le cadre des répartitions normales du résidu (322, 331), ce qui fixe sa qualité minimale à DV10xxx ou Axxxxx. Pour évaluer l'apport en levées de cette couleur on considère que 3 levées lui sont acquises, et ce sont les 3 cartes les plus élevées qui déterminent combien de levées il faut statistiquement ajouter à 3 (le partenaire étant en main au moins une fois) pour trouver son potentiel.

■ **On peut très bien ouvrir d'un 2 faible avec 2 as ou 2 levées de défense** mais c'est un maximum.

AD ou AR dans la couleur 6^e comptent (à priori) pour une seule levée de défense.

Il ne faut pas oublier qu'une ouverture de barrage sert soit à réduire l'adversaire au silence, ce qui arrivera plus souvent quand vous aurez 10 points que 3, soit à le pousser à un contrat qui chute et cela se produira plus souvent quand vous aurez deux levées de défense qu'aucune.

■ **Au total la main doit apporter un maximum de 6 levées de jeu et un minimum qui dépend des vulnérabilités relatives.** Ce minimum est le suivant :

Vert contre rouge **4**

Vert contre vert **4,5**

Rouge contre rouge **4,5 avec un singleton** (sinon 5)

Rouge contre vert **5,5 et plutôt 6**

Dans le cadre d'un 64, une couleur 4^e comportant une Dame ou V10 compte pour une demie levée. Mais une couleur 4^e offre de meilleures perspectives dans l'optique d'offrir des coupes à un partenaire correctement fitté que dans l'optique de procurer des levées de longueur ce qui ne se produit environ qu'une fois sur trois.

Attitude du partenaire de celui qui a ouvert de 2♥ ou 2♠

O E On sait que l'ouverture est très variable si nous sommes non-vulnérables, beaucoup moins (entre 5 et 6 levées de jeu) si nous sommes rouges.

2♠ ?

Au niveau de 2, sans apport du partenaire, nous chuterions au moins de 2.

4♠ Est une enchère très variable qui peut provenir soit d'une main forte avec laquelle on est pratiquement certain de réaliser ce contrat soit d'une main faible, voire très faible ou moyenne comportant 4 atouts. Il est presque toujours rentable de dire 4♠ avec 4 atouts mais si on est rouge il vaut mieux apporter au moins 2 levées (de coupe ou d'honneurs).

3♠ Il est probablement absurde de dire 3♠ « pour poursuivre le barrage » avec un jeu très faible car cela met simplement l'adversaire dans l'obligation de demander et de réaliser la manche à laquelle il a droit, ou de nous pénaliser lourdement, sans aucune contrepartie positive.

Par contre dire 3♠ avec autour de 3 levées possibles, c'est-à-dire un peu de jeu, et un fit 3^e, permet de combiner un barrage qui risque d'être efficace, un risque de pénalité plus léger et la possibilité de faire chuter l'adversaire en combinant les valeurs défensives des deux mains.

2♠, 2sa (**Sur 2♥**, 2♠ est l'enchère d'exploration, 2sa forcing avec du pique)

C'est l'enchère d'exploration qui va permettre à l'ouvreur de préciser sa main afin que nous sachions s'il convient de jouer une manche et laquelle. 2sa provient généralement d'une main fittée (sans que cela soit obligatoire) et l'enchère cache parfois un espoir de chelem.

Normalement 2sa montre au moins 14H mais on peut exceptionnellement faire cette enchère avec quelques mains fittées de 12-13H comportant à l'atout 3 cartes ou un honneur second et à l'extérieur des top cartes (AR+A, AD+A,...) souvent dans le cadre d'une longue, et une valeur de coupe. Dans tous les cas 2sa montre qu'on espère apporter 4 levées de jeu aléatoires ou plus.

Avec la main de notre donne (♠ 63 ♥A97 ♦R973 ♣RD92) nous aurions donc passé sur 2♠.

2sa garde la même signification après un contre (ou 2♠ sur 2♥) qui nous rassure sur la situation des honneurs intermédiaires ou sur l'efficacité des fourchettes que peut comporter la main.

3sa Pour les jouer

Développements sur le relais d'exploration

Le relais d'exploration peut provenir de mains très différentes (manche ou chelem en vue, généralement fittées mais pas forcément). Au minimum on envisage la possibilité de faire 4 ou 5 levées, impasses et coupes aléatoires comprises. Avec les mains minimales on a un fit en principe 3^e au moins un gros honneur d'atout et un as, ou 2 as.

Dans l'ouverture

On définit une main hyper maxi comme une main comportant 6 levées de jeu

Une main correcte compte 2 gros honneurs 6^e + un as ou un roi ou DV 4^e.

Une main faible compte au plus 5 levées de jeu.

