



Sabine Auken, GE    Giorgio Belladonna , IT    Jeffrey Allison, IRL    Erik Saelensminde, No    Dave Berkowitz, USA

## A propos de Levées ...

Observez ces champions. Comme tous les joueurs de Bridge, ils sont plongés dans la contemplation de leur main, occupés à compter leurs levées, à en déterminer le potentiel offensif et défensif pour agir au mieux des intérêts de leur camp. Cette note a pour objectif de clarifier les notions de levées, de levées de défense et d'évaluation des mains en enchères compétitives.

A l'ouverture, le compte de la main s'effectue en points d'Honneurs ou en levées de jeu.

### 1. Le compte en points d'Honneurs

Le compte en points d'honneurs s'applique aux mains régulières. Le compte le plus simple et le plus utilisé est celui instauré par Milton Work en 1915.

AS = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1. Ce compte nécessite des ajustements. Les As et les Rois y sont largement sous estimés. Sans rentrer dans des méthodes de compte compliquées, retenez seulement que les AS et les Rois dynamisent votre main et que les Dames et les Valets, surtout dispersés, ont une valeur nettement inférieure. Nos amis anglo-saxons parlent de «**Quacks**» ! (Queens et Jacks). Les 10 et les 9 qui reçoivent la valeur zéro sont les mal aimés de ce compte. Et pourtant, si vous possédez Rxxxx dans une couleur, vous serez contents de trouver au Mort 1098x plutôt que 6543.

### 2. Le compte en levées de jeu

Le compte en levées de jeu, somme des levées d'Honneurs et levées de longueur s'applique aux mains unicolores ou aux mains bicolores. Il traduit mieux que le compte en points d'honneur, le potentiel des longues en terme de Fits probables, et d'affranchissement.

#### 2.1. Levées d'Honneur

Pour les couleurs courtes de trois cartes au maximum, on compte le nombre de levées réalisables par les gros honneurs détenus dans la couleur.

	As	Roi		Dames et Valets	
As	1 levée	RD2	1+	DV10	0,5+
AR	2	RDV	2	DV2	0,5
ADV	2+	RD10	1,5	D2 et V32	0,5
ARV	2+	RV10	1+		
AD10	2	RV2	1		
AD	1,5	RV	0,5+		
AV10	1,5	R2	0,5		

## 2.2. Levées de Longueur

Pour les couleurs longues, on fait le même compte mais on ajoute une demi levée pour la 4ème carte et une levée pour chaque carte à partir de la 5ème. Une couleur sixième par ARDXXX vaut six levées et l'on retranche une levée par gros Honneur manquant. L'absence du Valet peut être compensée par la présence du 10 et du 9.

Main 1		Main 2		Main 3		Main 4	
ARD965	6	2	0	AD76542	5,5	A4	1
A52	1	RD10874	4,5	2	0	RD765	3
8	0	RDV	2	A5	1	AV104	1,5
A104	1	AD10	2	RD3	1+	R2	0,5
	<b>8</b> Levées		<b>8,5&lt;8</b>		<b>7</b> Levées		<b>6</b> Levées

Il s'agit bien sûr d'une évaluation a priori de la main. Ce compte évolue en enchères à deux selon l'emplacement de nos Honneurs dans les couleurs Fittées.

Ainsi par exemple, à l'ouverture, la « Main A » ci-dessous vaut 7,5 levées de Jeu. Face à la « main n°1 » de 6H, elle produira onze levées. Face à la « Main n°2 » de 9H, elle ne produira qu'un maximum de huit levées (si les Trèfles sont 3-3), et souvent beaucoup moins, compte-tenu des problèmes de communications entre les deux mains.

Main A		Main 1		Main 2	
♠5	0	♠2	♠R10875		
♥ARXXX	3	♥D852	♥6		
♦8	0	♦10654	♦RDV542		
♣RDVXXX	4,5	♣A62	♣8		
	<b>7,5</b> Levées				

L'évaluation a posteriori de la main devient plus importante encore en enchères à quatre où rentrent en jeu les critères d'emplacement géographique de la main, de Fits, de doubles Fits, d'emplacements des Honneurs dans nos couleurs ou dans les couleurs adverses etc....

