Cadets_02a 4/12/12 9:25 Page 1

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

les Cadets

Perfectionnement
Première année

UNIVERSITÉ DU BRIDGE

SOCIETE GENERALE
PARTENAIRE OFFICIEL
Les Espoirs du Bridge
FFB
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

Ce manuel de « Perfectionnement » vient opportunément compléter la collection de manuels scolaires. Les enfants qui ont suivi les deux années du programme « Découverte » pourront désormais se perfectionner, et concourir dans la catégorie « Cadet 1ère année » des Championnats de France.

La rédaction du manuel a été confiée à une équipe de pédagogues expérimentés composée de Katia Lormant, Sabine Rolland, Wilfried Libbrecht et Laurent Thuillez. Comme pour le précédent ouvrage, c'est Bernard Feltin qui a supervisé et harmonisé l'ensemble du projet. C'est grâce aux compétences de tous qu'en tant qu'initiateurs « Cadets », vous transmettrez les bases du système d'enseignement français à vos élèves. Ces derniers termineront leur apprentissage avec un manuel de « Perfectionnement deuxième année » qui est en préparation.

D'ici là, bridgez les bien !

Benoît Brochu
Université du Bridge

SE PERFECTIONNER AU BRIDGE

Destiné à une troisième année d'enseignement de bridge scolaire, ce manuel est conçu dans la continuité et sur le modèle des manuels « Découverte » 1ère et 2ème années.

Il ne s'agit plus de faire découvrir le bridge aux jeunes, mais de leur faire acquérir les conventions de base, de combler leurs lacunes et d'approfondir leurs connaissances.

- Le programme de ce manuel « Perfectionnement » 1ère année est réparti sur 24 séances.

La plupart des séances traitent des enchères. Il n'y a que trois séances spécifiques au jeu de la carte, mais tous les domaines du jeu de la carte sont abordés dans les donnes d'application.

- Le manuel est découpé en trois parties, chacune comportant sept leçons et un tournoi de révision.

Chaque partie comporte deux thèmes principaux d'enchères :

1ère partie : le 2♣ Stayman, les 2♣ fort indéterminé et 2♦ forcing de manche.

2ème partie : le Texas majeur, les enchères de chelem.

3ème partie : les unicolores et les bicolores, le contre d'appel.

- Chaque leçon est développée sur trois ou quatre pages et comporte quatre donnes.

Après l'indication du programme de la séance, la leçon se déroule en général de la façon suivante :

- la 1ère donne est jouée tout de suite sans discours préalable et introduit la notion nouvelle de la leçon (enchères ou jeu de la carte).
- un exposé bref et ludique, s'appuyant sur la donne jouée et sur des exercices d'application, met en exergue la notion à retenir.
- la 2ème donne et la 3ème donne (dont le contrat chute souvent sur un bon flanc) mettent en œuvre la nouvelle notion.
- la 4ème donne la complète ou l'approfondit.

Les trois tournois de révision constituent des pauses dans la progression. Ils sont une mise en pratique des acquis tout en permettant des rattrapages.

- Comme au cours des années précédentes, les jeunes doivent jouer le plus possible. Laissez-les jouer sans intervenir, même s'il est souvent difficile de rester impassible.

Quand ils sollicitent un conseil, ne leur donnez pas la solution, mais éventuellement un indice qui les mettra sur la piste.

Sauf exception, ne faites pas rejouer les donnes et limitez-vous à des commentaires courts relatifs aux thèmes de la leçon et des leçons précédentes.

- La Signalétique des textes reste la même que dans les manuels découverte 1ère et 2ème années :

Italique *: les conseils pédagogiques et pratiques*

Gras encadré : les notions à retenir

? **Définitions**

- Toutes les donnes du programme se trouvent sur 4 jeux fléchés de 24 donnes. Le manuel précise pour chaque donne sa correspondance avec les jeux fléchés.

À l'exception des tournois, Sud est toujours le déclarant. On peut par exemple faire tourner le tapis afin que chaque élève soit déclarant à tour de rôle.

Séance 1

RÉVISION (1)

Programme de la séance

- **Soutiens de l'ouvreur et du répondant**
- **Loi des atouts**
- **Réponse à SA**
- **Laisser traîner un atout maître**
- **Coupe de la main courte et parade en défense**
- **Prendre ses levées en flanc**
- **Déblocage**

Première donne de la séance (1.1)

1.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°1 - Donne 1

	♠ 6 3 2 ♥ A R 4 2 ♦ A D 8 5 ♣ 7 4	
♠ R D 7 ♥ D 10 ♦ V 10 4 ♣ V 10 9 3 2	N O E S	♠ A 10 5 ♥ V 7 5 ♦ 9 7 3 ♣ R D 6 5
Entame : Valet de Trèfle	♠ V 9 8 4 ♥ 9 8 6 3 ♦ R 6 2 ♣ A 8	

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	Passe
1♥	Passe	2♥	Passe
Passe	Passe		

Nord ouvre de 1♦ avec 13 points H.
Sud a 8 points H et répond 1♥ (la majeure économique avec 4 Cœurs et 4 Piques)
Nord annonce 2♥ qui montre 4 cartes à Cœur et 12 à 16 points HD.
Sud passe, car le camp ne possède pas assez de points pour annoncer la manche.

Sud compte 6 levées sûres : 2 à Cœur, 3 à Carreau et 1 à Trèfle, à condition de ne pas se faire couper un Carreau.

o Il trouvera les deux levées manquantes à l'atout si le partage des Cœurs est 3-2 ; il réalisera alors une coupe et un atout de longueur.

Sud tire l'As et le Roi de Cœur en laissant traîner le dernier atout maître, encaisse l'As, le Roi et la Dame de Carreau, défausse le 8 de Trèfle sur le Carreau affranchi et coupe le Trèfle perdant.

Score : 2♥ +1 ► 140 NS.

Rappel des soutiens de l'ouvreur :

Ouvreur	Répondant
1♦	1♥
2♥	: 4 cartes à Cœur, 12 à 16 HD
3♥	: 4 cartes à Cœur, 17 à 19 HD
4♥	: 4 cartes à Cœur, 20 HD et plus

Quand il reste un atout maître chez l'adversaire,
on ne gaspille pas deux atouts pour le faire tomber.

Deuxième donne de la séance (1.2)

1.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°1 - Donne 2

	♠ A D 6 ♥ 9 8 4 3 ♦ V 9 8 7 ♣ 7 5	
♠ 5 2 ♥ D 10 5 2 ♦ R D 10 2 ♣ R V 9	N O E S	♠ R 9 3 ♥ V 6 ♦ A 6 4 ♣ 10 8 4 3 2
Entame : Roi de Carreau	♠ V 10 8 7 4 ♥ A R 7 ♦ 5 3 ♣ A D 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1♠ avec 14 H.
En réponse, Nord dit 2♠ avec ses 8 HD.
Sud ne peut espérer jouer la manche avec seulement 15 HD ; il passe.

Resté en main au Roi de Carreau, Ouest comprend que :
- o l'As de Carreau est dans la main du partenaire, autrement le déclarant aurait pris de l'As.
- o il n'a pas intérêt à continuer Carreau au risque de libérer le Valet du mort.
- o le doubleton Trèfle est une valeur de coupe de la main courte.

Laissez-le trouver le retour Pique pour le Roi de son partenaire, qui en rejouera.

Le déclarant rate l'impasse au Roi de Trèfle. Mais Ouest n'a plus de Pique pour enlever le dernier atout du mort. Son partenaire le pourrait, mais comment lui donner la main ? En jouant Carreau pour son As bien sûr !

Score : 2♠ -1 ► 100 EO.

Rappel des soutiens du répondant :

Ouvreur	Répondant	
1♠	2♠	: 6 à 10 HD, au moins trois cartes à Pique
	3♠	: 11 à 12 HD, au moins trois cartes à Pique
	4♠	: 13 à 15 HD, au moins trois cartes à Pique

Pour empêcher une coupe de la main courte, on joue atout !

Troisième donne de la séance (1.3)

1.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°1 - Donne 3

	♠ A V 6 ♥ 10 6 4 3 ♦ V 9 8 4 2 ♣ 7	
♠ R D 9 7 2 ♥ R 8 ♦ 10 6 3 ♣ A V 4	N O E S	♠ 10 4 3 ♥ V 5 ♦ A R 7 ♣ 9 8 6 3 2
Entame : Roi de Pique	♠ 8 5 ♥ A D 9 7 2 ♦ D 5 ♣ R D 10 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♥	2♠
Passe	Passe	3♥	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1♥ avec 13 H.
Ouest intervient à 1♠ avec 13 H.
Nord soutient à 2♥ avec 10 HD et quand les enchères lui reviennent à 2♠, pousse à 3♥ en raison du fit de 9 cartes et de la distribution irrégulière.
Le camp EO ne peut surenchérir vulnérable à 3♠ avec un fit huitième et des mains régulières.

Quel que soit le moment choisi par le déclarant pour affranchir le Valet de Pique du mort, en particulier s'il laisse passer l'entame,

- Ouest devra jouer le 3 de Carreau à la première occasion pour encaisser les levées auxquelles son camp a droit.

Score : 3♥ -1 = ► 50 EO.

En situation compétitive, avec une main irrégulière on peut demander autant de levées que l'on possède d'atouts dans son camp, conformément à la « loi des atouts ».

Quatrième donne de la séance (1.4)

1.4	Donneur : 0	Vul : T	JF n°1 - Donne 4

	♠ R V 7 5 ♥ 9 6 3 2 ♦ R 4 2 ♣ R D	
♠ A 9 8 3 ♥ A 1 0 4 ♦ D V 1 0 9 ♣ 1 0 6 Entame : Dame de Carreau	N O E S	♠ 1 0 6 ♥ R D V ♦ 8 7 6 ♣ 9 8 7 5 2
	♠ D 4 2 ♥ 8 7 5 ♦ A 5 3 ♣ A V 4 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	Passe
2SA	Passe	Passe	Passe

Nord ouvre d'1♦ avec 12H.
Sud répond 2SA avec 11 H réguliers sans majeure quatrième.
Nord compte les points du camp (23-24) et passe, n'arrivant pas au 25 H nécessaires à la manche.

Sud compte 6 levées sûres : 2 Carreaux et 4 Trèfles.

- Il trouvera les 2 levées manquantes à Pique, par un simple affranchissement d'honneurs, mais devra surmonter le blocage des Trèfles.

Sud prend l'entame Carreau du Roi (et non de l'As de la main) et encaisse expressément le Roi et la Dame de Trèfle avant de toucher aux Piques.

La défense sera vigilante dans ses défausses : Ouest doit garder ses Piques !

Score : 2SA = ► 120 NS.

Rappel des réponses à SA :

Ouvreur	Répondant	
1♦	1SA	: pas de majeure 4e, 6 à 10 H
	2SA	: pas de majeure 4e, jeu régulier, 11 à 12 H
	3SA	: pas de majeure 4e, jeu régulier, 13 à 15 H

**Il faut débloquer les honneurs,
tant qu'on communique entre les deux jeux.**

Séance 2

RÉVISION (2)

Programme de la séance

- **Redemande de l'ouvreur à SA**
- **Barrage**
- **Réponse à l'ouverture d'1SA**
- **Jouer les honneurs du côté court**
- **Impasses**
- **Appel direct**

Première donne de la séance (2.1)

2.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°1 - Donne 5

	♠ V 7 5 2 ♥ R 8 2 ♦ R D 2 ♣ 9 7 3	
♠ A 8 6 4 ♥ D V 7 4 3 ♦ 8 ♣ A V 8	O N E S	♠ R 10 9 ♥ 10 6 ♦ V 9 6 4 ♣ D 10 5 4
Entame : 4 de Cœur	♠ D 3 ♥ A 9 5 ♦ A 10 7 5 3 ♣ R 6 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♦	1♥	1♠	Passe
1SA	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre d'1♦ avec ses 13 points H.
Ouest intervient à 1♥.
Nord répond sa majeure : 1♠.
Est passe avec moins de 8 H.
Sud a un jeu régulier de 12 à 14 points H ; il redemande à 1SA plutôt qu'à 2♦.

Sud compte 5 levées : 2 Cœurs et 3 Carreaux. Les levées manquantes proviendront de la longue à Carreau.

o Sud doit jouer les Carreaux dans le bon ordre : d'abord les honneurs de la main courte.

Le 2 de Carreau permettra de passer à la main longue. Au deuxième tour de Carreau, le déclarant remarquera qu'Ouest ne fournit pas ; il devient donc évident de faire l'impasse au Valet de Carreau contre Est.

Score : 1SA = ► 90 NS.

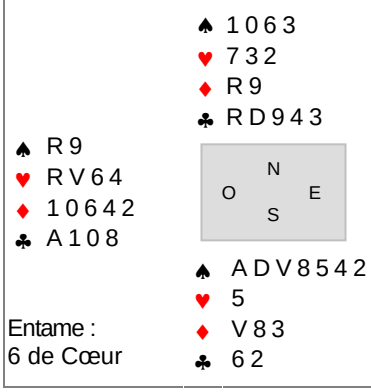
Rappel des redemandes à Sans-Atout :

Ouvreur	Répondant
1♦	1♠
1SA	: pas 4 cartes à Pique, jeu régulier, 12 à 14 H
2SA	: pas 4 cartes à Pique, jeu régulier, 18 à 19 H

Quand on encaisse une couleur, on commence par jouer les honneurs du côté court.

Deuxième donne de la séance (2.2)

2.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°1 - Donne 6



Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
3♠	4♥	4♠	Passe
Passe	Contre	Passe	Passe
Passe			

Sud intervient à 3♠ avec la main idéale : 7 belles cartes et 8 H.
Avec 14 HD, Ouest soutient à 4♥.
Assuré d'un fit de 10 cartes, Nord prolonge le barrage au palier de 4, « vert contre rouge ».
Ouest contre avec la majorité des points dans son camp.

Le déclarant coupe le retour Cœur et joue Trèfle vers le Roi.

- Qu'il prenne de l'As de Trèfle au premier ou au deuxième tour de la couleur, Ouest devra jouer Carreau pour que le partenaire encaisse deux levées dans la couleur.

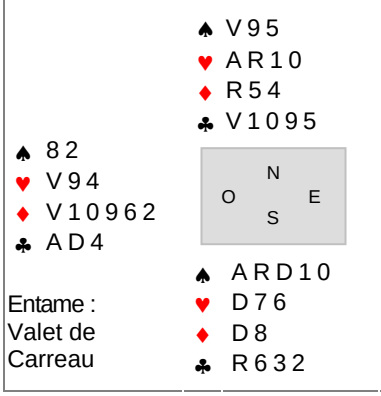
Score : 4♠ x -2 ► 300 EO.

En intervention comme à l'ouverture, l'enchère de barrage promet une belle couleur, 6 à 10 H et :

- **6 cartes au palier de 2** (en majeure uniquement)
- **7 cartes au palier de 3**
- **8 cartes au palier de 4**

Troisième donne de la séance (2.3)

2.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°1 - Donne 7



Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA avec un jeu régulier et 15-17 H.
Nord totalise 27 à 29 H et conclut à 3 SA.

Sud compte 8 levées : 4 Piques, 3 Cœurs et 1 Carreau après l'entame.

- Est ne doit fournir son As de Carreau que pour prendre le Roi du mort.

Sur le Valet de Carreau, le déclarant appelle un petit du mort, et Est fournit le 3 pour ne concéder qu'une levée de Carreau.

Sud cherchera son salut en tentant l'impasse (forçante) à la Dame de Trèfle, sans succès …

Score : 3SA - 2 ► 200 EO.

Rappel des soutiens à l'ouverture d'1SA (15-17 H) :

Ouvreur	Répondant		
1SA	Passe	: 0 à 8 H	
	2SA	: 9 H	(proposition de manche)
	3SA	: 10 à 15 H	(conclusion)

Les honneurs de la défense sont destinés aussi à la capture d'honneurs inférieurs.

Quatrième donne de la séance (2.4)

2.4	Donneur : 0	Vul : P	JF n°1 - Donne 8

	♠ R V 6 5 ♥ A 7 4 ♦ D 6 4 3 ♣ R 8	
♠ A 8 2 ♥ 3 ♦ 9 8 7 5 2 ♣ V 7 6 5 Entame : 3 de Cœur	N O E S	♠ 3 ♥ D 10 8 6 5 2 ♦ R 10 ♣ A D 9 3
	♠ D 10 9 7 4 ♥ R V 9 ♦ A V ♣ 10 4 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	1♥
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Nord ouvre d'1♦ avec un jeu régulier et 13 H.
Est intervient à 1♥ avec 11 H.
Sud répond 1♠, et sur la redemande à 2♠ qui garantit quatre cartes et 12-16 HD, conclut à 4♠ avec 14 HD.

Sud doit jouer Pique au plus vite pour réduire le risque de coupe. Il prend la Dame de Cœur du Roi, puis joue Pique vers le Roi et Pique vers la Dame.

- Est doit défausser et pour inciter clairement le partenaire à jouer Trèfle, il se débarrasse du 9 de Trèfle.

Ouest prend de l'As de Pique et, obéissant, joue le 6 de Trèfle. Est encaisse l'As et la Dame de Trèfle et rejoue Cœur pour la coupe du partenaire.

Score : 4♠ - 1 ► 50 EO.

La défausse d'une grosse carte est un appel direct dans la couleur.

Séance 3

LE 2♣ STAYMAN (1)

Programme de la séance

- **Intérêt du 2♣ Stayman**
- **Les réponses avec une majeure quatrième**

Première donne de la séance (3.1)

3.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°1 - Donne 9

	♠ R 9 5 ♥ A V 7 2 ♦ 8 6 ♣ D 6 4 3	
♠ D 8 4 ♥ D 5 3 ♦ A V 10 7 2 ♣ 9 5	N O E S	♠ 10 6 3 2 ♥ 10 9 ♦ R 9 4 ♣ V 10 8 2
Entame : Valet de Carreau	♠ A V 7 ♥ R 8 6 4 ♦ D 5 3 ♣ A R 7	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

En l'état des connaissances, le camp NS aboutit au contrat de 3SA qui chute rapidement sur l'entame Carreau.

- *Demandez aux enfants si un autre contrat aurait pu être joué ?*

Oui, 4♥ puisqu'on détient un fit huitième. L'impasse Cœur gagne mais l'impasse Pique échoue ; le déclarant totalise 10 levées : 2 Piques, 4 Cœurs, 1 Carreau coupé et 3 Trèfles.

- *Comment trouver ce contrat ?*

Il faudrait que le répondant sache que l'ouvreur détient une majeure quatrième.

C'est ce que permet de faire le 2♣ "Stayman" : quand le répondant déclare 2♣ sur 1SA, il ne promet pas des Trèfles, mais demande à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième.

- *Combien de points faut-il pour utiliser le 2♣ Stayman ?*

Le camp sera amené à jouer au moins au palier de 2, ce qui nécessite un minimum de 23 H. Comme l'ouvreur ne promet que 15 H, le répondant doit en détenir au moins 8.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

?

En réponse à l'ouverture d'1SA, le 2♣ Stayman signifie :

- **« partenaire, as-tu une majeure quatrième ? ».**
- **j'ai une majeure quatrième** *(sinon, à quoi bon poser la question ?)* **et un minimum de 8 H.**

①	②	③	④	⑤
♠ D 9 7 3 ♥ A 7 3 ♦ R 8 4 2 ♣ 5 2	♠ 8 5 ♥ R V 6 2 ♦ D 7 4 ♣ 9 6 3 2	♠ A R 6 2 ♥ R D 10 8 ♦ A 7 4 3 ♣ 6	♠ A V 3 ♥ A D 5 ♦ R 6 4 2 ♣ 10 8 5	♠ D 7 6 ♥ 9 7 4 2 ♦ A 9 6 3 ♣ A 5
9 H, 4 Piques	6 H	16 H, 4 Cœurs et 4 Piques	14 H, pas de majeure 4e	10 H, 4 Cœurs
2♣	**Passe**	**2♣**	**3SA**	**2♣**

Deuxième donne de la séance (3.2)

3.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°1 - Donne 10

	♠ D 10 8 5 ♥ 7 4 ♦ A R V 10 3 ♣ A D	
♠ R 4 ♥ R D 10 3 ♦ 9 6 5 ♣ 9 5 4 2	N O E S	♠ 7 6 2 ♥ 9 8 6 2 ♦ 8 4 ♣ 10 8 7 3
Entame : Roi de Cœur	♠ A V 9 3 ♥ A V 5 ♦ D 7 2 ♣ R V 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	6♠	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA et Nord qui possède 16 H et quatre cartes à Pique utilise le 2♣ Stayman.
Que doit répondre Sud ? Avec quatre cartes à Pique, il répond naturellement 2♠.
Nord réévalue son jeu et compte maintenant 18 HD : il conclut à 6♠ (le camp possède entre 33 et 36 HD, la zone du petit chelem).