Sur

<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><th>O</th><th>E</th></tr> <tr><td>2♠</td><td>2sa</td></tr> <tr><td>?</td><td></td></tr> </table> <p>3sa avec une main hyper maxi 3♠ main faible 3♥ singleton cœur main correcte 3♦ singleton carreau main correcte 3♣ singleton trèfle ou 6322 main correcte</p>	O	E	2♠	2sa	?		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><th>O</th><th>E</th></tr> <tr><td>2♥</td><td>2♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td></tr> </table> <p>3sa avec une main hyper maxi 3♥ main faible 3♦ singleton carreau main correcte 3♣ singleton trèfle ou 6322 main correcte 2sa singleton pique ou 6322 main correcte</p>	O	E	2♥	2♠	?	
O	E												
2♠	2sa												
?													
O	E												
2♥	2♠												
?													

Sur 3♣ → 3♦ relais → rectif dans la couleur d'ouverture 3♠ avec le singleton ♣, 3♥ = 6322

Sur 2sa → 3♣ relais → rectif dans la couleur d'ouverture 3♥ avec le singleton ♠, 3♦ = 6322

Nous pensons que la description de la forme de la main faible, notamment la description d'un singleton est plus à même de faire apprécier la valeur des honneurs de la main "forte" que la localisation d'un gros honneur, par ailleurs pas toujours possible.

C'est un procédé de description qu'on peut utiliser dans de nombreuses situations avec des aménagements (à condition de pouvoir inverser 2♠/2sa sur une ouverture à cœur).

<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♠</td><td>2sa</td></tr></table>	O	E	1♠	2sa	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♥</td><td>2♠</td></tr></table>	O	E	1♥	2♠	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♠</td><td>1sa</td></tr><tr><td>2♠</td><td>2sa</td></tr></table>	O	E	1♠	1sa	2♠	2sa	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♥</td><td>1sa</td></tr><tr><td>2♥</td><td>2♠</td></tr></table>	O	E	1♥	1sa	2♥	2♠	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>2♠</td><td>2sa</td></tr></table>	O	E	2♠	2sa	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>2♥</td><td>2♠</td></tr></table>	O	E	2♥	2♠	<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♣</td><td>2♦</td></tr><tr><td>2♥</td><td></td></tr></table>	O	E	1♣	2♦	2♥		<table border="1"><tr><th>O</th><th>E</th></tr><tr><td>1♦</td><td>2♥</td></tr><tr><td>2♠</td><td></td></tr></table>	O	E	1♦	2♥	2♠	
O	E																																														
1♠	2sa																																														
O	E																																														
1♥	2♠																																														
O	E																																														
1♠	1sa																																														
2♠	2sa																																														
O	E																																														
1♥	1sa																																														
2♥	2♠																																														
O	E																																														
2♠	2sa																																														
O	E																																														
2♥	2♠																																														
O	E																																														
1♣	2♦																																														
2♥																																															
O	E																																														
1♦	2♥																																														
2♠																																															
2♠/2sa fitté 10-13H ou 14H+		1sa forcing 6-11H misfitté 2♠/2sa=10-11H fit de 2 cartes		2♠/2sa relais d'exploration		2♦/2♥ Texas 6 cartes 3-11H 2♥/2♠ jusqu'à 16H si misfitté																																									

Sur 1m-2♦ ou 1m-2♥ Texas 6 cartes en majeure → avec 9-11H, on nomme naturellement un singleton dans une couleur annexe, le fit mineur est naturel (3-4 cartes), 2sa ambigu 6322 ou singleton couleur d'ouverture.

Sur 2sa 3♣ permet le décodage (on nomme la 6^e avec le singleton mineur).

Si l'adversaire intervient sur le 2 faible

En eaux calmes, ce système répond à la variabilité des ouvertures non vulnérables.

Quand l'adversaire intervient il en va autrement, mais il ne faut pas oublier que ces ouvertures servent avant tout à gêner l'adversaire et que leur variabilité permet de préserver le caractère constructif des ouvertures de niveau un.

<table border="1"><tr><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr><tr><td>2♥</td><td>2♠</td><td>?</td></tr><tr><td></td><td>ou X</td><td></td></tr></table>	O	N	E	2♥	2♠	?		ou X		Dans cette situation 2sa, 3♥, 4♥ gardent leur signification. 3♣, 3♦ ont plutôt l'allure d'une indication d'entame avec un fit 3 ^e dépourvu d'honneurs. Mais le partenaire peut aussi les mettre à profit pour défendre plus haut ou pour punir l'adversaire.
O	N	E								
2♥	2♠	?								
	ou X									

Dès lors que les enchères de 3♥, 3♣, 3♦ montrent un fit 3^e et une contribution approximative à 3 levées l'ouvreur retrouve (rarement) un droit à la parole quand il a 2 levées de défense et que l'adversaire débarque à haut niveau ou quand il a beaucoup de distribution, (par exemple un 6-4) et de bonnes cartes.

Le temps où il fallait absolument fermer sa gueule après une ouverture de barrage est révolu.