## 3. Les levées de défense

A l'ouverture, une main promet une moyenne de **2,5 levées de défense**, c'est-à-dire des levées sûres, quelle que soit la nature du contrat, AR, A, RD, etc...et ce, compte-tenu des partages les plus fréquents. Plus la couleur est longue, plus la probabilité d'encaisser les gros Honneurs dans cette couleur longue diminue. Si vous avez la main ci-dessous

♠ARxxxxxxxx  
 ♥x  
 ♦xx  
 ♣x

Vous avez bien 9 levées de jeu mais à peine une levée de défense car si vous jouez en défense, la valeur de vos gros Honneurs dans la couleur diminue, et selon toute probabilité, le second Honneur sera le plus souvent coupé.

### 3.1. Ouverture de Barrage

Cette notion de levée de défense prend toute son importance dans les critères d'ouverture de barrage. Une ouverture de barrage ne devrait pas posséder plus d'une levée de défense extérieure à sa couleur. En effet, la vocation première d'un barrage est de prendre l'espace aux adversaires pour les empêcher de déclarer un contrat gagnant dans leur ligne. Le Partenaire, bien fitté et avec peu de points, poursuit le barrage pour bénéficier d'un sacrifice payant contre un contrat gagnant dans l'autre ligne.

Main A	Main 1	Main 2
♠RXXXX	♠ADVXXX	♠R19542
♥X	♥XX	♥DVX
♦VXX	♦DXX	♦AX
♣RXXX	♣XX	♣XX

Vous ouvrez de 2♠ avec la « Main n°1 » et le Partenaire avec la « Main A » enchérit à 5♠ en défense contre 4/5♥. Le sacrifice est payant.

Si vous ouvrez de 2♠ avec la « Main n°2 », le Partenaire avec la « Main A » dira aussi 5♠. Vous serez contré pour une défense de *Don Quichotte* puisque vos points à coeur, votre As de Carreau et le R♣ de votre Partenaire sont des levées dont l'adversaire avait besoin pour faire son contrat et donc il n'y a pas de contrat de Manche dans leur ligne.

DV♥ et A♦ sont des levées de défense pour battre les contrats adverses non pour gagner les vôtres.

### 3.2. Camp en attaque

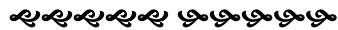
L'évaluation du potentiel offensif et défensif d'une main entre en jeu lorsqu'un joueur dont le camp est en attaque doit choisir entre contrer ou surenchérir. Nous avons vu de nombreux exemples lorsque nous avons étudié cette notion. Un seul exemple suffira :

♠DX ♥V72 ♦RD ♣A109763	1♥ 2♠ 3♣ 3♠ 4♣ - 4♥ 4♠ - - ?	Main 1 Les adversaires ont surenchéri à 4♠, notre camp en attaque est fitté Coeur-Trèfle. Le Partenaire m'a laissé décider (Passe .. Forcing). Dois-je contrer ou surenchérir ?
♠ ♥RV3 ♦V972 ♣ADX863	1♥ 2♠ 3♣ 3♠ 4♣ - 4♥ 4♠ X - ?	Main 2 Le Partenaire a contré et l'enchère me revient. Dois-je passer ou surenchérir, en fonction de quels critères?

Dans la « Main 1 », la D♠ est une levée de défense. Une carte dont les adversaires ont besoin pour gagner leur contrat. RD♦ comptent pour une levée. Nous avons 5H seulement dans le Fit et 7H dans les couleurs adverses. La Main est plate, sans singleton, et la couleur Trèfle est creuse. Cette main sera plus utile pour faire chuter un contrat que pour en gagner un au palier de 5. **Il faut contrer.**

La « Main 2 » est quasi dépourvue de levées de défense. Pour battre un contrat adverse, elle peut à peine compter sur l'A♣ (violent Fit Trèfle 11ème avec le Partenaire) peut-être sur 1

levée à Coeur. Tous les Honneurs sont dans les couleurs du Fit, 10H sur 11. Les doubles Fits augmentent la probabilité de faire 11 levées en attaque et la chicane dans la couleur adverse est une mine d'or. Une surenchère s'impose. (*Exemples extraits du Test du 9 novembre sur les enchères compétitives*)



## En résumé en enchères compétitives



*The Cards Players by Rombouts Theodor, Antwerpen, 1597-1637*

- Ce sont les Fits qui font des levées et non les points d'Honneur
- La valeur de la main croît si les Honneurs sont dans nos couleurs communes et décroît si nos Honneurs sont dans les couleurs adverses
- Un singleton dans une couleur adverse enchérit à haut palier est Magique; une chicane, plus encore
- Méfions nous des «*Quacks*», Dames et Valets dans les couleurs adverses. Ces petits Honneurs ont peut de valeur en attaque
- En enchères à quatre, la distribution prime la Force