Sud compte 3 ou 4 Piques suivant la place du Roi, 1 Cœur, 5 Carreaux et 3 Trèfles qui font 12 ou 13 levées. Mais après l'entame, les adversaires seront en mesure de réaliser 1 Cœur et 1 Pique.

- Le déclarant doit immédiatement défausser son Cœur perdant sur un Trèfle ; c'est ensuite qu'il pourra tenter l'impasse au Roi de Pique.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

? **En réponse au 2♣ Stayman, l'ouvreur déclare :**

- **2♥ avec 4 cartes à Cœur**
- **2♠ avec 4 cartes à Pique**

Fitté en majeure, l'auteur du 2♣ Stayman soutient au palier approprié :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2♥	3♥	: 8 - 9 HD (*Proposition de manche*)
	4♥	: 10 - 15 HD
	5♥	: 16 - 17 HD (*Proposition de chelem*)
	6♥	: 18 - 19 HD

Troisième donne de la séance (3.3)

3.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°1 - Donne 11

	♠ R 7 4 ♥ R 4 3 2 ♦ A 8 7 ♣ 7 5 4	
♠ V 8 ♥ V 5 ♦ R 1 0 4 2 ♣ D 1 0 8 3 2	N O E S	♠ 1 0 9 6 2 ♥ 1 0 9 7 6 ♦ D 5 3 ♣ A 9
Entame : 3 de Trèfle	♠ A D 5 3 ♥ A D 8 ♦ V 9 6 ♣ R V 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA et Nord avec 10 H et quatre cartes à Cœur, fait un Stayman. Sud répond 2♠ avec quatre cartes à Pique.

Demandez à Nord :

- *as-tu découvert un fit ?* Non.
- *où vas-tu jouer ?* À Sans-Atout puisque ma main est régulière.
- *à quel palier ?* Au palier de 3 puisqu'avec 10 H je peux imposer la manche (avec 8-9 H, il proposerait la manche en déclarant 2SA).

Ouest entame du 3 de Trèfle, la quatrième meilleure ; Est prend de l'As et rejoue Trèfle. Sud passe le Valet, pris par Est qui continue d'affranchir sa couleur.

o Est doit défausser sur le troisième tour.

- Il ne peut défausser un Cœur, sous peine de libérer le quatrième Cœur du mort.
- Il sait que le déclarant possède quatre cartes à Pique : il ne peut donc défausser de cette couleur sous peine de voir le déclarant réaliser un quatrième Pique.

Il défausse alors un Carreau en espérant trouver un complément chez son partenaire.

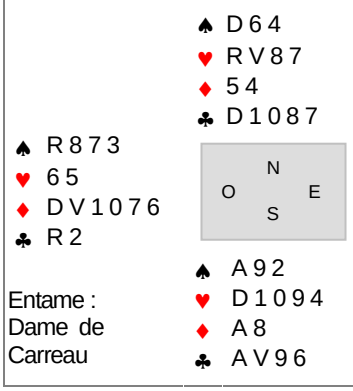
Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Sans fit majeur, l'auteur du Stayman annonce avec un jeu régulier :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2X	2SA	: 8 - 9 H (*Proposition de manche)*
	3SA	: 10 - 15 H
	4SA	: 16 - 17 H (*Proposition de chelem)*
	6SA	: 18 - 19 H

Quatrième donne de la séance (3.4)

3.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°1 - Donne 12



Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	3♥	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA et Nord fait un Stayman puisqu'il possède 8 H et quatre cartes à Cœur. Quand Nord répond 2♥, le fit est trouvé.

- *À quel palier faut-il jouer ?* Avec 9 HD, Nord n'est pas assez fort pour imposer la manche ; il ne peut que la proposer.
- *Comment ?* En déclarant 3♥, enchère qui établit l'atout Cœur.
  Sud, minimum, refuse bien entendu la proposition de manche et passe.

Le déclarant prend l'entame de l'As de Carreau et s'attaque aux atouts.

o Il fait ensuite l'impasse forçante au Roi de Trèfle qui échoue. Il terminera par l'impasse indirecte à Pique (le 2 de Pique vers la Dame) qui lui permet de gagner son contrat.

Score : 3♥ = ► 140 NS.

Sur une proposition de manche en majeure, l'ouvreur d'1SA évalue également sa main en points HD :

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♥	3♥
Passe	: 15 - 16 HD
4♥	: 17 - 18 HD

Séance 4

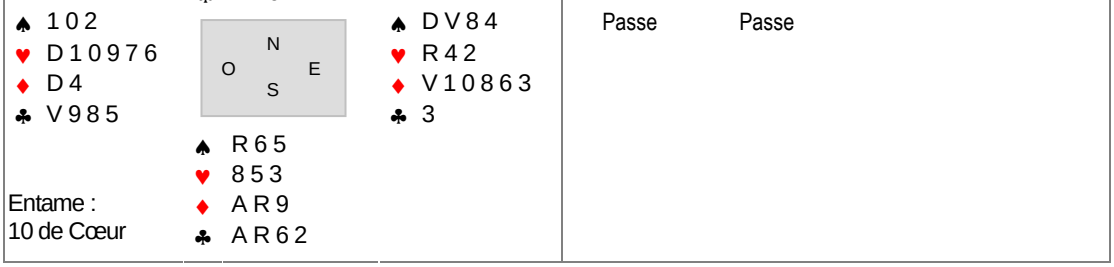
LE 2♣ STAYMAN (2)

Programme de la séance

- **Les réponses avec zéro ou deux majeures quatrièmes**
- **Rappel des réponses au Stayman**

Première donne de la séance (4.1)

4.1	Donneur : N	Vul : T	JF n°1 - Donne 13



Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA et Nord qui possède 11 H et quatre cartes à Pique, utilise le 2♣ Stayman.

Que doit répondre Sud sans majeure quatrième ? Ni 2♥ ni 2♠ qui indiqueraient une majeure quatrième ; entre 2♣ et 2♥, c'est l'enchère de 2♦ qui dénie une majeure quatrième.

Sur la réponse de 2♦, Nord sait maintenant que son camp n'a pas de fit majeur ; il conclut à 3SA avec une main régulière.

? En réponse au 2♣ Stayman, 2♦ ne signifie rien d'autre que : « Je n'ai pas de majeure quatrième ».

Ouest entame du 10 de Cœur (la plus grosse des deux cartes collées en cas de séquence brisée) pour le Roi de son partenaire qui rejoue de la couleur.

Le déclarant compte 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 3 Trèfles = 8 levées.

- Il peut espérer faire un quatrième Trèfle si la couleur est répartie 3-2 en flanc, ou si le Valet est quatrième en Ouest.

Il commence par tirer l'As et le Roi de Trèfle et découvre qu'Est avait un singleton. Il peut maintenant jouer vers sa fourchette D10 et aligner les 9 levées demandées.

Tirer la Dame au premier ou au deuxième tour de la couleur aurait cassé la fourchette D10 et empêché la capture du Valet quatrième.

Cette façon de jouer est une illustration du principe de « conservation des fourchettes ».

Score : 3SA = ► 600 NS.

Deuxième donne de la séance (4.2)

4.2	Donneur : E	Vul : P	JF n°1 - Donne 14

	♠ A 6 5 3 ♥ R 9 5 4 ♦ A 2 ♣ 9 5 3	
♠ V 9 8 4 ♥ A 10 7 6 3 ♦ 10 3 ♣ R 6 Entame : 6 de Cœur	O N E S	♠ R D 2 ♥ 8 ♦ 9 7 6 5 4 ♣ 10 8 7 4
	♠ 10 7 ♥ D V 2 ♦ R D V 8 ♣ A D V 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Nord qui possède 11 H, quatre cartes à Cœur et à Pique, utilise le 2♣ Stayman.

Sur la réponse de 2♦, Nord abandonne l'idée de jouer un contrat en majeure ; il conclut à 3SA avec une main régulière.

Ouest entame du 6 de Cœur, la quatrième meilleure et Sud capture le 8 d'Est de son Valet. Disposant alors de 7 levées (1 Pique, 1 Cœur, 4 Carreaux et 1 Trèfle), Sud ne trouvera pas les deux levées manquantes à Trèfle, mais tout simplement à Cœur, la couleur d'entame. En effet, Ouest ayant montré au moins quatre cartes à Cœur, débloquer la Dame garantira deux levées grâce à la fourchette R9 du mort.

- Sud rejoue immédiatement la Dame de Cœur, et la défausse du 4 de Carreau d'Est éclaircit la situation.

Ouest rejoue Pique, mais Sud encaisse ses Carreaux et fait l'impasse au 10 de Cœur, affiché en Ouest.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Troisième donne de la séance (4.3)

4.3	Donneur : S	Vul : NS	JF n°1 - Donne 15

	♠ 5 4 2 ♥ R 7 6 ♦ A 8 7 ♣ D 9 8 7	
♠ R D 9 8 7 ♥ V 5 ♦ V 5 3 2 ♣ 10 6 Entame : 8 de Pique	O N E S	♠ A 10 ♥ A 9 4 3 ♦ 10 9 6 4 ♣ V 3 2
	♠ V 6 3 ♥ D 10 8 2 ♦ R D ♣ A R 5 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2SA	Passe
Passe	Passe		

Sur l'ouverture d'1SA, Nord possède 9 H sans majeure quatrième. Il encourage à 2SA sans utiliser le 2♣ Stayman.

Minimum, Sud décline l'offre de son partenaire.

Ouest entame du 8 de Pique en quatrième meilleure. Celle du Roi de Pique, qui promettait trois honneurs, aurait bloqué la couleur.

- Est prend de l'As de Pique et rejoue le 10 pris bien entendu en Ouest pour le défilé de cinq levées. A la troisième levée, Est défaussera le 9 de Cœur (appel direct) pour que son partenaire joue ensuite Cœur.

Score : 2SA - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (4.4)

4.4	Donneur : O	Vul : EO	JF n°1 - Donne 16

	♠ R V 7 2 ♥ A V 5 4 ♦ R 8 ♣ R 8 5	
♠ 6 4 ♥ R 10 6 ♦ D 10 7 6 5 ♣ 9 7 6	O N E S	♠ 8 5 3 ♥ D 9 8 7 ♦ V 9 ♣ 10 4 3 2
Entame : 6 de Trèfle	♠ A D 10 9 ♥ 3 2 ♦ A 4 3 2 ♣ A D V	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1SA	Passe
2♣	Passe	2SA	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Nord ouvre d'1SA et Sud, qui possède 17 H et quatre cartes à Pique, utilise le 2♣ Stayman. Que doit répondre Nord avec les deux majeures quatrièmes ? Les réponses de 2♦, 2♥ et 2♠ étant déjà utilisées, la suivante, 2SA, décrit les deux majeures quatrièmes.

? En réponse au 2♣ Stayman, 2SA signifie : « J'ai les deux majeures quatrièmes ».

Sur 2SA, Sud sait maintenant que son camp possède un fit huitième à Pique et une force de 18 HD chez lui plus 15 à 18 HD chez l'ouvreur = 33 à 36 HD : il conclut à 6♠ !

o Pour gagner, le déclarant coupe maître deux Carreaux avant de faire tomber les atouts

Score : 6♠ = ► 980 NS.

Rappel des réponses au Stayman :

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♦	: ni 4 Cœurs, ni 4 Piques
2♥	: 4 Cœurs
2♠	: 4 Piques
2SA	: 4 Cœurs et 4 Piques

Pour aller plus loin

À partir de 8 H, l'utilisation du 2♣ Stayman est systématique avec une majeure quatrième, quelle que soit la longueur des autres couleurs. Ainsi, on répondra à une ouverture d'1SA :

①	②	③	④
♠ 8 3 ♥ D 8 6 3 ♦ R 9 8 4 2 ♣ 7 4	♠ 7 3 ♥ V 9 6 5 ♦ V 4 ♣ A D 6 5 3	♠ R D 6 2 ♥ 4 ♦ A R V 5 3 ♣ D V 2	♠ A D 8 2 ♥ A 9 7 6 5 ♦ 3 ♣ V 7 6
Passe, seulement 5 H.	**2♣**, et quand l'ouvreur dénie 4 cartes à Cœur, 2SA.	**2♣**, et quand l'ouvreur dénie 4 cartes à Pique, 3♦.	**2♣**, et quand l'ouvreur dénie une majeure 4e, 3♥.

Séance 5

L'ÉVALUATION DES LONGUEURS

Programme de la séance

- **Les levées de jeu**
- **Les points de longueur (L)**

Première donne de la séance (5.1)

5.1	Donneur : N	Vul : P	JF n° 1 - donne 17

	♠ 10764 ♥ D854 ♦ 2 ♣ D752	
♠ V8532 ♥ V2 ♦ 1085 ♣ A96	N O E S	♠ RD9 ♥ R10976 ♦ 97 ♣ RV8
Entame : Valet de Cœur	♠ A ♥ A3 ♦ ARDV643 ♣ 1043	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
2♦	Passe	Passe	Passe

Laissez-les enchérir librement jusqu'au probable contrat de 2♦ (ou 3♦).
Sud réalise 9 levées et concède les quatre dernières.

Score : 2♦ + 1 ► 110 NS.

Demandez à Sud : es-tu satisfait ? Oui, j'ai même réalisé 9 levées.
N'y avait-il pas de meilleur contrat à jouer ? Mais bien sûr, 3SA !

C'était prévisible, car quelle que soit l'entame, on réalise rapidement 2 As et 7 Carreaux. On compte 9 levées de jeu aussi bien à l'atout Carreau qu'à Sans-Atout.

Score : 3SA = ► 400 NS.

C'est à l'appui d'une belle couleur longue que l'on évalue une main en levées de jeu.

NOTA : chaque levée réalisable une fois sur deux s'évalue à une demi-levée de jeu.

Exercices

Evaluez le nombre de levées de jeu de chacune des mains suivantes :

①

♠ ARDV104
♥ RDV
♦ A2
♣ AD

10 ½

10 ou 11 levées selon la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle.

6♠ + 2♥ + 1♦ + 1♣ + ½ ♣ = 10 ½

②

♠ ARDV8532
♥ R4
♦ AD
♣ A

11

10, 11 ou 12 levées selon le résultat des impasses Cœur et Carreau.

8♠ + 1♦ + 1♣ + ½ ♥ + ½ ♦ = 11

Deuxième donne de la séance (5.2)

5.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n° 1 - donne 18

	♠ D 5 2 ♥ 5 3 ♦ A D 6 3 2 ♣ 7 6 4	
♠ V 10 9 4 3 ♥ R 7 ♦ 10 8 7 5 ♣ R V	N O E S	♠ 8 7 6 ♥ V 10 9 6 2 ♦ 9 ♣ A D 10 9
Entame : Valet de Pique	♠ A R ♥ A D 8 4 ♦ R V 4 ♣ 8 5 3 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 1SA avec 17 points H.
Se comptant 8 points H, Nord passe.

Sud dénombre 3 Piques, 1 Cœur et 4 Carreaux qui font 8 levées.

- Il réalisera une levée de longueur à Carreau à condition d'encaisser les Carreaux en commençant par les honneurs du côté court. Mais au préalable, il doit débloquer les Piques de la main pour dégager la Dame du mort.

Score : 1SA + 2 ► 150 NS.

Demandez à Nord :
Quelle couleur a procuré le plus de levées ? Carreau, 5 levées.
Le cinquième Carreau vaut-il une levée ? Oui. Sans lui, nous n'aurions fait que 8 levées.
S'il attribue au cinquième Carreau la valeur d'1 point, Nord en comptabilise 9 et répond 2SA sur l'ouverture d'1SA du partenaire. Ce dernier, maximum, conclut alors à 3SA.

Les points de longueur (L)

? En complément des points H, on ajoute 1 point L à partir de la cinquième carte d'une couleur.

Troisième donne de la séance (5.3)

5.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°1 - donne 19

	♠ V 5 3 2 ♥ A 10 ♦ 9 7 ♣ A 8 7 6 4	
♠ 8 7 ♥ R D V 4 3 ♦ A D 8 6 ♣ 10 5	N O E S	♠ 9 ♥ 9 7 6 5 2 ♦ R V 5 2 ♣ R V 9
Entame : Roi de Cœur	♠ A R D 10 6 4 ♥ 8 ♦ 10 4 3 ♣ D 3 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	4♥
Passe	Passe	Passe	
Ou mieux :			
1♠	2♥	4♠	Passe
Passe	Passe		

Laissez-les enchérir et jouer le contrat final atteint.

Ne pouvant théoriquement ouvrir d'1♠ avec moins de 12 H, ni de 2♠ avec plus de 10 H, Sud a probablement passé pour se retrouver au tour suivant au palier de 4 !

Si Sud ouvre d'1♠, Nord évalue sa main à 14 HLD et soutient au bon contrat de 4♠.

o Sud réalise 10 levées : 6 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau coupé et 2 Trèfles.

Score : 4♠ = ► 420 NS.

La surenchère à 5♥ est facultative pour le camp EO, surtout « Rouge contre Vert ». Ouest chute de deux levées s'il fait l'impasse à la Dame de Trèfle.

Score : 5♥ x -1 ou -2 ► 200 ou 500 NS.

Félicitez celui qui s'est ajouté 2 points de longueur pour ouvrir d'1♠.

Ainsi, en tenant compte des points L à l'ouverture des mains irrégulières, on peut énoncer la règle suivante :

On ouvre de 1 à la couleur à partir de 12 H ou de 13 HL.

Ne pas tenir compte des points L à l'ouverture d'une main régulière : 1SA reste à 15-17 H en ignorant l'existence d'une éventuelle mineure cinquième.

À Sans-atout, la cinquième carte d'une couleur n'a de réelle valeur que si la couleur est exploitable : il faut un complément d'au moins deux cartes dans la main du partenaire et détenir dans son camp la majorité des points H (cf. donne 5.2).

Quatrième donne de la séance (5.4)

5.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°1 - donne 20

	♠ 5 ♥ D 7 4 2 ♦ R D 9 2 ♣ R 8 6 4	
♠ R V 8 3 ♥ 9 5 3 ♦ 1 0 6 4 ♣ A D 10 Entame : 3 de Cœur	N O E S	♠ 1 0 7 6 ♥ A R V 8 ♦ 7 ♣ V 9 7 3 2
	♠ A D 9 4 2 ♥ 1 0 6 ♦ A V 8 5 3 ♣ 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1♠	Passe	1SA	Passe
2♦	Passe	3♦	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1♠ avec 13 points HL.
Sans fit, Nord freine à 1SA avec 10 points H.
Sur 2♦, Nord réévalue sa main à 12 HD et encourage Sud en le soutenant à 3♦.
Ce dernier passe avec le minimum.

Il eût été dommage de passer en Sud avec une main comportant deux belles couleurs cinquièmes et 11 H. En ajoutant 2 L, la main s'évalue à 13 HL.

o Si la défense est soignée, le déclarant ne réalise que 9 levées. Est prend l'entame du Valet de Cœur, encaisse l'As et joue Carreau pour limiter le nombre de coupes. Quand Sud joue Trèfle vers le Roi, Ouest plonge de l'As et insiste à Carreau. Sud coupera deux Piques mais devra concéder la Dame.

Score : 3♦ = ► 110 NS.

Séance 6

LE 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

Programme de la séance

- **Les unicolores majeurs forts**
- **Les mains régulières de 22-23 H**

Première donne de la séance (6.1)

6.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°1 - Donne 21
	♠ 9 8 5 4 2 ♥ 7 5 ♦ 9 2 ♣ R 6 4 3		
♠ V 7 6 ♥ 6 3 2 ♦ R D V 7 ♣ D V 5	N O E S	♠ D 1 0 3 ♥ D 4 ♦ A 1 0 5 3 ♣ 1 0 9 8 2	
Entame : Roi de Carreau	♠ A R ♥ A R V 1 0 9 8 ♦ 8 6 4 ♣ A 7		

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♥	Passe	Passe	Passe

En l'état des connaissances, le camp NS s'arrête au contrat d' 1♥ alors que la manche est sur table…

Laissez les enfants enchérir et jouer la donne à l'atout Cœur. Puis reprenez, et demandez-leur si Nord pouvait répondre à son partenaire. Non, il n'a que 4 HL.

Et pourtant, la manche gagne facilement, même si Ouest joue atout pour empêcher la coupe d'un Carreau.

Score : 1♥ + 3 ► 170 NS.

- *Qu'est-ce qui ne va pas ?* Sud est trop fort pour ouvrir d'1♥, comme s'il n'avait que 13 HL.
- *Combien de levées Sud peut-il faire à lui tout seul à l'atout Cœur ?* 2 Piques + 5 Cœurs ½ + 1 Trèfle = 8 ½ levées.
- *De quoi doit-il ouvrir ?* Les ouvertures d'1♣, 1♦, 1♥, 1♠ et 1SA sont déjà prises ; celles de 2♥, 2♠, 2SA et les ouvertures au palier de 3 également ; il reste les ouvertures de 2♣ et 2♦ qui permettent de traiter toutes les mains fortes.

Les mains fortes proches de la manche sont décrites à partir de l'ouverture artificielle du 2♣ « fort indéterminé ».

? **Avec six belles cartes en majeure, 8 à 8 ½ levées de jeu, on ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et, sur la réponse obligatoire de 2♦, on annonce la majeure au palier de 2.**

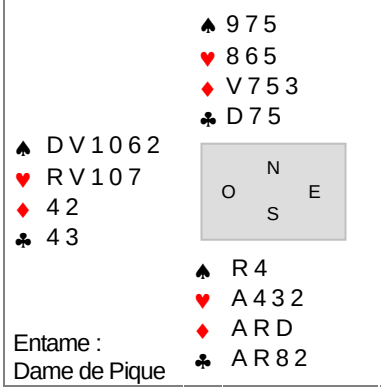
2♣ 2♦

2♥ : 6 belles cartes à Cœur et 8 à 8 ½ levées de jeu.

2♠ : 6 belles cartes à Pique et 8 à 8 ½ levées de jeu.

Deuxième donne de la séance (6.2)

6.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°1 - Donne 22



Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Veillez à ce que Sud joue à Sans-Atout, quel que soit le niveau du contrat final.

Sur l'entame de la Dame de Pique, le déclarant compte 1 Pique + 1 Cœur + 4 Carreaux + 3 Trèfles = 9 levées. Mais les Carreaux sont bloqués : pour en réaliser quatre, le déclarant doit jouer l'As, le Roi et la Dame de Carreau avant de monter au mort par la Dame de Trèfle.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Interrogez vos élèves :

- *Combien de points possède Sud ?* 23.
- *Quelle est la forme de sa main ?* Régulière.
- *De quoi peut-il ouvrir ?* Trop fort pour ouvrir de 2SA (20-21 H), Sud doit ouvrir de 2♣, et sur la réponse obligatoire de 2♦, redemander à 2SA.

Assuré de trouver 22 H chez son partenaire, Nord déclare 3SA.

- *Qu'aurait dit Nord sur l'ouverture de 2SA ?* Passe, et la manche aurait été manquée.

? Avec une main régulière de 22-23 H, on ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et, sur la réponse obligatoire de 2♦, on annonce 2SA.

Récapitulatif :

Ouvreur	Répondant	
2♣	2♦	
2♥		: 6 cartes à Cœur, 8 à 8 ½ levées de jeu
2♠		: 6 cartes à Pique, 8 à 8 ½ levées de jeu
2SA		: main régulière de 22-23 H

Exercices

①	②	③	④	⑤
♠ A ♥ A D V 7 6 4 ♦ R D 3 ♣ A 3 2	♠ A D 4 3 ♥ R 10 7 ♦ A D 4 ♣ A D V	♠ A R V 9 8 7 5 4 ♥ 8 ♦ 7 5 3 ♣ 6	♠ D 8 4 ♥ A D V 10 6 3 ♦ A 3 2 ♣ A	♠ A R D ♥ A R D ♦ A 9 8 4 ♣ R V 4
22 HL, 6 Cœurs, 8 ½ levées de jeu	22 H et une main régulière	8 H (12 HL) et 8 beaux Piques	19 HL, 6 Cœurs, 7 ½ levées de jeu	26 H et une main régulière
2♣ suivi de 2♥	**2♣** suivi de 2SA	**4♠** (barrage)	**1♥** suivi de 3♥ (cf. séance 17)	**2♦** (cf. séance 7)

Troisième donne de la séance (6.3)

6.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°1 - Donne 23

	♠ D 9 5 ♥ 8 4 2 ♦ V 10 8 6 2 ♣ 5 2	
♠ 10 6 ♥ R D 6 ♦ A 9 5 ♣ V 8 7 4 Entame : 4 de Trèfle	N O E S	♠ 8 7 4 3 2 ♥ A 9 7 3 ♦ 7 4 ♣ 10 6
	♠ A R V ♥ V 10 5 ♦ R D 3 ♣ A R D 9	

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

- *Quelle est l'ouverture de Sud ?* Avec 23 H et une main régulière, Sud ouvre de 2♣ et déclare 2SA sur la réponse obligatoire de 2♦.
- *Que répond Nord ?* Il compte 22-23 H + 3 H = 25-26 H et conclut à 3SA.

Ouest entame du 4 de Trèfle pour le 2, le 10 et l'As du déclarant.

o Ouest sait que le déclarant, possède les gros honneurs Trèfle, autrement Est aurait fourni l'As, le Roi ou la Dame s'il les avait eus. La couleur est donc sans avenir.

En main à l'As de Carreau, Ouest joue alors le Roi de Cœur. S'il a attendu le troisième tour de Carreau pour prendre de l'As, son partenaire aura défaussé le 2 de Pique pour refuser la couleur.

Score : 3SA - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (6.4)

6.4	Donneur : O	Vul : P	JF n°1 - Donne 24

	♠ 9 7 3 ♥ D 6 3 ♦ R 6 3 ♣ D V 1 0 9	
♠ 4 ♥ V 1 0 9 5 ♦ V 1 0 8 4 ♣ 7 6 5 3 Entame : Valet de Cœur	N O E S	♠ 8 5 2 ♥ A R 7 2 ♦ A 9 5 ♣ 8 4 2
	♠ A R D V 1 0 6 ♥ 8 4 ♦ D 7 2 ♣ A R	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

- *Quelle est l'ouverture de Sud ?* Avec 8 levées de jeu et une belle couleur sixième à Pique, Sud ouvre de 2♣ et sur la réponse obligatoire de 2♦, déclare 2♠.
- *Que répond Nord ?* Avec 8 H et un fit troisième, il conclut à la manche.

La défense encaisse les deux premiers Cœurs et en rejoue. Le déclarant risque alors de perdre encore deux Carreaux. De plus, les Trèfles sont bloqués.

o Pour défausser un Carreau sur un Trèfle, on remonte au mort par le 9 de Pique, à condition d'avoir préservé le 6 de Pique de la main.

Le déclarant doit donc couper le troisième Cœur du 10 de Pique (ou de l'As, carte plus spectaculaire !).

Score : 4♠ = ► 420 NS.

Séance 7

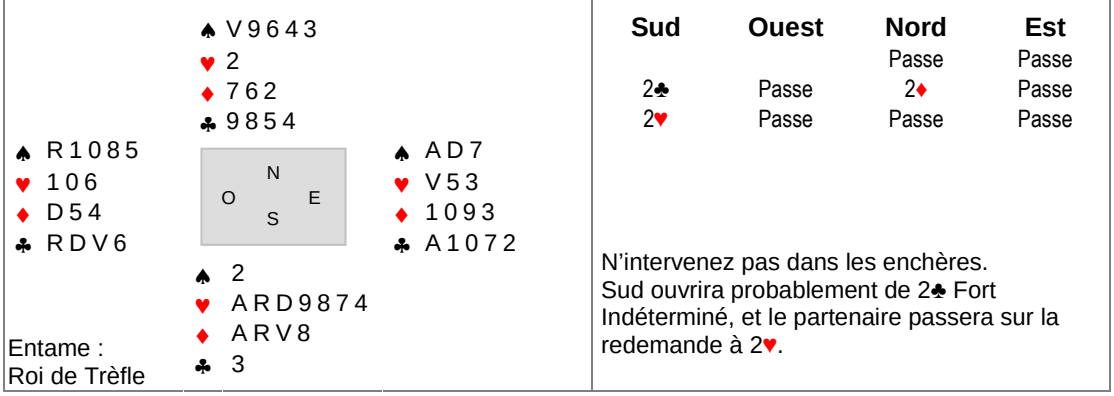
LE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

Programme de la séance

- **Les conditions de l'ouverture de 2♦**
- **Les réponses**
- **Les redemandes**

Première donne de la séance (7.1)

7.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°2 - Donne 1



Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	Passe	Passe

N'intervenez pas dans les enchères.
Sud ouvrira probablement de 2♣ Fort Indéterminé, et le partenaire passera sur la redemande à 2♥.

Au contrat de 2♥, l'affranchissement du quatrième Carreau permet de réaliser dix levées.

Score : 2♥ + 2 ► 170 NS.

Demandez à Sud :

- *Pourquoi n'as-tu pas joué la manche ?* Parce qu'il n'apportait aucune levée, mon partenaire a passé normalement sur ma redemande à 2♥.

La solution : ouvrir de 2♦ « forcing de manche ».

Cette ouverture artificielle n'indique rien à Carreau (on peut en avoir zéro), elle engage simplement le camp à déclarer une manche.

Dans l'exemple précédent, Sud était assuré de réaliser 9 levées à l'atout Cœur. En pariant sur le gain d'une levée, il pouvait engager son camp à jouer la manche.

?

L'ouverture de 2♦ « forcing de manche » garantit :

- **soit la manche, à une levée près,**
- **soit un minimum de 24 points HL.**

Plus précisément, on ouvre de 2♦ « forcing de manche » avec un minimum de

- 9 levées de jeu en majeure
- 10 levées de jeu en mineure
- 24 HL et +

Les réponses

Elles sont artificielles, et indiquent la possession ou non d'As :

Ouvreur	Répondant	
2♦	2♥	: pas d'As, 0 - 7 H
	2♠	: 1 As majeur (Pique ou Cœur)
	2SA	: 8 H et +
	3♣	: l'As de Trèfle
	3♦	: l'As de Carreau
	3SA	: 2 As

En d'autres termes,

? L'ouverture de 2♦ signifie :
« Nous jouerons au moins la manche, as-tu un As ? »

Exercices

Répondez à l'ouverture de 2♦ avec les mains suivantes :

①	②	③	④	⑤
♠ 8 7 2 ♥ A 6 5 4 ♦ 10 9 6 3 ♣ 7 4	♠ 4 3 2 ♥ 9 8 ♦ 8 6 5 4 3 ♣ 10 5 3	♠ 6 4 3 2 ♥ 2 ♦ D V 8 4 3 2 ♣ A 5	♠ 8 7 6 ♥ A 4 3 2 ♦ A 7 5 4 2 ♣ 3	♠ D 4 3 2 ♥ D 3 ♦ V 7 4 ♣ R V 3 2
2♠	**2♥**	**3♣**	**3SA**	**2SA**
1 As Majeur, ici l'As de Cœur.	Répondre même avec 0 point !	L'As de Trèfle, pas la longue.	2 As, n'importe lesquels.	Pas d'As, mais 8 H et +.

Deuxième donne de la séance (7.2)

7.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°2 - Donne 2

	♠ 7 5 4 ♥ 9 5 3 2 ♦ A 1 0 8 4 ♣ 8 3	
♠ D 8 ♥ R 8 6 4 ♦ 9 7 3 2 ♣ V 1 0 9	N O E S	♠ 1 0 ♥ V 1 0 7 ♦ R 6 5 ♣ D 7 6 5 4 2
Entame : Valet de Trèfle	♠ A R V 9 6 3 2 ♥ A D ♦ D V ♣ A R	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2♦	Passe	3♦	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 2♦ avec ses 26 points HL ou 10 levées de jeu à l'atout Pique.
Nord répond 3♦ qui montre l'As de Carreau.
Sud décrit sa longue en annonçant 3♠.
Nord soutient à 4♠.
Assuré d'un fit dixième, Sud conclut à 6♠ avec une bonne chance de réaliser 12 levées.

Sud dénombre 11 levées : 7 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 2 Trèfles.

- Il cherchera la douzième levée en tentant une impasse. Celle au Roi de Carreau est incontournable puisqu'elle libère dans tous les cas une levée avec le Valet ou le 10.

Le déclarant enlève les atouts et fait l'impasse Carreau qui échoue. Pas grave ! Il lui reste au mort des Carreaux maîtres qui permettront de défausser la Dame de Cœur.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

Troisième donne de la séance (7.3)

7.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°2- Donne 3
	♠ 8 6 2 ♥ A 6 ♦ 8 7 4 2 ♣ 8 5 3 2		
♠ A 9 ♥ V 10 9 7 3 ♦ V 10 5 3 ♣ 9 7 Entame : Valet de Cœur	N O E S	♠ 10 7 5 3 ♥ R D 5 ♦ 9 6 ♣ V 10 6 4	
	♠ R D V 4 ♥ 8 4 2 ♦ A R D ♣ A R D		

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre de 2♦ avec 24 points H.
Nord dit 2♠ : 1 As majeur (ici l'As de Cœur).
Sud décrit sa main régulière en redemandant à 2SA (attention à ne pas dire 3♠ !).
Nord annonce 3SA, avec rien de plus que promis précédemment.

Sud compte 7 levées : 1 Cœur, 3 Carreaux et 3 Trèfles. Les 2 levées manquantes proviendront de l'affranchissement des Piques.

- Est doit avoir connaissance de V109x(x) à Cœur chez son partenaire et donc du risque de blocage de la couleur. Laissez-le trouver le déblocage de la Dame et du Roi de Cœur quand Sud laisse passer l'entame.

Le déclarant prend le deuxième Cœur de l'As du mort, et joue Pique pour le Roi et l'As d'Ouest qui peut défiler ses Cœurs maîtres.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Les redemandes

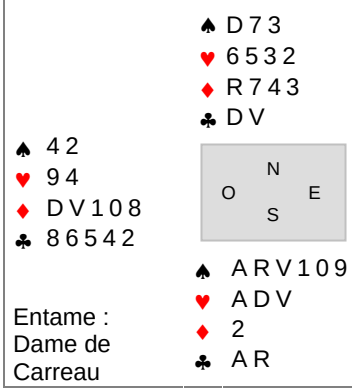
Le premier tour d'enchères étant artificiel, c'est à la redemande que l'ouvreur commence la description de sa main.

L'ouvreur de 2♦ « forcing de manche » redemande

- **à Sans-Atout avec une main régulière**
- **à la couleur avec une main irrégulière et une longue au moins cinquième.**

Quatrième donne de la séance (7.4)

7.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°2 - Donne 4



Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2♦	Passe	2SA	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 2♦ avec 25 points HL ou 11 levées de jeu à l'atout Pique.
Le 2SA de Nord montre 8 H minimum, sans As.
Sud décrit son jeu en annonçant 3♠.
Nord le soutient à 4♠.
Sud conclut à 6♠ en espérant ne concéder que l'As de Carreau.

Sud compte 10 levées : 7 Piques, 1 Cœur et 2 Trèfles.

- Il trouvera les deux levées manquantes en jouant deux fois Cœur du mort vers ADV.
  La Dame et le 7 de Pique sont les deux cartes lui permettant de monter au mort.

Après avoir coupé soigneusement le deuxième Carreau du 8 (ou de l'As, mais non du 6), Sud utilise le 7 et la Dame d'atout pour monter au mort et faire deux fois l'impasse au Roi de Cœur.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

Les petits atouts sont parfois un moyen de communication très précieux.

TOURNOI N°1

T1.1 — Donneur : N — Vul : NS

	♠ A R D V 9 8 ♥ R D ♦ 8 6 ♣ A R V	
♠ 7 6 3 ♥ A 7 5 2 ♦ D 9 7 3 ♣ 6 4	N O E S	♠ 2 ♥ 10 8 6 4 ♦ A R 10 2 ♣ D 10 8 3
Entame : As de Carreau	♠ 10 5 4 ♥ V 9 3 ♦ V 5 4 ♣ 9 7 5 2	620 NS

JF n° 2 - donne 5

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♦	Passe
2♥	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Enchères : avec 25 HL, 9 ½ levées de jeu, Nord ouvre de 2♦ « forcing de manche ». Sud répond 2♥ (pas d'As, 0-7 H) et sur 2♠, conclut à 4♠.

Déclarant : Nord coupe le 3ème tour de Carreau (Ouest a appelé du 9) et ne doit pas tirer les atouts, mais jouer Cœur pour préserver le 10 de Pique qui lui permettra d'encaisser le Valet de Cœur.

T1.2 — Donneur : E — Vul : EO

	♠ A 7 5 2 ♥ A 3 ♦ 10 9 8 4 ♣ 9 8 6	
♠ D 9 3 ♥ 7 6 5 4 ♦ R V 6 ♣ 7 5 2	N O E S	♠ R V ♥ R D V 10 9 8 ♦ A D ♣ A 4 3
Entame : Roi de Trèfle	♠ 10 8 6 4 ♥ 2 ♦ 7 5 3 2 ♣ R D V 10	620 EO

JF n° 2 - donne 6

Sud	Ouest	Nord	Est
			2♣
Passe	2♦	Passe	2♥
Passe	4♥	Passe	Passe
Passe			

Enchères : nanti d'une belle couleur 6ème et de 8 levées de jeu, Est ouvre de 2♣, puis annonce ses Cœurs sur le relais à 2♦. Fitté, Ouest conclut à 4♥.
Déclarant : après l'entame, Est risque fort de perdre un Pique, un Cœur et deux Trèfles. Il doit défausser de toute urgence un Trèfle sur les Carreaux avant de rendre la main à l'atout.

T1.3 — Donneur : S — Vul : T

	♠ 2 ♥ V 9 4 3 ♦ A R V 3 ♣ V 7 4 2	
♠ V 9 7 5 ♥ 6 5 2 ♦ 9 7 ♣ R D 10 8	N O E S	♠ 10 8 6 4 3 ♥ A 7 ♦ 8 6 4 2 ♣ A 6
Entame : Roi de Trèfle	♠ A R D ♥ R D 10 8 ♦ D 10 5 ♣ 9 5 3	100 EO

JF n° 2 - donne 7

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Enchères : sur l'ouverture d'1SA de Sud, Nord fait le Stayman avec 10 H et une majeure 4ème. Sur la réponse de 2♥, il conclut à 4♥ avec 12 HLD.

Défense: Est doit fournir l'As de Trèfle et en rejouer : Ouest prendra la main avec la Dame et lui donnera un Trèfle à couper.

T1.4 — Donneur : O — Vul : P

	♠ 10 7 3 ♥ V 10 9 8 7 ♦ R D 9 ♣ 8 6	
♠ A R ♥ A D 4 ♦ 8 7 3 2 ♣ R 7 5 2	N O E S	♠ 6 5 4 2 ♥ R 5 2 ♦ A 6 5 4 ♣ A 4
Entame : Valet de Cœur	♠ D V 9 8 ♥ 6 3 ♦ V 10 ♣ D V 10 9 3	400 EO

JF n° 2 - donne 8

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	Passe	2♣
Passe	2♦	Passe	3SA
Passe	Passe	Passe	

Enchères : Est apprend grâce au 2♣ Stayman qu'Ouest n'a pas de majeure quatrième (2♦). Il ne lui reste plus qu'à conclure à 3SA avec 11H.
Déclarant : Carreau étant la seule couleur exploitable, Ouest joue Carreau chaque fois qu'il prend la main, et le partage étant 3/2, il réalise la neuvième levée au quatrième tour de la couleur.

Séance 9

L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

Programme de la séance

- **Résidus adverses**
- **Affranchissement de levées de longueur**
- **Coup à blanc**

Première donne de la séance (9.1)

Faites jouer cette première donne en laissant le déclarant prendre conscience des deux levées de longueur à Carreau.

9.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°2 - Donne 9

	♠ 8 3 ♥ 7 5 2 ♦ R D 7 5 4 ♣ 8 5 3	
♠ R D V 10 9 ♥ D 10 4 ♦ V 8 2 ♣ 7 4 Entame : Roi de Pique	N O E S	♠ 7 4 ♥ V 9 8 6 ♦ 10 9 6 ♣ D V 10 9
	♠ A 6 5 2 ♥ A R 3 ♦ A 3 ♣ A R 6 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Trop fort pour une ouverture de 2SA, Sud ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et sur le relais à 2♦, redemande à 2SA (22-23 H).
Avec 6 HL, Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

Résidus adverses

Le résidu est la répartition des cartes des adversaires. Plus le résidu est partagé, plus on a de chances de faire des levées de longueur.

Disposez les cartes sur la table. Demandez aux élèves de visualiser le nombre de cartes manquantes et d'imaginer la répartition des cartes la plus favorable pour eux.

①	②	③	④	⑤
♥ A R D 8 ❑ ♥ 7 5 2	♣ A R 8 5 3 ❑ ♣ 7 6 4 2	♣ A R 5 2 ❑ ♣ 8 6 4 3	♦ 8 6 4 3 2 ❑ ♦ 10 9 7 5	♦ A R D 5 ❑ ♦ 7 3

Demandez-leur comment espérer réaliser des levées avec des cartes qui ne sont pas maîtresses.

①

♥ A R D 8
❑
♥ 7 5 2

Vous avez 7 cartes dans la couleur, les adversaires en ont donc 6. Si le partage est équitablement réparti 3/3, plus personne ne fournira au quatrième tour de Cœur et vous ferez la levée du 8 de Cœur.

② ♣ A R 8 5 3 ❑ ♣ 7 6 4 2	Vous avez 9 Trèfles entre les deux mains, les adversaires en ont donc 4. Le partage 2/2, le plus favorable, vous permettrait de faire cinq levées de Trèfle.
③ ♣ A R 5 2 ❑ ♣ 8 6 4 3	Vous avez 8 cartes, les adversaires en ont donc 5. Le partage le plus favorable est le partage 3/2. En concédant une levée, vous affranchirez un Trèfle de longueur.
④ ♦ 8 6 4 3 2 ❑ ♦ 10 9 7 5	Vous avez 9 cartes, les adversaires en ont donc 4. Le partage le plus favorable est le partage 2/2. Si c'est le cas, vous concéderez les deux premiers Carreaux pour en affranchir trois de longueur.
⑤ ♦ A R D 5 ❑ ♦ 7 3	Ici, les adversaires en ont 7. Le partage le plus favorable étant le partage 4/3, vous ne pouvez espérer faire de levée de longueur avec le 5 de Carreau.

On ne peut espérer faire de levée de longueur quand un adversaire possède autant de cartes que le côté long de la couleur.

Affranchissement de levées de longueur

S'il faut concéder des levées pour affranchir des levées de longueur, il est important de préserver les arrêts dans les autres couleurs et les communications entre les deux mains.

Deuxième donne de la séance (9.2)

9.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°2 - Donne 10

	♠ 4 3 2 ♥ R 7 2 ♦ R 6 ♣ A 7 6 4 3	
♠ V 10 9 8 7 ♥ V 6 5 ♦ V 9 5 ♣ R D	N O E S	♠ 6 5 ♥ D 10 9 8 ♦ D 10 8 4 ♣ V 10 9
Entame : Valet de Pique	♠ A R D ♥ A 4 3 ♦ A 7 3 2 ♣ 8 5 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

En réponse à l'ouverture d'1SA (15-17 H), Nord se compte 11 HL et conclut à 3SA en ayant totalisé 26-28 HL.

A la tête de 8 levées, Sud ne trouvera la 9ème qu'en affranchissant les Trèfles. Avec 8 Trèfles dans la ligne, les adversaires en possèdent 5.

- Si le résidu est 3/2, aucun adversaire n'aura de Trèfle au quatrième tour, et les deux derniers seront affranchis. Mais cette manœuvre nécessite de rendre la main deux fois, il est donc essentiel de conserver les arrêts dans les autres couleurs pour reprendre la main, et enfin, aller chercher les Trèfles de longueur affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 630 NS.

Coup à blanc

Sans communication externe, il faut recourir à une nouvelle technique : le coup à blanc.

Troisième donne de la séance (9.3)

9.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°2 – Donne 11

	♠ 8 7 3 ♥ 9 4 3 ♦ A R 7 4 3 ♣ 5 4	
♠ D V 1 0 9 2 ♥ R 6 5 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6	N O E S	♠ 6 5 ♥ D 1 0 8 7 ♦ D V 1 0 ♣ V 1 0 8 3
Entame : Dame de Pique	♠ A R 4 ♥ A V 2 ♦ 9 6 2 ♣ A R D 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Avec 8HL en réponse à l'ouverture de 2SA (20-21 H), Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.

Sud a 8 levées sous la forme de 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 3 Trèfles.

- C'est à Carreau qu'il trouvera la 9ème. Avec 8 Carreaux dans la ligne, Sud sait que ses adversaires en détiennent 5 dont DV10. La couleur étant répartie au mieux 3/2, il faudra bien donner un Carreau, mais à quel moment ?

S'il joue AR de Carreau et Carreau, il affranchit deux levées de longueur mais n'a plus de moyen de retourner au mort pour les encaisser.

La solution : donner la levée à laquelle les adversaires ont droit en jouant immédiatement un petit Carreau des deux mains. On jouera ensuite l'As, le Roi de Carreau et les deux Carreaux de longueur qui seront affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

? **Le coup à blanc consiste à donner délibérément une levée dans la couleur.**

L'intérêt du coup à blanc est de préserver les honneurs de communication pour le moment où la couleur s'affranchit.

Coup à blanc pour se prémunir contre une mauvaise répartition

Le coup à blanc est parfois le moyen d'assurer un contrat, quitte à négliger d'éventuelles levées supplémentaires.

Quatrième donne de la séance (9.4)

9.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°2 - Donne 12

	♠ 5 3 2 ♥ 7 4 3 ♦ 9 4 ♣ A R D 8 3	
♠ R 6 ♥ V 10 9 8 5 ♦ R V 7 5 ♣ 9 2	N O E S	♠ D V 9 8 ♥ 6 2 ♦ D 10 6 ♣ V 10 6 4
Entame : Valet de Cœur	♠ A 10 7 4 ♥ A R D ♦ A 8 3 2 ♣ 7 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Avec 10 HL, Nord totalise un minimum de 25 HL et conclut à 3SA.

Sud compte 8 levées immédiates : 3 Trèfles, 3 Cœurs, 1 Carreau et 1 Pique. La levée manquante devrait provenir des Trèfles.

Le camp EO détient 6 cartes à Trèfle ; les probabilités de répartition sont les suivantes :

- résidu 3/3 : 1 fois sur 3 (2 fois sur 6).
  Sud peut réaliser tous les Trèfles sans problème de communication et scorer 3SA +1.
- résidu 4/2 : 1 fois sur 2 (3 fois sur 6).
  Il faut donner un Trèfle pour affranchir le cinquième. Mais à quoi bon le donner au quatrième tour de la couleur si le dernier Trèfle du mort est inaccessible ? La solution : donner un coup à blanc.
- résidus 5/1 et 6/0 : 1 fois sur 6.

Sans coup à blanc, on ne gagne que 2 fois sur 6.

Avec un coup à blanc, on gagne 5 fois sur 6, comme ici.

Score : 3SA = ► 600 NS.

Séance 10

LE STAYMAN SUR LES OUVERTURES FORTES

Programme de la séance

- **Rappel des zones d'ouverture avec les mains régulières**
- **Le Stayman sur les ouvertures fortes**

Rappel des zones d'ouverture avec les mains régulières

Quelle est votre ouverture avec chacune des mains régulières suivantes ?

①	②	③	④	⑤	⑥
♠ D 7 3 ♥ A 8 6 ♦ R V 6 4 2 ♣ A 2	♠ A 9 8 5 ♥ R V 6 2 ♦ D 7 4 ♣ A D	♠ A R 5 ♥ R 8 2 ♦ A 7 4 ♣ R V 6 3	♠ A V 3 ♥ A D 5 ♦ R 6 4 2 ♣ A R 10	♠ A 9 ♥ A D 4 ♦ A 9 6 3 ♣ A R V 5	♠ A R V 9 ♥ A D ♦ R D 5 ♣ A D 9 8
1♦ suivi de 1SA	**1SA**	**1♣** suivi de 2SA	**2SA**	**2♣** suivi de 2SA	**2♦** suivi de 2SA
12 - 14 H	15 - 17 H	18 - 19 H	20 - 21 H	22 - 23 H	24 H et +

Le Stayman sur les ouvertures fortes

Sur les ouvertures de 2SA ainsi que sur les redemandes à SA après ouverture de 2♣ et 2♦, le Stayman se fait à 3♣ *(parfois même 4♣, quand après 2♦ d'ouverture, la redemande naturelle a du se faire à 3SA).*

Première donne de la séance (10.1)

10.1	Donneur : N	Vul : T	JF n°2 - Donne 13

	♠ A R 8 7 ♥ D 8 7 4 ♦ A V ♣ A D 3	
♠ D V 10 9 ♥ 9 5 3 2 ♦ 10 9 8 ♣ 9 7	N O E S	♠ 3 2 ♥ R ♦ R 7 6 5 ♣ R V 8 6 5 2
Entame : Dame de Pique	♠ 6 5 4 ♥ A V 10 6 ♦ D 4 3 2 ♣ 10 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
		2SA	Passe
3♣	Passe	3SA	Passe
4♥	Passe	Passe	Passe

Nord, fort de 20 H, ouvre de 2SA.
Sud compte 27 H dans sa ligne et recherche un fit majeur au moyen du Stayman.
Nord, qui possède les deux majeures quatrièmes, répond 3SA.
Sud peut donc conclure à 4♥.

- Le déclarant a le choix entre une impasse directe à Cœur (petit Cœur vers le Valet ou le 10) ou l'impasse forçante en partant de la Dame. L'impasse forçante permet de gagner une communication mais n'est d'aucune utilité ici.

En l'absence du 9 de Cœur, le déclarant doit préférer l'impasse directe, qui, quand le Roi de Cœur est sec, permet de réaliser toutes les levées dans la couleur.

Score : 4♥ = ► 620 NS.

?

En réponse au 3♣ Stayman, l'ouvreur de 2SA annonce :

3♦ : pas de majeure quatrième.

3♥ : 4 cartes à Cœur.

3♠ : 4 cartes à Pique.

3SA : 4 cartes à Cœur et à Pique.

Deuxième donne de la séance (10.2)

10.2	Donneur : E	Vul : P	JF n°2 - Donne 14

	♠ 10762 ♥ V7 ♦ 97643 ♣ 72	
♠ A95 ♥ 109864 ♦ V8 ♣ R108	O N E S	♠ 43 ♥ RD2 ♦ 1052 ♣ V9643
Entame : 10 de Cœur	♠ RDV8 ♥ A53 ♦ ARD ♣ AD5	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2♦	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe	Passe	

Sud ouvre de 2♦ forcing de manche et redemande à 2SA avec 25 H réguliers.
Nord fait un Stayman avec quatre Piques, et sur la réponse indiquant quatre cartes à Pique, conclut à 4♠.

Le déclarant appelle le Valet de Cœur couvert de la Dame et de l'As.

- Sud doit se réserver le 10 de Pique du mort pour encaisser les Carreaux de longueur à la fin du retrait des atouts adverses.

Il présente le Roi de Pique, suivi de la Dame. Si Ouest prend de l'As de Pique et insiste à Cœur, Sud coupe et avant de donner le troisième tour d'atout, encaisse ARD de Carreau. Ouest coupe, mais les Carreaux du mort sont accessibles grâce au 10 de Pique.

Score : 4♠ = ► 420 NS.

Troisième donne de la séance (10.3)

10.3	Donneur : S	Vul : NS	JF n°2 - Donne 15

	♠ 32 ♥ D984 ♦ 9763 ♣ 1084	
♠ AV1087 ♥ 32 ♦ 102 ♣ V952	O N E S	♠ R96 ♥ V65 ♦ V54 ♣ AR76
Entame : Valet de Pique	♠ D54 ♥ AR107 ♦ ARD8 ♣ D3	

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	Passe	Passe

Ne pouvant dépasser le palier de 2SA avec 2 H, Nord évite de faire un Stayman.

Ouest entame du Valet de Pique en tête de séquence.

- Est doit fournir le Roi de Pique surtout pour le cas où son partenaire aurait entamé sous l'As de Pique. L'entame du Valet promet le 10, dénie la Dame, mais certainement pas le Roi ou l'As.

- Si Est fournit le Roi de Pique, son camp encaissera les 9 premières levées (5 Piques et 4 Trèfles).
- Si Est fournit le 6 de Pique, Sud réalisera les 9 premières levées (1 Pique, 4 Cœurs et 4 Carreaux).

L'écart est ici de 5 levées en fonction de la carte fournie en Est.

Score : 2SA - 4 ► 400 EO.

Combien de points faut-il pour faire un Stayman ?

- **Sur 1SA (15-17 H), pour jouer 2SA (23 HL) il faut au moins 8 HL.**
- **Sur 2SA (20-21 H), pour jouer 3SA (25 HL) il faut au moins 4 HL.**
- **Sur 2♣ suivi de 2SA (22-23 H), pour jouer 3SA (25 HL) il faut au moins 2 HL.**
- **Sur 2♦ suivi de 2SA (24 H et +), l'ouverture étant forcing de manche, il suffit de 0 H !**

Quatrième donne de la séance (10.4)

10.4	Donneur : O	Vul : EO	JF n°2 - Donne 16

	♠ 6 4 ♥ 8 5 4 2 ♦ A 10 7 5 3 ♣ 4 2	
♠ V 10 9 8 2 ♥ V 6 ♦ R D 8 ♣ D 10 3 Entame : Valet de Pique	N O E S	♠ 7 5 3 ♥ D 10 9 3 ♦ V 9 ♣ V 7 6 5
	♠ A R D ♥ A R 7 ♦ 6 4 2 ♣ A R 9 8	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♦	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Avec quatre cartes à Cœur et 4 H, Nord fait un Stayman puis conclut à 3SA quand son partenaire a dénié posséder une majeure quatrième.

Le déclarant compte 3 Piques + 2 Cœurs + 1 Carreau + 2 Trèfles = 8 levées.

- Il peut développer une levée de longueur à Coeur si la couleur est répartie 3-3 (1 fois sur 3), ou 2 levées de longueur à Carreau si la couleur est répartie 3-2 (2 fois sur 3).

Jouer sur les Carreaux offre de meilleures chances de réussite à condition de donner deux coups à blanc dans la couleur.

Score : 3SA +1 ► 430 NS.

Séance 11

LE TEXAS AVEC UNE MAJEURE SIXIÈME SUR 1SA

Programme de la séance

- **Les Texas majeurs avec une majeure sixième sur 1SA**
- **Intérêt du Texas**

Première donne de la séance (11.1)

11.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°2 - donne 17
	♠ D 4 ♥ R 7 3 ♦ A R D 9 ♣ D V 8 2		
♠ 1 0 8 3 ♥ D V 1 0 ♦ 8 7 2 ♣ 1 0 9 6 5	N O E S	♠ 9 5 ♥ A 9 5 2 ♦ V 1 0 6 4 ♣ A 4 3	
Entame : Dame de Cœur	♠ A R V 7 6 2 ♥ 8 6 4 ♦ 5 3 ♣ R 7		En l'état des connaissances, Sud évalue sa main à 15 HLD et impose le contrat de 4♠ qui chute rapidement sur l'entame de la Dame de Cœur.

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Score : 4♠ - 1 ► 50 EO.

Demandez aux enfants ce qui ce serait passé si Nord avait été le déclarant. Est aurait entamé du Valet de Carreau ; le déclarant aurait pris, fait tomber les atouts, défaussé le 4 de Cœur sur un Carreau, puis affranchi les Trèfles ; il aurait ensuite défaussé un deuxième Cœur sur un Trèfle et réalisé une levée supplémentaire en ne perdant que 2 As.

Si l'ouvreur d'1SA avait joué le contrat de 4♠, son Roi de Cœur aurait été protégé à l'entame, et il aurait scoré 4♠ +1 ► 450 NS.

Qui a le plus d'honneurs à protéger ? L'ouvreur d'1SA, qui a généralement plus de points que son partenaire ; il est donc préférable que ce soit lui qui joue.

La convention « Texas » permet de transférer l'annonce de la majeure chez l'ouvreur d'1SA, et en définitive, de lui faire jouer le contrat. La convention a été popularisée par un texan, Oswald Jacoby, mais les américains utilisent le terme plus approprié de "transfer bid", enchère de transfert.

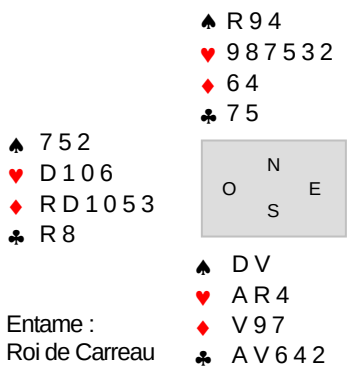
Le «Texas » consiste à annoncer la couleur « en dessous » de la majeure que l'on veut faire nommer par l'ouvreur d'1SA.

?

- **2♦ demande à l'ouvreur de dire 2♥, et ne promet rien à Carreau.**
- **2♥ demande à l'ouvreur de dire 2♠, et ne promet rien à Cœur.**

Deuxième donne de la séance (11.2)

11.2	Donneur : E	Vul : NS	Jeu fléché n°2 - donne 18



Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre d'1SA avec 16 H réguliers.
Nord possède six cartes à Cœur et 3 H.

Quel contrat Nord préfère-t-il jouer ?

- 1SA semble voué à l'échec car avec 18-20 H, le camp est minoritaire en points. Les adversaires ont le champ libre pour défiler leurs levées alors que le partenaire pourra difficilement exploiter les Cœurs, d'autant qu'Est prendra de l'As de Pique au deuxième tour.

o Sud ne réalisera ici qu'un Pique, deux Cœurs et un seul Trèfle. Trois de chute !

- 2♥ nécessite de faire 8 levées, mais on contrôle les autres couleurs par la coupe et les Cœurs procureront des levées. D'ailleurs, l'existence d'un fit au moins huitième à Cœur permet de réévaluer la main Nord à au moins 7 HLD. Il est donc raisonnable de jouer 2♥.

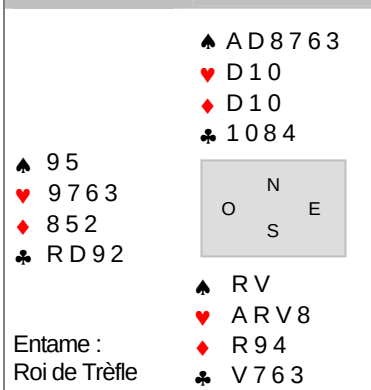
o Le déclarant concède un Pique, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle !

Score : 2 ♥ = ► 110 NS.

? | Le Texas se fait à partir de 0 H !

Troisième donne de la séance (11.3)

11.3	Donneur : S	Vul : EO	Jeu fléché n°2 - donne 19



Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1SA avec 16 H réguliers.
Nord possède six cartes à Pique et 10 H.

Quel contrat Nord souhaite-t-il jouer quand Sud ouvre d'1SA ? 4♠, puisqu'avec l'assurance d'un fit, il évalue sa main à 14 HLD et totalise ainsi au moins 29 HLD dans son camp.

Qui doit recevoir l'entame ? L'ouvreur, puisque c'est lui qui a la main forte.

Comment est ce possible ? En utilisant le Texas à 2♥, et sur la rectification à 2♠, en déclarant 4♠.

Ouest entame du Roi de Trèfle qui promet la Dame.

o Est doit prendre de l'As, rejouer Trèfle pour la Dame de son partenaire et couper le retour Trèfle. Il encaisse ensuite l'As de Carreau, au risque de ne plus le revoir…

Score : 4♠ - 1 ► 50 EO.

Intérêt du Texas

Outre le fait que le contrat sera joué de la main forte, le Texas permet de développer TOUTES les mains à partir de la rectification de l'ouvreur.

Avec six cartes en majeure, le répondant est assuré du fit. Il évalue sa main en points HLD et surenchérit au palier approprié.

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♥	
2♠	Passe	: 4 - 9 HLD
	3♠	: 10 - 11 HLD (*Proposition de manche*)
	4♠	: 12 - 15 HLD

Quatrième donne de la séance (11.4)

11.4	**Donneur : O**	**Vul : T**	**JF n°2 - donne 20**

♠ 6 4
♥ A V 9 7 5 3
♦ 1 0
♣ 8 6 4 2

♠ V 1 0 9
♥ R 1 0 6
♦ R V 8 6
♣ R 9 7

N
O E
S

♠ D 8 7 5 2
♥
♦ A 9 7 3 2
♣ V 1 0 5

♠ A R 3
♥ D 8 4 2
♦ D 5 4
♣ A D 3

Entame :
Valet de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre d'1SA avec 17 H réguliers.
Nord annonce les Cœurs en Texas (2♦).

Nord évalue sa main à 10 HLD et sur la rectification à 2♥, propose la manche au palier de 3. Maximum, et avec quatre atouts, Sud déclare volontiers 4♥.

Le déclarant risque de chuter en concédant un Cœur, un Carreau et deux Trèfles.

o Le maniement des Cœurs est spécifique. Les adversaires possédant R106, il faut faire l'impasse au Roi en présentant la Dame :
  - si le résidu est 2-1, Sud fait cinq ou six Cœurs selon que l'impasse réussit ou non.
  - si R106 sont en Est, Sud concède toujours un Cœur.
  - si, comme ici, R106 sont en Ouest, Sud découvre la position en présentant la Dame au premier tour ; il peut faire ensuite l'impasse au 10, « affiché » en Ouest.

Jouer le 2 pour le Valet aurait cassé la fourchette V9, indispensable pour capturer le 10.

Score : 4♥ = ► 620 NS.

Séance 12

LE TEXAS AVEC UNE MAJEURE CINQUIÈME SUR 1SA

Programme de la séance

- **Le Texas avec une majeure cinquième sur 1SA**
- **2ème enchère du répondant**

Première donne de la séance (12.1)

12.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°2 - Donne 21
	♠ A D 9 6 3 ♥ R D 4 ♦ 8 5 2 ♣ 7 2		
♠ V 5 ♥ 1 0 8 7 ♦ V 1 0 7 ♣ R V 8 6 4	N O E S	♠ 1 0 7 2 ♥ V 9 6 ♦ D 9 4 3 ♣ A 5 3	
Entame : 6 de Trèfle ou Valet de Carreau	♠ R 8 4 ♥ A 5 3 2 ♦ A R 6 ♣ D 1 0 9		

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1SA	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠ ou 3SA	Passe
Passe ou 4♠	Passe		

Demandez à Nord de faire un Texas Pique, mais ensuite, laissez Nord et Sud se débrouiller.

Si le contrat final est 3SA, Sud chute rapidement sur l'entame Trèfle.
Sinon 4♠ gagne avec une levée de mieux, quelle que soit l'entame.

Demandez-leur quel est le bon contrat ? 4♠ puisqu'on détient un fit huitième. On réalise même 11 levées : 5 Piques, 4 Cœurs (la couleur est 3-3 en flanc) et 2 Carreaux.

Le répondant pouvait-il imposer le contrat de 4♠ ? Non parce qu'il n'est pas sûr du fit ; son partenaire pourrait ne posséder que deux cartes dans la couleur.

Comment trouver ce contrat ? Le répondant doit donner à l'ouvreur le choix de jouer 3SA ou 4♠ s'il détient trois cartes à Pique.

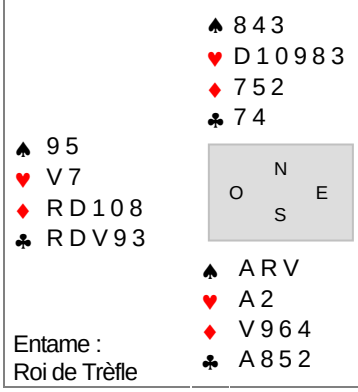
De quelle façon ? En nommant les Sans-Atout après rectification du Texas : il décrit ainsi exactement cinq cartes dans la majeure.

Score : 4♠ + 1 ► 650 NS.

? **En réponse à l'ouverture d'1SA, le Texas s'utilise également avec cinq cartes en majeure et une main régulière.**
Le répondant reparle ensuite à SA en fonction de sa force.

Deuxième donne de la séance (12.2)

12.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°2 – Donne 22



Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	Passe	Passe

Laissez-les se débrouiller.
En l'état des connaissances, le répondant va souvent passer sur l'ouverture.

Avec cinq cartes à Cœur, le répondant peut-il être assuré d'un fit ? Non.

S'il passe sur 1SA ? Le malheureux Sud ne pourra ni exploiter les Cœurs du mort, ni faire d'impasse faute de remontée : en jouant tout de sa main, il réalisera 4 levées !

Score : 1SA - 3 ► 150 EO.

Quel autre contrat serait envisageable ? 2♥, mais sans certitude de fit. Le déclarant capture le Valet de Cœur, coupe un Trèfle, enlève les atouts et réussit l'impasse à la Dame de Pique. Un déroulement heureux qui lui permet d'aligner 8 levées, 4 de plus qu'à SA !

Score : 2♥ = ► 110 NS.

Avec une main très faible, mais comportant une longue majeure, le contrat à la couleur est préférable à celui à SA.

Redemandes du répondant avec une main régulière :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♥	
2♠	Passe	: 0 - 7 HL
	2SA	: 8 - 9 HL (*Proposition de manche*)
	3SA	: 10 - 15 HL
	4SA	: 16 - 17 HL (*Proposition de chelem*)

Exercices

Quelle sera votre deuxième enchère après avoir répondu 2♥ (Texas ♠) sur l'ouverture d'1SA ?

①	②	③	④
♠ V 10 8 5 2 ♥ 6 5 2 ♦ 9 4 ♣ 7 3 2	♠ D V 7 5 3 ♥ 6 4 ♦ 9 3 2 ♣ A V 7	♠ R 9 5 3 2 ♥ D 7 5 ♦ A V 8 ♣ 6 4	♠ A D 8 6 3 ♥ A 10 2 ♦ R V 5 ♣ D 7
2 HL	9 HL	11 HL	17 HL
Passe	**2SA**	**3SA**	**4SA**

Troisième donne de la séance (12.3)

12.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°2 - Donne 23
	♠ A 7 4 ♥ A 10 9 7 3 ♦ D 6 ♣ 10 5 2		
♠ D V 10 8 ♥ 8 5 2 ♦ 7 5 4 3 ♣ 8 4 Entame : Dame de Pique	N O E S	♠ 5 2 ♥ R 6 4 ♦ A R V 8 ♣ 9 7 6 3	**Sud** 1SA, 2♥, Passe **Ouest** Passe, Passe, Passe **Nord** 2♦, 3SA **Est** Passe, Passe Nord commence par un Texas à 2♦ pour indiquer au moins cinq cartes à Cœur et poursuit par 3SA pour donner le choix de la meilleure manche. L'ouvreur, non fitté, passe.
	♠ R 9 6 3 ♥ D V ♦ 10 9 2 ♣ A R D V		

Ouest entame de la Dame de Pique en tête de séquence ; le déclarant compte 2 Piques + 4 Trèfles + 1 Cœur = 7 levées. Les levées manquantes viendront des Cœurs ; Sud prend l'entame du Roi de Pique et fait l'impasse Cœur qui échoue.

- En main au Roi de Cœur, Est encaisse trois levées de Carreau, et s'apercevra, en ayant observé les cartes qui sont tombées, que le 8 de Carreau est devenu maître !

Score : 3SA - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (12.4)

12.4	Donneur : O	Vul : P	JF n°2 - Donne 24

	♠ V 8 3 ♥ R D 9 8 5 ♦ D 9 7 ♣ 5 4	
♠ A R 7 ♥ ♦ V 8 6 5 4 ♣ D 9 8 7 2 Entame : As de Pique	N O E S	♠ 10 9 4 2 ♥ V 7 3 2 ♦ 1 0 3 2 ♣ A V
	♠ D 6 5 ♥ A 1 0 6 4 ♦ A R ♣ R 1 0 6 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	2SA	Passe
4♥	Passe	Passe	Passe

Nord commence par un Texas à 2♦ et poursuit par 2SA pour montrer une main encourageante (8 - 9 HL) avec 5 cartes à Cœur.

Sud, maximum et fitté, conclut à 4♥.

Sud perd les deux premières levées de Pique, prend le troisième tour et s'attaque aux atouts. Les adversaires possèdent quatre cartes à Cœur dont le Valet : le seul problème est un partage 4-0 des atouts.

- Pour capturer un éventuel Valet quatrième, où qu'il soit, il faut conserver la fourchette D9 au mort et la fourchette A10 en main : Sud joue donc le 4 de Cœur pour le Roi. Après avoir pris le Valet d'Est en impasse, il tentera l'impasse indirecte à Trèfle et remplira son contrat.

Score : 4♥ = ► 420 NS.

Pour aller plus loin

Un autre intérêt du Texas, et non le moindre, est de permettre la description de bicolores en dessous du palier de 3SA. Annoncer une deuxième couleur au palier de 3 est naturel et forcing.

Quelle sera votre deuxième enchère après avoir répondu 2♥ (Texas ♠) sur l'ouverture d'1SA ?

⑤	⑥	⑦	⑧
♠ V 10 8 5 2 ♥ 6 2 ♦ R V 9 7 4 ♣ 3	♠ R V 7 5 3 ♥ V 4 ♦ D 3 ♣ R 9 8 4	♠ A D V 5 2 ♥ 5 ♦ A R V 8 2 ♣ 6 4	♠ A 9 8 6 3 ♥ 2 ♦ D 9 5 ♣ A V 8 7
Trop peu de jeu pour proposer les Carreaux au palier de 3.	Le choix se limite à 3SA et 4♠. Qu'importe l'éventuel fit Trèfle.	Le chelem est en vue, pour peu qu'un fit existe avec ce magnifique bicolore.	En cas de misfit à Pique, annoncer les Trèfles permet de vérifier la tenue des rouges.
Passe	**3SA**	**3♦**	**3♣**

Séance 13

LE PAIR-IMPAIR

Programme de la séance

- **Intérêt du pair-impair**
- **Fournir une petite carte en pair-impair**
- **Entamer en pair-impair**

Première donne de la séance (13.1)

13.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°3 - Donne 1

	♠ 9 6 5 2 ♥ 1 0 9 5 ♦ A R D 9 ♣ V 7	
♠ A R 1 0 7 ♥ V 6 2 ♦ 8 3 ♣ 9 8 5 4		♠ V 8 3 ♥ 3 ♦ 1 0 7 5 4 2 ♣ A R 6 2
Entame : As de Pique	♠ D 4 ♥ A R D 8 7 4 ♦ V 6 ♣ D 1 0 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Passe	Passe	Passe

Sur l'ouverture d'1♥, Nord propose la manche avec 11 HLD.
Non minimum, Sud déclare 4♥.

Ouest entame de l'As de Pique et découvre un mort comportant de magnifiques Carreaux. De quoi l'inciter à encaisser rapidement des levées dans les autres couleurs.

o Ouest tire le Roi de Pique et voudrait bien savoir qui possède le dernier Pique : si c'est son partenaire, il faut rejouer Trèfle ; si c'est le déclarant, il faut rejouer Pique pour la coupe du partenaire…

Laissez-les jouer le coup, puis demandez-leur : comment savoir que le partenaire possède trois cartes à Pique ? Celui-ci le signale en fournissant ses Piques en « pair-impair ».

Ici, Est fournit le 3 de Pique sur l'As et le 8 sur le Roi pour indiquer un nombre impair de cartes, trois en l'occurrence. Sachant que c'est le déclarant qui coupera le troisième Pique, Ouest ne peut que jouer Trèfle. Il s'en félicitera quand Est encaissera le Roi et l'As.

Score : 4♥ - 1 ► 50 EO.

Pour indiquer la parité d'une couleur, on fournit les petites cartes
- **en descendant avec un nombre de cartes pair.**
- **en montant avec un nombre de cartes impair.**

Intérêt du pair-impair

Le « pair-impair » constitue la base de la signalisation en flanc. Il permet au défenseur d'avoir une idée précise du nombre de cartes détenues par le partenaire dans la couleur jouée et de reconstituer aussi vite que possible la distribution des mains cachées.

Notons que dans un contrat à la couleur, le signal du doubleton coïncide avec celui de l'appel/refus : une grosse carte fournie encourage le partenaire à en rejouer soit pour couper, soit pour réaliser une levée naturelle.

Deuxième donne de la séance (13.2)

13.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°3 - Donne 2

	♠ 7 5 2 ♥ 8 2 ♦ 7 3 2 ♣ R D V 7 4	
♠ R D V 10 ♥ 9 5 3 ♦ V 9 6 ♣ 9 6 3	N O E S	♠ 9 8 3 ♥ D V 10 6 ♦ 8 5 4 ♣ A 10 2
Entame : Roi de Pique	♠ A 6 4 ♥ A R 7 4 ♦ A R D 10 ♣ 8 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Le déclarant prend l'entame (ou la continuation Pique) et joue Trèfle pour exploiter la longue du mort.

Laissez les enfants jouer le coup, puis reprenez : que se passe t-il si Est prend de l'As au premier tour de Trèfle ? Sud reprendra la main et encaissera les Trèfles restants du mort.

Que se passe t-il si Est laisse passer les deux premiers tours de Trèfle pour être sûr que le déclarant ne puisse plus faire de Trèfle de longueur ? Sud gagnera son contrat en réalisant 1 Pique + 2 Cœurs + 4 Carreaux + 2 Trèfles = 9 levées.

Est doit donc fournir l'As de Trèfle au deuxième tour de la couleur ; mais comment peut-il savoir que le déclarant possède exactement deux Trèfles ? Grâce à l'indication de parité venant du partenaire ! Il fournit ses Trèfles en commençant par le 3, la plus petite carte ; lui connaissant un nombre impair de cartes (1 ou 3), Est en déduit immédiatement que le déclarant en possède 4 ou 2 ! S'il en a 4, rien ne l'empêchera de communiquer, mais s'il en a 2, il faut prendre de l'As au deuxième tour.

Score : 3SA - 1 ► 100 EO.

Exercices

Pour indiquer sa parité au premier tour de Pique joué, quelle carte doit-on fournir ?

①	②	③	④
♠ 10 4	♠ 10 7 4	♠ 10 7 4 2	♠ D 10 7 4 2
le **10**	le **4**	le **7**	le **2**

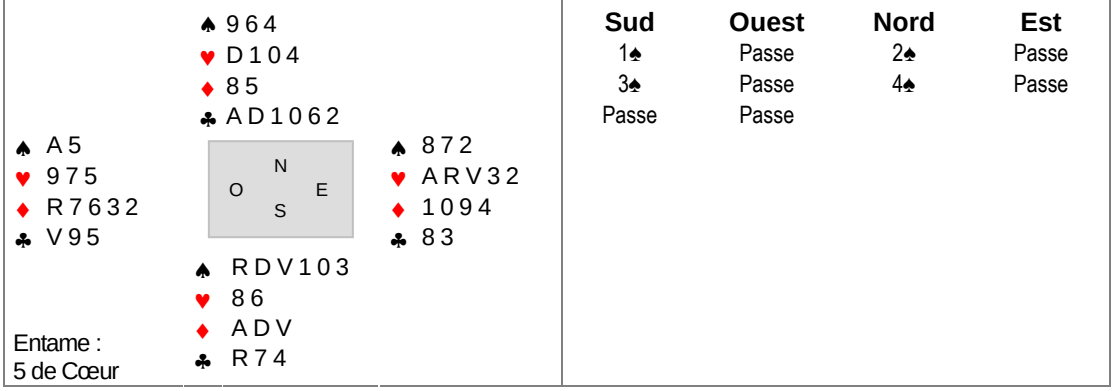
Avec la main ③ fournir le 4 pourrait laisser penser à la main ② ; le 7 est plus clair.

Pour davantage de clarté, on fournit :

- **la plus grosse avec 2 cartes.**
- **la deuxième** (plus grosse) **avec 4 cartes.**

Troisième donne de la séance (13.3)

13.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°3 - Donne 3



Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	2♠	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Evitant d'entamer Carreau sous un honneur, Ouest se décide pour le 5 de Cœur, la plus petite avec trois cartes (avec D975, il aurait entamé du 7).

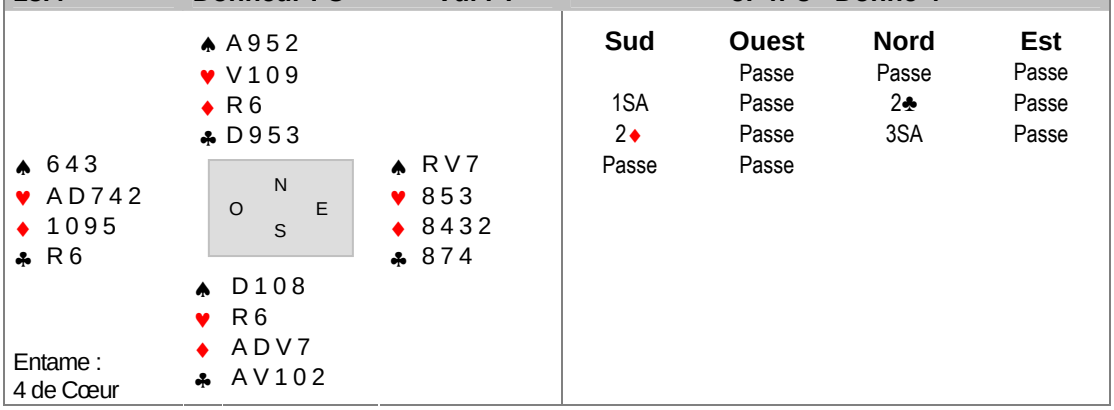
- Est voit le 4 de Cœur au mort et le 2 et le 3 dans sa main : il sait que son partenaire possède un nombre impair de Cœurs, vraisemblablement trois. Avec trois au mort et cinq chez lui, il en reste deux chez le déclarant. Après avoir encaissé deux levées de Cœur, Est ne peut que rejouer Carreau car les Trèfles du mort sont inquiétants.

Score : 4♠ - 1 ► 50 EO.

Dans un contrat à la couleur,
l'entame d'une petite carte se fait strictement en « pair-impair ».

Quatrième donne de la séance (13.4)

13.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°3 - Donne 4



Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Ouest entame du 4 de Cœur en quatrième meilleure et sur le 9 du mort, Est fournit le 3, la plus petite avec un nombre impair de cartes. Ouest reçoit le message : cinq cartes chez lui plus trois au mort égal huit ; et un nombre impair de cartes chez le partenaire.

- Le 3 n'est pas un singleton car Sud possèderait quatre cartes, qu'il a déniées en répondant 2♦ au Stayman. Le partenaire possédait donc trois cartes à Cœur et le déclarant, deux : son Roi est devenu sec !

Quand Ouest prend la main au Roi de Trèfle, il lui suffit de tirer l'As et la Dame de Cœur pour défiler le reste et faire chuter le malheureux déclarant.

Score : 3SA - 1 ► 100 EO.

Séance 14

APPLICATIONS DIVERSES DU TEXAS MAJEUR

Programme de la séance

- **Le Texas majeur sur une ouverture forte**
- **Le Texas sur une intervention à 1SA**

Première donne de la séance (14.1)

14.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°3 - Donne 5

	♠ 5 3 ♥ V 9 8 6 5 2 ♦ 7 4 3 ♣ A 6	
♠ 1 0 9 8 6 4 ♥ A ♦ R V 8 2 ♣ 9 4 2	O N E S	♠ V 7 ♥ 1 0 7 3 ♦ A 1 0 6 ♣ 1 0 8 7 5 3
Entame : 10 de Pique	♠ A R D 2 ♥ R D 4 ♦ D 9 5 ♣ R D V	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre de 2♣ suivi de 2SA (une main régulière de 22-23 H).

De la même façon que le Stayman se serait fait à 3♣, le Texas Cœur se fait à 3♦.

Le camp NS déclare donc 4♥, joué de la main forte.

Sur l'entame Pique, le déclarant compte bien 3 Piques + 5 Cœurs (à affranchir) + 3 Trèfles = 11 levées ; mais s'il commence par jouer atout, la défense pourrait encaisser 1 Cœur + 3 Carreaux...

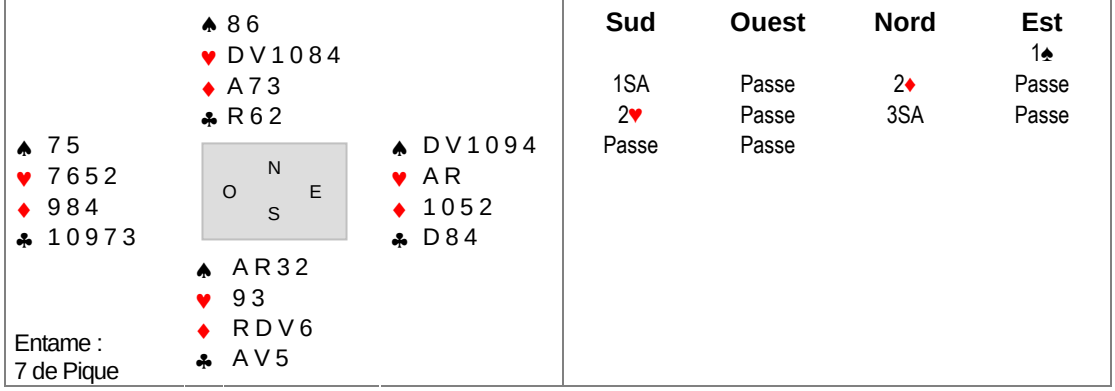
- Il est donc urgent de défausser les Carreaux du mort : le premier sur un Trèfle et le deuxième sur un Pique ; Est coupe et joue l'As de Carreau et Carreau. Quand Ouest prend la main à l'As de Cœur et joue un quatrième tour de Pique, le déclarant doit bien entendu couper du Valet pour prévenir une surcoupe.

Score : 4♥ = ► 620 NS.

? **Sur l'ouverture de 2SA ou la redemande à 2SA après 2♣ ou 2♦, 3♦ et 3♥ sont des Texas majeurs.**

Deuxième donne de la séance (14.2)

14.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°3 - Donne 6



Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud intervient à 1SA (16-18 HL) avec l'arrêt Pique et une main régulière. Il rectifie le Texas et, non fitté à Cœur, passe sur la proposition de jouer 3SA.

Le déclarant compte 2 Piques + 4 Carreaux + 2 Trèfles = 8 levées et a le choix d'affranchir les Cœurs ou de faire l'impasse à la Dame de Trèfle.

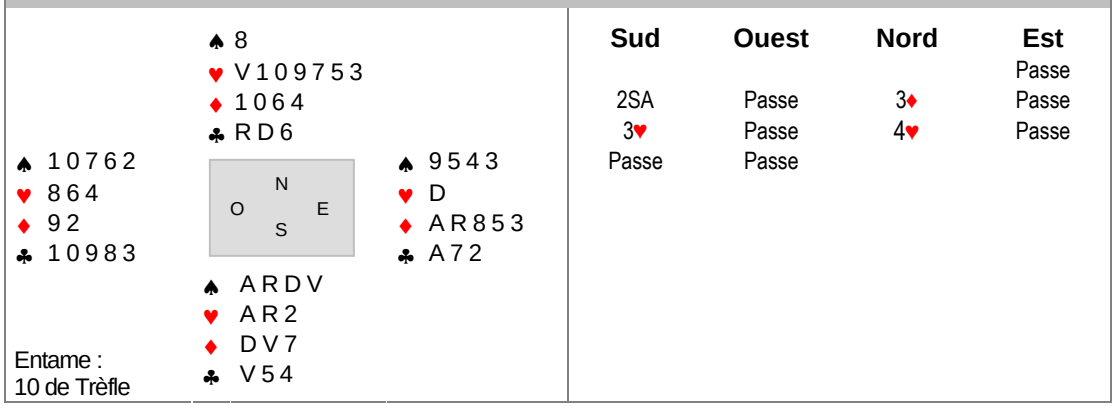
- Mais l'affranchissement des Cœurs nécessite de rendre deux fois la main ; Est aurait affranchi sa longue et réaliserait 3 Piques + 2 Cœurs = 5 levées. Il fait donc l'impasse Trèfle qui doit réussir car Est a ouvert, et son camp ne détient que 12 H…

Score : 3SA = ► 400 NS.

? | Sur l'intervention à 1SA, 2♦ et 2♥ sont des Texas majeurs.

Troisième donne de la séance (14.3)

14.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°3 - Donne 7



Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre de 2SA (une main régulière de 20-21 H, sans majeure cinquième) et Nord fait un Texas Cœur avant de nommer la manche à Cœur puisqu'il est assuré du fit huitième.
Est prend de l'As et constate qu'il ne fera plus de levée de Trèfle, car l'entame du 10 de Trèfle a dénié le Valet.

- Est joue donc l'As et le Roi de Carreau sur lesquels Ouest montre son doubleton en fournissant le 9 et le 2. Est n'a plus qu'à donner la coupe à son partenaire pour faire chuter le contrat.

Score : 4♥ - 1 ► 100 EO.

Exercices

Que répondez-vous à l'ouverture de 2SA avec chacune des mains suivantes ?
L''ouvreur a décrit une main régulière de 20-21 H sans majeure cinquième.

①	②	③	④	⑤
♠ D 8 6 2 ♥ 9 7 5 3 ♦ 7 6 4 ♣ 5 2	♠ 8 ♥ V 9 8 6 2 ♦ 9 7 4 ♣ 6 5 3 2	♠ V 9 7 4 ♥ 5 3 ♦ D 8 7 6 2 ♣ R 6	♠ R 10 9 8 6 3 ♥ 8 ♦ V 6 2 ♣ 7 4 3	♠ 6 3 ♥ R 8 7 4 2 ♦ R 8 5 3 ♣ V 4
2 H Quatre Cœurs et quatre Piques	2 HL Cinq Cœurs	7 HL Quatre Piques et cinq Carreaux	6 HL Six Piques, donc 8 HLD.	8 HL Cinq Cœurs et quatre Carreaux
Passe	**3♦** Texas suivi de Passe	**3♣** Stayman pour déclarer 4♠ ou 3SA.	**3♥** Texas suivi de 4♠	**3♦** Texas Cœur suivi de 3SA. Fitté, l'ouvreur rectifiera à 4♥. À quoi bon rechercher l'atout Carreau ?

Quatrième donne de la séance (14.4)

14.4	Donneur : O	Vul : P	JF n°3 - Donne 8

	♠ R D 8 6 2 ♥ 10 5 ♦ 8 7 4 ♣ V 5 2	
♠ 9 3 ♥ R 9 7 6 2 ♦ D 10 6 3 ♣ 9 8 Entame : 6 de Cœur	N O E S	♠ V 10 7 4 ♥ A V 3 ♦ 9 5 2 ♣ R 6 3
	♠ A 5 ♥ D 8 4 ♦ A R V ♣ A D 10 7 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2SA	Passe	3♥	Passe
3♠	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre de 2SA (une main régulière de 20-21 H, sans majeure cinquième) et Nord fait un Texas Pique avant de nommer la manche à Sans-Atout pour laisser le choix de la manche à l'ouvreur. Sud passe sur 3SA puisqu'il n'est pas fitté à Cœur.

Ouest entame du 6 de Cœur en quatrième meilleure.

- Est doit fournir l'As, sa plus grosse carte en troisième et repartir du Valet, sans quoi la couleur sera bloquée. Sur ce bon flanc, le contrat chute d'une levée.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Séance 15

LES ENCHÈRES DE CHELEM

Programme de la séance

- **Conditions pour annoncer un chelem à la couleur**
- **Enchères de contrôle**
- **Blackwood**

Rappelez à vos élèves que pour jouer 6SA :

- il faut un minimum de 33 HL dans le camp.
- pour le proposer, on utilise l'enchère quantitative de 4SA.
  Ex : sur 1SA d'ouverture, l'enchère de 4SA nécessite 16-17 HL.

Rappelez également que pour jouer 7SA,

- il faut au moins 37 HL.

Première donne de la séance (15.1)

15.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°3 - donne 9

	♠ R 9 5 2 ♥ V 9 ♦ 9 5 2 ♣ R D 6 3	
♠ 7 ♥ A R 1 0 7 4 ♦ 1 0 8 7 6 ♣ 9 5 4	N O E S	♠ 1 0 8 3 ♥ 8 6 5 3 ♦ 4 ♣ A V 8 7 2
Entame : As de Cœur	♠ A D V 6 4 ♥ D 2 ♦ A R D V 3 ♣ 1 0	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♠	Passe	3♠	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 1♠ avec 21 points HL.
Le soutien à 3♠ montrant 11-12 points HLD, il évalue sa main à 24 HLD et déclare 6♠ avec 35 points HLD dans son camp.

Ouest entame de l'As de Cœur et encaisse le Roi tandis que le partenaire indique un nombre pair de cartes (le 6 suivi du 3). Il peut ensuite jouer Carreau, le contrat chute irrémédiablement de deux levées.

Score : 6♠ - 2 ► 100 EO.

Demandez aux élèves : Sud avait-il les points pour annoncer le chelem ? Oui, 35 HLD.

La défense ayant encaissé As et Roi de Cœur et l'As de Trèfle, le compte des points HLD est clairement insuffisant pour déclarer un chelem. Il apparait nécessaire de vérifier que le camp adverse n'encaissera pas deux levées soit avec As et Roi dans une couleur, soit avec deux As.

?

Pour annoncer un petit chelem à la couleur, il faut :

- **avoir exprimé un fit.**
- **totaliser au moins 33 HLD.**
- **contrôler les trois couleurs autres que l'atout.**
- **détenir au moins trois des quatre As.**

Les enchères de contrôle :

Elles ont pour but de s'assurer que les adversaires ne pourront, dès l'entame, encaisser deux levées dans la même couleur.

On contrôle une couleur de deux façons :

- au premier tour, par l'As ou la chicane ;
- au deuxième tour, par le Roi ou le singleton.

Le contrôle de chacune des trois couleurs se vérifie en commençant par la plus économique par rapport à la couleur d'atout.

S'il s'avère qu'une couleur n'est pas contrôlée, on s'arrête au niveau de la manche.

Si les couleurs sont toutes contrôlées, on vérifie alors le nombre d'As détenus dans le camp.

Exercices

Sur le début de séquence :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
3♠	Passe	?	

①

♠ A R 8 6 3
♥ A D V 8 2
♦ 9 6
♣ A

4♣

Nous sommes en zone de chelem. Je nomme le premier contrôle : Trèfle.

②

♠ A R V 6 3
♥ R 3
♦ A R D 2
♣ 6 2

4♦

Sans contrôle Trèfle, je le saute en nommant le contrôle Carreau.

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
3♠	Passe	4♣	Passe
?			

③

♠ D 9 4 2
♥ V 6 3
♦ 2
♣ R V 4 3 2

4♦

Mon partenaire contrôle les Trèfles et je contrôle les Carreaux.

④

♠ D 9 6 3
♥ R 5 4 3
♦ 4 2
♣ A 9 8

4♥

Je contrôle les Cœurs, mais pas les Carreaux.

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
3♠	Passe	4♦	Passe
?			

⑤

♠ D 9 4 2
♥ R 8 6
♦ A 5 4 3
♣ 7 2

4♠

Mon partenaire ne contrôle pas les Trèfles, moi non plus. Arrêtons-nous à la manche !

Deuxième donne de la séance (15.2)

15.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°3 - Donne 10

	♠ D V 8 7 ♥ A 9 8 3 ♦ 1 0 9 ♣ D 1 0 6	
♠ 5 ♥ V 7 5 2 ♦ R D V 7 5 ♣ 9 8 2 Entame : Roi de Carreau	N O E S ♠ A R 4 3 2 ♥ R D ♦ 8 6 ♣ A R V 4	♠ 1 0 9 6 ♥ 1 0 6 4 ♦ A 4 3 2 ♣ 7 5 3

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♠	Passe	3♠	Passe
4♣	Passe	4♥	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 1♠ avec 21 HL. Nord le soutient à 3♠ avec 12 HLD.
Sud commence les contrôles en disant 4♣.
L'enchère de 4♥ de Nord montre le contrôle des Cœurs, mais dénie celui des Carreaux.
Sud conclut à 4♠.

Comme prévu, les adversaires réalisent les deux premières levées à Carreau.
Score : 4♠ + 1 ► 650 NS.

Le 4SA « Blackwood »

C'est la dernière étape menant au chelem. L'enchère de 4SA (Blackwood) est conventionnelle et demande tout simplement au partenaire son nombre d'As.

Insister sur le fait que pour poser la question du Blackwood, il faut préalablement avoir vérifié le contrôle des couleurs.

Les réponses au « Blackwood » simple se font en paliers *(la version du Blackwood « 5 clés » sera exposée ultérieurement)*.

?

Réponses au 4SA « Blackwood »:

5♣ : 0 As (ou 4 As)
5♦ : 1 As
5♥ : 2 As
5♠ : 3 As

Troisième donne de la séance (15.3)

15.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°3 - Donne 11

	♠ 6 2 ♥ D 7 4 3 ♦ A R 8 5 ♣ 7 5 2	
♠ D 9 8 7 4 3 ♥ 1 0 6 ♦ 3 ♣ V 1 0 8 3 Entame : 3 de Carreau	N O E S ♠ A R V ♥ R V 9 5 2 ♦ 1 0 4 ♣ A R D	♠ 1 0 5 ♥ A 8 ♦ D V 9 7 6 2 ♣ 9 6 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	3♥	Passe
3♠	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♦	Passe
6♥	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 1♥ avec 22 points HL.
Nord le soutient à 3♥ avec 12 points HLD.
Sud commence les contrôles en disant 3♠.
Sur 4♦, Sud, qui contrôle les Trèfles, pose le Blackwood et demande le petit chelem.

Sud compte ses levées : 2 Piques, 4 Cœurs, 2 Carreaux et 3 Trèfles qui font 11. La levée manquante proviendra de la coupe du Valet de Pique de la main courte.

- Est analyse l'entame du 3 de Carreau et comprend que c'est un singleton puisqu'avec deux cartes, Ouest aurait entamé d'une plus grosse carte *(faites un bref rappel du pair-impair).*

Lorsque le déclarant joue un petit Cœur du mort, Est plonge de l'As de Cœur et offre à son partenaire un Carreau à couper.

Score : 6♥ - 1 ► 50 EO.

Quatrième donne de la séance (15.4)

15.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°3 - Donne 12

	♠ V 6 3 ♥ A R D 10 ♦ A D 10 6 2 ♣ 9	
♠ D 10 8 ♥ 9 4 3 ♦ 5 3 ♣ R D 10 8 5	N O E S	♠ 9 7 4 ♥ 5 ♦ V 9 8 4 ♣ A 7 4 3 2
Entame : Roi de Trèfle	♠ A R 5 2 ♥ V 8 7 6 2 ♦ R 7 ♣ V 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
3♠	Passe	4♣	Passe
4♦	Passe	4SA	Passe
5♦	Passe	6♥	Passe
Passe	Passe		

Nord ouvre d'1♦ avec 17 HL, et sur 1♥ de Sud, réévalue sa main à 19 HLD pour annoncer 3♥. Avec 16 HLD, Sud amorce les contrôles par l'enchère de 3♠. Sur 4♣ qui suit, Sud pourrait vérifier le nombre d'As en raison de son contrôle Carreau, mais la piètre qualité de ses atouts lui fait dire 4♦, laissant le partenaire prendre la responsabilité d'aller plus avant. Ce qu'il fait avec des Cœurs magnifiques. La réponse de 5♦ (1 As) l'autorise à déclarer 6♥.

Ouest entame du Roi de Trèfle et insiste dans la couleur. Sud compte 11 levées : 2 Piques, 5 Cœurs, 3 Carreaux et 1 Trèfle coupé. La 12^{e} proviendra de l'affranchissement d'un Carreau, ou en désespoir de cause, de la chute de la Dame de Pique.

- Le déclarant coupe la continuation Trèfle du 10 de Cœur et tire AR de Cœur en constatant le partage 3-1 des atouts. Donner un troisième tour d'atout ferait sauter une précieuse communication en cas de répartition 4-2 des Carreaux adverses. Dans cette éventualité, Sud doit jouer le Roi et l'As de Carreau et couper un Carreau du Valet de Cœur (autrement Ouest surcoupe du 9). Il ira ensuite chercher les Carreaux en montant à la Dame d'atout.

Score : 6♥ = ► 1430 NS.

Pour aller plus loin

L'annonce d'un chelem à la couleur est conditionnée également par la qualité de l'atout. Celui qui prend la responsabilité de poser le Blackwood devrait être assuré d'une solide couleur d'atout.

TOURNOI N°2

T2.1 — Donneur : N — Vul : T

	♠ A 8 7 5 ♥ A D 7 6 ♦ A R 3 ♣ R 2	
♠ V 10 9 ♥ R 2 ♦ 10 8 7 5 ♣ D V 10 6	N O E S	♠ R 6 4 ♥ 10 9 8 ♦ V 9 6 ♣ A 9 5 3
Entame : Dame de Trèfle	♠ D 3 2 ♥ V 5 4 3 ♦ D 4 2 ♣ 8 7 4	620 NS

JF n° 3 - donne 13

Sud	Ouest	Nord	Est
		2SA	Passe
3♣	Passe	3SA	Passe
4♥	Passe	Passe	Passe

Enchères : avec 20 H Nord ouvre de 2SA et répond 3SA au Stayman, montrant les deux majeures 4e. Sud, nanti seulement de 5 H, conclut à 4♥.

Déclarant : Sud ne doit pas partir du Valet de Cœur sans le 10, mais jouer un petit vers la Dame, et tirer l'As en espérant le Roi de Cœur second. L'impasse indirecte à Pique rapportera la 10e levée.

T2.2 — Donneur : E — Vul : P

	♠ V 6 2 ♥ V 10 9 8 ♦ 7 6 ♣ R V 9 8	
♠ A D 10 7 5 3 ♥ 4 3 2 ♦ 5 2 ♣ A 7	N O E S	♠ R 9 ♥ A R D ♦ V 4 3 ♣ D 5 4 3 2
Entame : As de Carreau	♠ 8 4 ♥ 7 6 5 ♦ A R D 10 9 8 ♣ 10 6	420 EO

JF n° 3 - donne 14

Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA
Passe	2♥	Passe	2♠
Passe	4♠	Passe	Passe
Passe			

Enchères : Ouest annonce ses Piques en Texas. Puis, connaissant au moins deux cartes en Est, il impose 4♠ avec 14 HLD.

Déclarant : quand Sud donne un troisième tour de Carreau (Nord a fourni le 7 et le 6 en pair-impair), le déclarant évite la surcoupe en se débarrassant du Trèfle du mort, inévitablement perdant.

T2.3 — Donneur : S — Vul : NS

	♠ R 7 6 2 ♥ 9 3 ♦ 5 3 2 ♣ 9 8 5 2	
♠ A V ♥ D V 7 ♦ A 10 9 7 ♣ A 7 6 3	N O E S	♠ D 9 8 4 3 ♥ 8 6 4 ♦ R V 8 ♣ R 10
Entame : 9 de Cœur	♠ 10 5 ♥ A R 10 5 2 ♦ D 6 4 ♣ D V 4	50 NS

JF n° 3 - donne 15

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1SA	Passe	2♥
Passe	2♠	Passe	3SA
Passe	Passe	Passe	

Enchères : après avoir rectifié le Texas à 2♠, Ouest fait le choix de jouer 3SA, sans fit à Pique.

Flanc : Nord entame du 9 en pair-impair dans la couleur du partenaire. Sans reprise de main, Sud fait un « coup à blanc » en flanc pour maintenir la communication ouverte. Quand il prendra la main à Pique, Nord jouera le 3 de Cœur…

T2.4 — Donneur : O — Vul : EO

	♠ R D 10 8 2 ♥ A R ♦ A R V 5 2 ♣ 2	
♠ 9 7 3 ♥ 10 8 6 ♦ 9 7 3 ♣ A R 8 7	N O E S	♠ 6 ♥ D 9 7 4 ♦ D 10 8 6 ♣ V 10 9 3
Entame : Valet de Trèfle	♠ A V 5 4 ♥ V 5 3 2 ♦ 4 ♣ D 6 5 4	980 NS

JF n° 3 - donne 16

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♠	Passe
3♠	Passe	4SA	Passe
5♦	Passe	6♠	Passe
Passe	Passe		

Enchères : après le soutien à 3♠, Nord se trouve en zone de chelem ; avec tous les contrôles, il pose le Blackwood pour vérifier qu'il ne manque pas deux As.

Déclarant : Nord coupe la continuation Trèfle et affranchit immédiatement ses Carreaux par la coupe ; As de Carreau, Carreau coupé, Pique et Carreau coupé de l'As.

Séance 17

LES UNICOLORES

Programme de la séance

- **Rappel des ouvertures avec les mains unicolores**
- **Les unicolores majeurs après une réponse au palier de 1.**
- **Les unicolores mineurs après une réponse au palier de 1.**

Rappel des ouvertures avec les mains unicolores

Quelle est votre ouverture avec chacune des mains suivantes ?

①	②	③	④	⑤	⑥
♠ D 3 ♥ 6 ♦ 6 4 2 ♣ A D V 9 8 7 2	♠ 5 ♥ A D V 6 5 2 ♦ V 7 4 ♣ 8 7 5	♠ A R 7 5 4 3 ♥ R 8 2 ♦ 4 ♣ V 6 3	♠ A R D 9 7 3 ♥ A D 5 ♦ A 6 ♣ 7 3	♠ A D 4 ♥ A ♦ A R 6 ♣ A R D V 9 5	♠ R 9 4 ♥ 4 ♦ A D V 10 8 5 ♣ A D 9
9 H	8 H	13 HL	21 HL	29 HL	18 HL
3♣ 6 - 10 H	**2♥** 6 - 10 H	**1♠** 13 - 23 HL	**2♣** suivi de 2♠ 8 à 8 ½ levées de jeu	**2♦** suivi de 3♣ 10 levées de jeu, 24 HL et +	**1♦** 13 - 23 HL

N.B : pour les barrages, on se base sur les points H.

La main unicolore ne comporte qu'une couleur longue, d'au moins six cartes.

Au cours de la séance, nous ne traiterons que des unicolores de 13 à 19 HL décrits à partir d'une ouverture de 1 à la couleur.

Première donne de la séance (17.1)

17.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°3 - Donne 17			
	♠ A V 10 4 ♥ V 6 ♦ 7 6 5 4 ♣ R V 2		**Sud**	**Ouest**	**Nord**	**Est**
					Passe	Passe
♠ R 9 8 7 ♥ R 5 ♦ R D V ♣ 10 9 8 7	N O E S	♠ 6 5 3 ♥ 4 3 2 ♦ 10 9 8 ♣ A 6 5 4	1♥	Passe	1♠	Passe
			2♥	Passe	3♥	Passe
	♠ D 2 ♥ A D 10 9 8 7 ♦ A 3 2 ♣ D 3		4♥			
Entame : Roi de Carreau						

Sud ouvre d'1♥ avec 16 HL et six cartes à Cœur.

Que répond Nord ? Sans fit Cœur, 1♠ avec au moins quatre cartes et au moins 6 HL.

Cette enchère est-elle forcing ? Oui, car Nord n'a pas limité sa main.

Que redemande Sud ? Avec six cartes à Cœur alors qu'il n'en a promis que cinq, il les répète : 2♥.

Nord comprend-il que son partenaire possède six cartes ? Oui, car autrement Sud

- aurait soutenu avec quatre cartes à Pique ;
- aurait déclaré les SA avec une main régulière ;
- aurait nommé les Trèfles ou les Carreaux avec quatre cartes dans la couleur.

1♥ - 1♠ -
2♥ indique au moins six cartes à Cœur, et 13 à 16 HL.

Que fait Nord maintenant qu'il est fitté ? Avec 10 H, il propose la manche en déclarant 3♥.
Sud accepte-t-il ? Oui, avec 16 HL son ouverture n'est pas minimum.

Le déclarant recense sept levées, et envisage d'affranchir les Piques et les Trèfles. Mais quel plan doit-il adopter maintenant que la défense s'est libérée deux levées à Carreau ?

o L'urgence est de défausser un Carreau perdant : Sud présente immédiatement la Dame de Pique (impasse forçante au Roi) et se débarrasse d'un Carreau sur le troisième Pique. Il tentera ensuite l'impasse au Roi de Cœur, en toute sérénité…

Score : 4♥ = ► 420 NS.

Deuxième donne de la séance (17.2)

17.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°3 - Donne 18

	♠ 6 5 ♥ A D 4 ♦ 10 9 7 6 2 ♣ D V 5	
♠ 10 9 2 ♥ 8 5 ♦ 8 5 ♣ A R 8 6 4 3	N O E S	♠ V 3 ♥ 10 9 7 6 2 ♦ A D V 3 ♣ 10 7
Entame : As de Trèfle	♠ A R D 8 7 4 ♥ R V 3 ♦ R 4 ♣ 9 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♠	Passe	1SA	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1♠ avec six cartes à Pique et 18 HL.

Que répond Nord ? Avec 6-10 H et moins de trois cartes à Pique : 1SA « par défaut », qui ne promet pas une main régulière.

Sud est-il obligé de parler ? Non, il pourrait passer puisque Nord a limité sa main à 10 H.

Une manche est-elle encore possible ? Oui, avec 18 HL, elle est même probable.

Comment la suggérer ? En sautant à 3♠. Et maximum, Nord déclare la manche.

? La répétition à saut de la couleur d'ouverture montre un unicolore de 17 - 19 HL.

Ouest entame de l'As de Trèfle sur lequel Est fournit le 10 en pair-impair.

- Ouest poursuit du Roi et d'un petit Trèfle pour empêcher le déclarant de réaliser la Dame ; si Est pense à couper du Valet, Sud devra surcouper de la Dame, mais ce faisant, libèrera le 10 d'Ouest.

Si Est coupe du 3 de Pique, Sud surcoupe du 4, fait tomber les atouts, et joue Carreau vers le Roi. L'As de Carreau étant placé, le déclarant réalise alors les 10 levées demandées.

Score : 4♠ - 1 ► 100 EO.

Troisième donne de la séance (17.3)

17.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°3 - Donne 19

	♠ V 5 ♥ 6 2 ♦ 6 5 4 2 ♣ A V 8 4 2	
♠ R 9 ♥ R D 8 7 5 ♦ R 9 7 3 ♣ 1 0 6	N O E S	♠ 7 6 3 ♥ A V 4 ♦ V 1 0 8 ♣ R D 9 7
Entame : Roi de Coeur	♠ A D 10 8 4 2 ♥ 1 0 9 3 ♦ A D ♣ 5 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	1SA	Passe
2♠	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre d'1♠ avec 14 HL et six cartes à Pique.

Que répond Nord ? Avec 6 H, sans fit à Pique : 1SA.

Sud est-il obligé de parler ? Non, il pourrait passer puisque Nord a limité sa main à 10 H. Mais avec six cartes à Pique, Sud peut imposer le contrat de 2♠.

Sur l'entame du Roi de Cœur, le déclarant recense 7 levées sûres et projette de couper un Cœur de la main courte et de tenter les impasses à Pique et Carreau.

- Avec une forte opposition aux Trèfles du mort, Est sait qu'il faut empêcher une coupe de la main courte, mais son partenaire l'ignore… Il doit prendre le Roi de Cœur de l'As et jouer atout. Un autre retour atout achèvera de ruiner les plans du déclarant.

Score : 2♠ - 1 ► 50 EO.

Quatrième donne de la séance (17.4)

17.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°3 - Donne 20

	♠ R ♥ A 9 7 3 ♦ A 10 9 8 7 ♣ D 3 2	
♠ V 10 9 8 7 ♥ 10 8 6 ♦ 3 2 ♣ A 5 4	N O E S	♠ 6 5 4 ♥ D V 4 ♦ V 6 5 4 ♣ R 10 9
Entame : Valet de Pique	♠ A D 3 2 ♥ R 5 2 ♦ R D ♣ V 8 7 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	Passe
1♠	Passe	2♦	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Avec 14 HL, une main irrégulière et cinq cartes à Carreau, Nord ouvre d'1♦.

Que répond Sud ? Avec 15 H, 1♠ ; c'est forcing.

Que redemande Nord ? Il peut songer à dire 2♥, mais cela obligerait un partenaire ne possédant que 6 H et préférant les Carreaux, à déclarer 3♦. Un contrat voué à l'échec.

Comment éviter le palier de 3 ? En répétant les Carreaux : 2♦. C'est non forcing.

1♦ - 1♠ - 2♦ ne garantit que cinq cartes à Carreau.

Sud peut-il passer sur 2♦ ? Non bien sûr ; son partenaire a ouvert et il possède 15 H : avec un minimum de 28 HL dans sa ligne, Sud déclare 3SA, la meilleure manche.

Sur l'entame Pique, le déclarant compte 8 levées sûres : 3 Piques, 2 Cœurs et 3 Carreaux.

- Les Carreaux fourniront au moins la 9e levée. Mais la couleur est bloquée et l'entame fait sauter une communication vers le mort. Sud doit débloquer le Roi de Carreau, jouer la Dame prise de l'As et donner le Valet de Carreau s'il n'est déjà tombé. L'As de Cœur sera encore là pour aller chercher les deux Carreaux affranchis.

Score : 3SA = ► 600 NS.

De tout ce qui précède, on peut énoncer le principe suivant :

Sur la réponse de la couleur collée, la répétition simple de la couleur d'ouverture garantit un unicolore de 13 à 16 HL.

Exercices

Combien de cartes promettez-vous dans la couleur répétée ?

①

Ouv.	Rép.
1♣ 2♣	1♦

6 cartes et +

②

Ouv.	Rép.
1♦ 2♦	1♥

6 cartes et +

③

Ouv.	Rép.
1♣ 2♣	1♥

5 cartes et +

④

Ouv.	Rép.
1♥ 2♥	1♠

6 cartes et +

⑤

Ouv.	Rép.
1♦ 2♦	1♠

5 cartes et +

Séance 18

LES BICOLORES

Programme de la séance

- **Définition d'un jeu bicolore**
- **Le bicolore économique**
- **Le bicolore à saut**
- **Le bicolore cher**

Première donne de la séance (18.1)

18.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°3 - Donne 21

	♠ 4 ♥ D V 1 0 7 4 ♦ A D 4 3 ♣ 8 6 2	
♠ R 1 0 8 6 ♥ 3 ♦ V 1 0 9 8 ♣ A V 9 4	N O E S	♠ D 9 7 ♥ 8 6 2 ♦ R 7 6 5 ♣ R D 1 0
Entame : Valet de Carreau	♠ A V 5 3 2 ♥ A R 9 5 ♦ 2 ♣ 7 5 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♠	Passe	1SA	Passe
2♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Sud ouvre d'1♠, et sur la réponse d'1SA de son partenaire, annonce 2♥ décrivant le bicolore. Fitté, Nord évalue sa main à 14 HLD, et conclut à 4♥.

Sud réalise son contrat sans difficulté s'il pense à couper de sa main les trois Carreaux perdants du mort.

Score : 4♥ = ► 620 NS.

Définition d'un jeu bicolore

Demandez aux élèves quelle est la distribution de chacune des mains.

①	②	③	④
♠ R982	♠ ARV7	♠ 5	♠ R5
♥ 82	♥ 2	♥ ADV96	♥ 3
♦ AV102	♦ RD982	♦ AD542	♦ AR82
♣ AV5	♣ 653	♣ 108	♣ AD10975

① 4-4-3-2, c'est une distribution régulière (pas de singleton, pas deux doubletons).

② 5-4-3-1, la distribution type du bicolore.

③ 5-5-2-1, la distribution d'un gros bicolore.

④ 6-4-2-1, encore bicolore. L'unicolore ne comprend aucune couleur 4ème annexe.

Le traitement des mains ① et ② est le même quand, sur l'ouverture d'1♦, le partenaire répond 1♥ : l'ouvreur redemande à 1♠.
L'annonce d'une deuxième couleur au palier de 1 peut donc se faire avec une main régulière.

En revanche, la main ③ se décrit naturellement : 1♥ suivi de 2♦.

L'annonce d'une deuxième couleur à un palier supérieur décrit un bicolore, une distribution au moins 5-4.

Le bicolore économique

Le bicolore est « économique » quand l'annonce de la deuxième couleur est plus économique que le niveau de répétition de la première. Ainsi, avec la main ③, on donne le choix des deux couleurs au niveau de 2 à un répondant qui pourrait n'avoir que 6 HL : ce dernier peut soit passer sur 2♦, soit revenir à 2♥.

? **Le bicolore est économique quand l'annonce de la deuxième couleur ne dépasse pas le niveau de répétition de la première.**
Il est non forcing, et montre 13 à 19 HL.

Le bicolore à saut

Si le bicolore est économique, à partir de 20 HL l'ouvreur doit annoncer la deuxième couleur à saut pour imposer la manche à un répondant qui n'a promis pour l'instant que 6 HL.

? **Le bicolore économique à saut est forcing de manche et promet 20 à 23 HL.**

Deuxième donne de la séance (18.2)

18.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°3 - Donne 22

	♠ A V ♥ A R 7 4 2 ♦ A R 6 5 4 ♣ 6	
♠ 1 0 9 8 7 5 3 ♥ 1 0 6 ♦ 9 ♣ A 9 7 4	N O E S	♠ D 4 ♥ D V 9 3 ♦ D V 1 0 7 ♣ 8 5 2
Entame : 10 de Pique	♠ R 6 2 ♥ 8 5 ♦ 8 3 2 ♣ R D V 1 0 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	Passe	1♥	Passe
1SA	Passe	3♦	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Nord ouvre d'1♥ avec 21 HL. Sur la réponse d'1SA du partenaire, il décrit son bicolore à saut pour imposer la manche.
Sans fit majeur, Sud conclut à 3SA.

À la tête de 6 levées, le déclarant trouvera son bonheur en exploitant les Trèfles.

- Sud doit résister à l'envie de faire l'impasse à Pique. Il prend soigneusement de l'As de Pique pour préserver sa communication du Roi. Il peut ainsi affranchir rapidement les Trèfles et utiliser ensuite le Roi de Pique pour les encaisser.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

Le bicolore cher

Reprenez la main ④, et faites-les enchérir à partir de l'ouverture d'1♣ et la réponse d1♥.

♠ R 5 ♥ 3 ♦ A R 8 2 ♣ A D 10 9 7 5	1 ♣ 2 ♦	1 ♥	♠ D 6 4 2 ♥ R 8 7 3 ♦ V 3 ♣ 8 6 2

Tous annonceront 2♦ sans problème. Dévoilez les 6 HL du répondant et montrez-leur que 3♣ est le seul contrat envisageable. Les 25 HLD nécessaires à la réussite d'un contrat au palier de 3 sont atteints grâce aux 18 HL de l'ouvreur.

? Le bicolore est cher quand l'annonce de la deuxième couleur dépasse le palier de répétition de la première. Il garantit 18 à 23 HL.

L'annonce d'un bicolore cher est auto-forcing : c'est au troisième tour d'enchères que l'ouvreur pourra, le cas échéant, préciser la force de sa main, 18-19 ou 20-23 HL.

De 13 à 17 HL, l'ouvreur doit passer sous silence la deuxième couleur en répétant prudemment la couleur d'ouverture, même cinquième.

♠ 8 5 3 ♥ 3 ♦ A R 8 2 ♣ A D 10 9 7	1 ♣ 2 ♣	1 ♥	♠ D 6 4 2 ♥ R 8 7 3 ♦ V 3 ♣ 8 6 2

Rappel : la réponse d'1♥ n'étant pas collée à l'ouverture d'1♣, 2♣ ne promet que cinq cartes.

Troisième donne de la séance (18.3)

18.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°3 – Donne 23

	♠ V 8 6 5 4 ♥ D 10 4 2 ♦ 9 6 2 ♣ A	
♠ R 10 7 2 ♥ 8 6 3 ♦ 3 ♣ D 10 8 5 2	N O E S	♠ A D 9 ♥ 7 5 ♦ A 8 7 5 ♣ 9 7 6 3
Entame : 3 de Carreau	♠ 3 ♥ A R V 9 ♦ R D V 10 4 ♣ R V 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	Passe	1 ♠	Passe
2 ♥	Passe	4 ♥	Passe
Passe	Passe		

Après son ouverture d'1♦ et la réponse d'1♠, Sud fait un bicolore cher en annonçant 2♥. Connaissant quatre cartes à Cœur et 18 HL chez son partenaire, Nord peut conclure à 4♥.

- Est peut être assuré que le 3 de Carreau est un singleton, tout simplement en comptant sur les cinq Carreaux promis dans l'annonce du bicolore. Il prend donc de l'As et en rejoue. Ouest coupe et joue Pique, la seule couleur dans laquelle le partenaire pourrait prendre la main et lui offrir un deuxième Carreau à couper.

Score : 4♥ - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (18.4)

18.4	Donneur : O	Vul : P	JF n° 3 - Donne 24

	♠ 9 8 3 ♥ V 7 3 2 ♦ A ♣ A R D 5 3	
♠ D 1 0 4 2 ♥ 1 0 5 ♦ D V 1 0 9 7 ♣ 1 0 6	N O E S	♠ V 6 ♥ R D 9 8 ♦ 6 5 4 ♣ V 9 8 7
Entame : Dame de Carreau	♠ A R 7 5 ♥ A 6 4 ♦ R 8 3 2 ♣ 4 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♣	Passe
1♠	Passe	2♣	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Sur la réponse d'1♠ de Sud, Nord ne peut annoncer ses Cœurs sans décrire un bicolore cher et promettre 18 HL.
Il répète donc prudemment ses Trèfles et Sud conclut facilement à 3SA.

Après l'entame Carreau, Sud dispose de 8 levées sûres. Son problème est de trouver la 9e, à Trèfle bien sûr.

- L'entame a fait disparaître une communication avec le mort. Pour affranchir un Trèfle, même en cas de résidu 4-2, Sud utilise la technique du "coup à blanc" en jouant immédiatement un petit Trèfle des deux mains.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Séance 19

DEUXIÈME ENCHÈRE DU RÉPONDANT APRÈS L'ANNONCE D'UN BICOLORE ÉCONOMIQUE

Programme de la séance

- **La répétition de la couleur de réponse**
- **L'enchère de préférence**
- **Les enchères de 2SA et 3SA**

Première donne de la séance (19.1)

19.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°4 - Donne 1

	♠ A D 8 ♥ 4 ♦ A V 4 3 2 ♣ A V 4 2	
♠ V 6 4 ♥ R D V 10 ♦ R 6 ♣ D 1 0 8 6	O N E S	♠ 7 ♥ 8 7 6 3 2 ♦ D 10 9 8 5 ♣ R 9
Entame : Roi de Cœur	♠ R 10 9 5 3 2 ♥ A 9 5 ♦ 7 ♣ 7 5 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	Passe
1♠	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Avec 17 HL, Nord décrit son bicolore économique en ouvrant d'1♦ et en redemandant à 2♣.
Sud répète naturellement ses Piques avec six cartes et 9 HL.
Fitté neuvième, Nord réévalue son jeu à 21 HLD et conclut à 4♠.

o Sud réalisera son contrat s'il pense à couper au moins un Cœur. S'il n'en coupe aucun, ce sera la chute !

Score : 4♠ = ► 420 NS.

La répétition de la couleur de réponse

En annonçant un bicolore économique (au moins 5-4), l'ouvreur décrit neuf cartes dans les couleurs nommées, tout au plus quatre cartes dans les deux autres, et 13 à 19 HL.
Minimum, il pourrait passer sur toute surenchère naturelle. C'est donc avec au moins six cartes que le répondant répétera sa couleur.

Après l'annonce d'un bicolore économique, le répondant répète sa couleur avec au moins six cartes :

- **de 6 à 10 HL, au palier de 2.**
- **de 11 à 12 HL, au palier de 3.**

Mais sans couleur sixième à répéter, comment le répondant peut-il freiner les enchères avec 6 à 10 HL maintenant que l'enchère d'1SA est dépassée ? S'il ne veut pas « passer », il peut préférer revenir au palier de 2 dans la couleur d'ouverture. Ce soutien différé est une simple préférence, il dénie un fit franc qui aurait pu être exprimé au premier tour.

L'enchère de préférence

Le retour au palier de 2 dans la couleur d'ouverture est une « enchère de préférence » indiquant 6 à 10 HL et plutôt deux cartes dans la couleur d'ouverture.

Deuxième donne de la séance (19.2)

19.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°4 - Donne 2

	♠ V 7 4 2 ♥ R 10 ♦ R 5 3 2 ♣ 6 4 2	
♠ A D 6 ♥ 9 8 7 2 ♦ D V 10 9 ♣ 10 5	O N E S	♠ R 10 3 ♥ 6 4 ♦ A 8 7 4 ♣ R 9 8 7
Entame : Dame de Carreau	♠ 9 8 5 ♥ A D V 5 3 ♦ 6 ♣ A D V 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♥	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♥	Passe
Passe	Passe		

Nord n'a que 7 H, et quand les enchères lui reviennent à 2♣, il freine à 2♥ avec seulement deux cartes dans la couleur de l'ouvreur.
Averti de cette enchère de préférence (6-10 HL), ce dernier passe.

Pour remplir son contrat, le déclarant devra, en plus des 5 atouts, réaliser 3 levées de Trèfle.

- Sud coupe le deuxième Carreau et utilise soigneusement le 10 et le Roi de Cœur pour communiquer au mort et faire deux fois l'impasse au Roi de Trèfle.

Score : 2♥ = ► 110 NS.

Troisième donne de la séance (19.3)

19.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°4 – Donne 3

	♠ R V ♥ A 8 6 4 2 ♦ A D 4 3 ♣ R 4	
♠ 8 6 3 ♥ 7 5 ♦ R V 9 5 ♣ D V 10 9	O N E S	♠ 10 9 7 2 ♥ R D 10 9 ♦ 10 8 ♣ 7 5 3
Entame : Dame de Trèfle	♠ A D 5 4 ♥ V 3 ♦ 7 6 2 ♣ A 8 6 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

N'ayant pu établir de fit majeur, Sud propose la manche au deuxième tour avec une main régulière de 11H et l'arrêt à Trèfle : 2SA.
Et Nord déclare 3SA avec 18 HL.

Sur l'entame de la Dame de Trèfle, Sud doit prendre du Roi de Trèfle pour préserver sa reprise à l'As. Quand il aura débloqué RV de Pique, il pourra retourner en Sud pour encaisser les autres Piques et faire l'impasse au Roi de Carreau.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Les enchères de 2SA et 3SA

2SA et 3SA sont des enchères naturelles qui garantissent l'arrêt dans la couleur non nommée. 2SA propose à l'ouvreur d'en jouer 3.

2SA : 11 - 12 HL

3SA : 13 - 15 HL

Quatrième donne de la séance (19.4)

19.4	Donneur : O	Vul : T	JF n° 4 - Donne 4

	♠ R V 8 3 ♥ 1 0 5 ♦ 5 4 ♣ A 1 0 9 3 2	
♠ 1 0 6 4 2 ♥ R 9 7 6 4 ♦ R 6 ♣ 7 6	N O E S	♠ A 9 7 5 ♥ A 8 3 ♦ V 1 0 9 2 ♣ 8 4
Entame : 6 de Cœur.	♠ D ♥ D V 2 ♦ A D 8 7 3 ♣ R D V 5	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1♦	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	3♣	Passe
3SA	Fin		

L'enchère de 3♣ de Nord est simplement encourageante, ici 12 HLD.
Avec 18 HL et l'arrêt dans la dernière couleur, Sud conclut à 3SA.

Est prend l'entame de l'As de Cœur et rejoue le 8 en « pair-impair » du résidu 83.

- Ouest reconstitue la distribution de la couleur et se rend compte de l'importance de maintenir ouverte la communication à Cœur. Il doit laisser passer le Valet ou la Dame jouée en Sud, faire un « coup à blanc » en flanc.

Sud recense 7 levées, et se donne une chance de gagner en présentant immédiatement la Dame de Pique avec l'intention de communiquer au 10 et à l'As de Trèfle pour assurer la réalisation de deux levées de Pique.

Peine perdue contre une bonne défense.

Score : 3SA -1 ► 100 EO.

Exercices

Demandez aux élèves ce qu'ils disent après avoir répondu 1♠ : 1♦ - 1♠ - 2♣ - ?

①	②	③	④	⑤
♠ AD10987	♠ R982	♠ AR52	♠ ADV9	♠ AD852
♥ V95	♥ D54	♥ AD5	♥ 542	♥ 753
♦ 2	♦ V102	♦ 982	♦ 85	♦ A2
♣ 432	♣ 982	♣ V72	♣ R1082	♣ RV4

① 9 HL et une majeure 6ème à répéter : **2♠**.

② 6 HL et une préférence pour les Carreaux : **2♦**.

③ 14 HL réguliers, l'arrêt dans la dernière couleur : **3SA**.

④ 11HLD à l'atout Trèfle. Il faut encourager le partenaire : **3♣**.

⑤ Laissez-les constater qu'aucune enchère naturelle ne convient pour décider de la meilleure manche (4♠, 3SA, 5♣ et parfois 5♦), ou d'un chelem. Les plus doués proposeront **2♥**, forcing comme l'annonce d'une nouvelle couleur…

2♥ permet ici à l'ouvreur d'annoncer 2♠ avec trois cartes, 2SA avec l'arrêt à Cœur, 3♣ avec un bicolore 5-5, et enfin 3♦ avec sans doute un bicolore 6-4.

Pour aller plus loin

L'annonce de la « quatrième couleur » est artificielle et forcing. Elle est souvent l'unique moyen de forcer le dialogue pour obtenir des précisions sur la main de l'ouvreur, sa force et sa distribution.

Séance 20

L'ADVERSAIRE DANGEREUX

Programme de la séance

- **Le « laisser passer »**
- **L'adversaire dangereux**
- **L'évite de l'adversaire dangereux**

Première donne de la séance (20.1)

20.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°4 - Donne 5

	♠ 8 3 ♥ D V 2 ♦ R 10 7 5 4 ♣ 8 5 2	
♠ R D V 9 6 ♥ 10 8 6 4 ♦ A ♣ 7 4 3	N O E S	♠ 10 7 4 ♥ 9 7 5 ♦ 8 6 3 ♣ D V 10 9
Entame : Roi de Pique	♠ A 5 2 ♥ A R 3 ♦ D V 9 2 ♣ A R 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Avec 7 HL et sans majeure quatrième, Nord conclut à 3SA.

Score : 3SA -1 ► 50 EO.

Après coup, faites étaler les jeux et analysez ensemble le déroulement de la donne.

Pourquoi la défense a-t-elle fait chuter ? Parce qu'après l'As de Carreau, Ouest a encaissé quatre levées de Pique.

Et si les Piques avaient été répartis 4-4 ? Ouest n'aurait encaissé que trois Piques et le contrat aurait gagné.

Et si l'As de Carreau avait été en Est, pouvait-on gagner ? Oui, en épuisant Est à Pique, en attendant le troisième tour de Pique pour prendre de l'As.

Félicitez ceux qui ont pris leur chance en laissant passer les premiers Piques.

Le "laisser passer"

Avec un seul arrêt dans la couleur d'entame à Sans-Atout, le "laisser passer" a pour effet d'épuiser l'un des deux défenseurs dans cette couleur et ainsi, de couper les communications. De la sorte, l'adversaire en possession de la longue affranchie sera le seul dangereux, celui à qui l'on évitera de rendre la main.

? À Sans-Atout, laisser passer l'entame avec un solide arrêt a pour but de couper les communications entre les deux flancs.

Cette technique a ses limites. Mieux vaut s'assurer que le « laisser passer » ne coûte rien et surtout, qu'aucune autre couleur n'est menaçante.

Deuxième donne de la séance (20.2)

20.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°4 - Donne 6

	♠ 4 3 ♥ R 7 2 ♦ 8 6 2 ♣ A D 1 0 8 3	
♠ R D V 9 5 ♥ V 6 5 ♦ V 9 5 ♣ 7 6 Entame : Roi de Pique	O N E S	♠ 1 0 6 2 ♥ D 1 0 8 3 ♦ D 1 0 7 4 ♣ R 9
	♠ A 8 7 ♥ A 9 4 ♦ A R 3 ♣ V 5 4 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

À la tête de 6 levées, Sud devra établir 3 levées de Trèfle en faisant l'impasse au Roi. Si celle-ci réussit, tout va !

- Si comme ici l'impasse au Roi de Trèfle échoue, Est pourrait rejouer Pique. Pour l'épuiser dans la couleur, le déclarant laisse passer les deux premiers tours de Pique.

Sud attend le troisième tour pour prendre de l'As de Pique et faire l'impasse au Roi de Trèfle. Est prend la main, mais doit jouer une autre couleur que Pique.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Remarque : Est eut sorti un quatrième Pique de sa main, la défense n'aurait encaissé que quatre levées avec une répartition 4-4 de la couleur.

L'adversaire dangereux

Ainsi, dans un contrat à Sans-Atout, le danger peut également venir de celui qui menacerait de faire capturer un honneur isolé.

? **À Sans-Atout, l'adversaire dangereux est :**

- **soit celui qui détient une longue affranchie,**
- **soit celui qui menace de « traverser » un honneur isolé.**

Troisième donne de la séance (20.3)

20.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°4 – Donne 7

	♠ A R V 1 0 ♥ 4 3 ♦ V 9 7 4 ♣ 8 5 2	
♠ 8 5 3 2 ♥ A D 9 7 2 ♦ 1 0 6 ♣ R 6 Entame : 7 de Cœur	O N E S	♠ D 9 6 ♥ 1 0 8 6 ♦ 8 5 3 ♣ 1 0 9 7 3
	♠ 7 4 ♥ R V 5 ♦ A R D 2 ♣ A D V 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	3♣	Passe
3♦	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

À la recherche d'un éventuel fit à Pique, Nord utilise le Stayman, et sur la réponse négative de 3♦, se contente du contrat de 3SA avec 9 HL.

En main au Valet de Cœur, Sud dénombre huit levées : 2 Piques, 1 Cœur, 4 Carreaux et 1 Trèfle. Il devra décider d'une impasse à Pique ou à Trèfle, les deux couleurs pouvant lui fournir la levée manquante.

- Ce qui motive le choix de l'impasse est l'évite de l'adversaire dangereux. Lequel des adversaires est dangereux ? Si Ouest reprend la main, Sud est protégé par son Roi de Cœur. Si Est prend la main, il va « traverser » le Roi de Cœur qui sera pris entre l'As et la Dame affichés en Ouest (souvenez-vous, Est n'a fourni que le 10 de Cœur à l'entame). C'est donc Est le méchant, celui à qui il faut éviter de rendre la main.

Fort de ce raisonnement, Sud monte au mort à Carreau et tente l'impasse au Roi de Trèfle. Ouest prend du Roi mais ne peut jouer Cœur sans livrer le Roi…

Score : 3SA + 1 ► 630 NS.

L'évite de l'adversaire dangereux

Éviter l'adversaire dangereux consiste à :
- **faire les impasses qui sont dirigées vers l'adversaire non dangereux,**
- **tirer en tête dans le cas contraire.**

Quatrième donne de la séance (20.4)

20.4	Donneur : O	Vul : P	JF n° 4 - Donne 8

	♠ R 7 3 ♥ 10 9 ♦ A 10 7 4 3 ♣ R 5 4	
♠ 10 6 2 ♥ D V 6 3 2 ♦ D 8 5 ♣ 9 8 Entame : 3 de Cœur	N O E S	♠ D V 9 5 ♥ A 5 4 ♦ 9 ♣ V 10 7 6 3
	♠ A 8 4 ♥ R 8 7 ♦ R V 6 2 ♣ A D 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Est prend l'entame de l'As de Cœur et en rejoue. Le déclarant attend le troisième tour pour prendre la continuation Cœur du Roi. À la tête de 8 levées, il trouvera son bonheur en établissant des Carreaux.

- Avec neuf cartes à Carreau sans la Dame, le maniement normal consiste à tirer l'As et le Roi en tête, sans faire d'impasse. Mais ici, Ouest pourrait faire chuter en réalisant la Dame de Carreau et deux Cœurs affranchis. Pour assurer le contrat, Sud doit manœuvrer les Carreaux en évitant Ouest à tout prix.

Sud tire le Roi de Carreau et fait l'impasse à la Dame contre Ouest, l'adversaire dangereux, en toute sécurité.

Score : 3SA +2 ► 460 NS.

Séance 21

LE CONTRE D'APPEL (1)

Programme de la séance

- **Le contre d'appel**
- **Réponses en majeure**

Première donne de la séance (21.1)

21.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°4 - Donne 9

	♠ 3 ♥ D 9 6 4 ♦ V 7 5 3 ♣ 10 9 7 4	
♠ R D V 8 4 ♥ 3 ♦ A D 9 ♣ D V 8 2 Entame : 3 de Cœur	N O E S	♠ 7 5 ♥ A 8 5 ♦ 10 6 4 2 ♣ R 6 5 3
	♠ A 10 9 6 2 ♥ R V 10 7 2 ♦ R 8 ♣ A	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♠	Passe	Passe	Passe

Laissez les enchères se dérouler jusqu'au probable contrat d'1♠. Mais si Ouest intervient, qu'ils se débrouillent !

Score : 1♠ -1 ► 50 EO.

Ouest peut-il gagner 2♠ ? Non, il réalise 7 levées de la même manière.
Et si Ouest « contre » pour pénaliser ? Sud déclare alors 2♥ et réalise au moins 9 levées.

Le « contre » punitif sur une ouverture de 1 à la couleur est donc à déconseiller ; autant lui donner une signification artificielle pour traiter d'autres formes de main.

Proposez celle-ci à vos élèves :

♠ AV95
♥ 62
♦ AD86
♣ R72

Derrière l'ouverture d'1♥, on ne peut intervenir sans couleur longue.
Pour inciter le partenaire à nommer une couleur autre que Cœur, on l'appelle au moyen du « contre ».

Sur une ouverture de 1 à la couleur, le contre est d'appel. Il indique :
- **un minimum de 12 H,**
- **une courte dans la couleur d'ouverture,**
- **la possibilité de jouer dans les trois autres couleurs.**

Ce contre étant artificiel, le partenaire est tenu de répondre à l'appel : avec une main faible, voire nulle, il doit choisir l'une des trois couleurs promises dans l'intervention. En d'autres termes, considérant le « contre » comme une ouverture tricolore, le répondant rectifie dans l'une des trois couleurs.

Deuxième donne de la séance (21.2)

21.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°4 - Donne 10

	♠ V 10 8 6 ♥ D 3 ♦ A V 9 ♣ A D 7 3	
♠ A D 9 4 ♥ A R 10 7 4 ♦ 2 ♣ R V 4	O N E S	♠ R 7 3 ♥ 9 2 ♦ D 5 4 3 ♣ 9 8 5 2
Entame : As de Cœur	♠ 5 2 ♥ V 8 6 5 ♦ R 10 8 7 6 ♣ 10 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	1♥	Contre	Passe
2♦	Passe	Passe	Passe

Sur l'ouverture d'1♥, Nord possède une main de 14 H, courte à Cœur et la possibilité de jouer dans les trois autres couleurs : les critères sont réunis pour un contre d'appel !

Est passe et *que peut dire Sud ?* Avec 4 H, Sud n'est pas habitué à nommer ses couleurs…

Que va-t-il se produire s'il passe ? Ouest risque fort de gagner le contrat d'1♥ alors que Nord a indiqué qu'il était court dans la couleur. SUD NE DOIT PAS PASSER !

Il doit « soutenir » son partenaire au palier le plus bas et annoncer ici 2♦.

Quand Ouest tire l'As et le Roi de Cœur, et insiste dans la couleur, Sud doit couper du Valet pour éviter de subir deux coupes.

- Est surcoupe de la Dame de Carreau et, même s'il rejoue Carreau, n'empêchera pas le déclarant de remplir son contrat : il fera l'impasse au Roi de Trèfle et terminera en coupe.

Score : 2♦ = ► 90 NS.

? On doit répondre au contre d'appel, même avec 0 point d'honneurs !

En fait, sachant que le « contreur » possède un minimum de 12 H, le partenaire annonce, entre 0 et 7 H, l'une des trois autres couleurs au niveau le plus bas.

Troisième donne de la séance (21.3)

21.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°4 - Donne 11

	♠ A D 3 2 ♥ A 4 ♦ A R 7 3 ♣ 10 8 4	
♠ 9 7 ♥ R D V 9 8 2 ♦ D 6 ♣ R D 9	O N E S	♠ 10 8 6 ♥ 10 7 5 3 ♦ V 10 8 4 ♣ V 3
Entame : Roi de Cœur	♠ R V 5 4 ♥ 6 ♦ 9 5 2 ♣ A 7 6 5 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Contre	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Ouest ouvre d'1♥, Nord contre d'appel et Est passe.

Que doit dire Sud ? Il est obligé de parler et dirait donc 1♠ avec 0 point d'honneurs.

Combien de points possède t-il ? 8 H.

Fera-t-on la même enchère avec 0 et 8 H ? Le contreur aurait du mal à s'y retrouver…

Comment Sud peut-il indiquer du jeu ? En sautant à 2♠.

Assuré de trouver un minimum de 8 H chez son partenaire, Nord compte au moins 25 H dans sa ligne : il appelle donc la manche à Pique.

? En réponse au contre d'appel, avec 8-10 H et une majeure quatrième, on l'annonce à saut.

Sud compte 4 atouts du mort, 2 Cœurs (dont une coupe), 2 Carreaux et 1 Trèfle = 9 levées ; et il peut affranchir un ou deux Trèfles de longueur.

o Comment ira-t-il chercher ses Trèfles affranchis ? En communiquant en main à l'atout.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur et joue immédiatement l'As de Trèfle et Trèfle. Un troisième tour de Trèfle libèrera deux levées dans la couleur.

Score : 4♠ +1 ► 450 NS.

Quatrième donne de la séance (21.4)

21.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°4 - Donne 12

	♠ 10975 ♥ V10 ♦ ARD ♣ RD107	
♠ R ♥ ARD975 ♦ 853 ♣ V98	N O E S	♠ 864 ♥ 632 ♦ 964 ♣ 6543
Entame : As de Cœur	♠ ADV32 ♥ 84 ♦ V1072 ♣ A2	

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Ouest ouvre d'1♥, Nord contre d'appel et Est passe.

Que doit dire Sud ? Avec 12 H en face d'un partenaire qui a aussi promis 12 H dans une main courte à Cœur, il veut jouer une manche.

Laquelle ? Avec cinq cartes à Pique, il est assuré d'un fit puisqu'en contrant, Nord accepte de jouer dans les trois autres couleurs et possède donc au moins trois cartes à Pique.

Que déclare Sud ? 4♠.

Sud compte 4 atouts, 4 Carreaux et 3 Trèfles = 11 levées. Mais il perd deux Cœurs à l'entame et il lui manque le Roi d'atout.

o Où se trouve ce Roi ? Les adversaires se partagent 13 points H et Ouest a ouvert : le Roi de Pique est donc en Ouest et la seule chance de ne pas le perdre est qu'il soit sec !

Score : 4♠ + 1 ► 650 NS.

Récapitulatif des réponses en majeure au contre d'appel

En réponse au contre d'appel, on annonce une majeure en donnant le « plein de sa main », comme en soutien à une main tricolore de 12 points H.

Ces réponses naturelles sont toutes limitées et donc, non forcing.

L'annonce d'une majeure en réponse au contre d'appel :

sans saut, 1♥ ou 1♠ : 0-7 H, quatre cartes et +
à saut, 2♥ ou 2♠ : 8-10 H, quatre cartes
à double saut, 3♥ ou 3♠ : 8-10 H, cinq cartes
4♥ ou 4♠ : 8-10 H, six cartes, ou 11-12 H, cinq cartes.

À partir de 11 H, le partenaire du contreur connaît un minimum de 23 H dans son camp. Il est pratiquement certain de gagner une manche, d'autant que la plupart des honneurs manquants sont localisés chez l'ouvreur, ce qui facilitera le jeu de la carte.

Avec cinq cartes en majeure et 11-12 H, on annonce la manche directement, comme avec six cartes et 8-10 H. On aura décrit ainsi une main limitée à 13-15 HLD.

Un cas particulier : en réponse au contre après une ouverture d'1♠, l'annonce des Cœurs au palier de 3 est moins précise :

sans saut, 2♥ : 0-7 H, quatre cartes et +
à saut, 3♥ : 8-10 H, quatre ou cinq cartes.

Séance 22

LE CONTRE D'APPEL (2)

Programme de la séance

- **Réponses à SA**
- **Utilisation du cue-bid**

Attention ! *Pour la première et la troisième donne de cette séance, le joueur qui commencera les enchères n'est pas celui qui aura distribué les cartes.*

Première donne de la séance (22.1)

Attention ! *Pour les enchères, imposez le donneur en Ouest.*

22.1	Donneur : N	Vul : T	JF n°4 - Donne 13

	♠ A 7 5 2 ♥ A V 10 3 ♦ R 8 4 2 ♣ 9	
♠ D 10 ♥ D 9 4 ♦ A V 7 ♣ R 10 8 4 2 Entame : 4 de Trèfle	N O E S	♠ V 9 8 3 ♥ 7 6 5 2 ♦ D 10 ♣ D 7 5
	♠ R 6 4 ♥ R 8 ♦ 9 6 5 3 ♣ A V 6 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
2SA	Passe	Passe	Passe

Sur le contre d'appel de son partenaire, Sud n'a pas de majeure !

Dans quel contrat souhaite-t-il jouer ? A Sans-Atout bien sûr puisqu'il possède une main régulière et un arrêt dans la couleur adverse.

A quel niveau ? Il compte 11 H chez lui et 12 H minimum chez son partenaire = 23 H minimum. C'est suffisant pour proposer la manche et déclarer 2SA.

Minimum de son contre, Nord passe.

o Le déclarant doit faire l'impasse directe à la Dame de Cœur et l'impasse indirecte à Carreau pour réaliser son contrat (2 Piques + 4 Cœurs + 1 Carreau + 1 Trèfle).

Après l'entame du 4 de Trèfle pour la Dame du partenaire (et pas le Valet), Ouest sait que le déclarant possède le Valet de Trèfle ; il ne devrait donc pas livrer de levée dans cette couleur !

Score : 2SA = ► 120 NS.

En réponse au contre d'appel, annoncer les SA montre une main régulière positive comprenant l'arrêt dans la couleur adverse :

- **1SA : 8 - 10 H**
- **2SA : 11 H**
- **3SA : 12 - 14 H**

Exercices

Après 1♦ X - ?

Quelle est la bonne réponse avec chacune des mains suivantes :

①	②	③	④	⑤
♠ 9 7 3 ♥ 6 4 ♦ A 5 2 ♣ V 9 8 7 4	♠ D 8 ♥ 6 5 2 ♦ R 10 8 ♣ A 9 4 3 2	♠ V 8 ♥ D V 7 4 ♦ A 10 8 5 ♣ 9 3 2	♠ V 6 2 ♥ 5 ♦ 9 5 4 3 ♣ A R V 8 6	♠ A 8 2 ♥ 10 7 5 ♦ R V 6 ♣ R D 7 6
5 H seulement	9 H et l'arrêt	8 H et quatre Cœurs	9 H et cinq beaux Trèfles	13 H et le double arrêt
2♣	**1SA**	**2♥**	**3♣**	**3SA**

Deuxième donne de la séance (22.2)

22.2	Donneur : E	Vul : P	JF n°4 - Donne 14

	♠ R 6 ♥ 8 7 5 2 ♦ A 2 ♣ A V 7 4 3	
♠ 10 9 7 5 2 ♥ 10 6 ♦ V 7 5 4 ♣ 9 2	N O E S	♠ D V ♥ R D V 9 4 ♦ D 10 3 ♣ D 8 5
Entame : 10 de Cœur	♠ A 8 4 3 ♥ A 3 ♦ R 9 8 6 ♣ R 10 6	

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
Contre	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	3♣	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Que doit dire Nord en réponse au contre d'appel ? Il veut jouer une manche mais ne sait pas encore laquelle : 3SA et 5♣ sont envisageables.

Peut-il nommer les SA ? Non car il n'a pas d'arrêt Cœur.
Peut-il nommer les Trèfles ? L'enchère de 3♣ serait non forcing et n'indiquerait que 8-10 H.
Comment montrer du jeu au partenaire et forcer le dialogue jusqu'à la meilleure manche ?
Par un artifice, le « cue-bid », l'annonce de la couleur adverse, ici 2♥. Le « cue-bid » est l'unique réponse forcing au contre d'appel.
Sud annonce 2♠, et Nord 3♣, en situation forcing.
Que comprend Sud ? Nord a du jeu et des Trèfles.
Fort de son arrêt Cœur, Sud annonce 3SA, manche plus facile à gagner que 5♣.

Ouest entame du 10 de Cœur, la couleur du partenaire.

- Sud compte 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 2 Trèfles = 7 levées ; il doit développer deux Trèfles, mais risque de perdre la Dame de Trèfle et quatre Cœurs.

La solution consiste à laisser passer le premier Cœur pour couper les communications de la défense. Il suffit ensuite d'affranchir les Trèfles en évitant de donner la main à Est, qui a des Cœurs à encaisser : le 6 de Trèfle pour l'As suivi du 3 vers le 10. La Dame étant troisième en Est, le déclarant réalise ici 10 levées !

La Dame eut été en Ouest, ce dernier n'avait plus de Cœur à retourner et le déclarant aurait réalisé malgré tout les 9 levées demandées.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

En réponse au contre d'appel, le cue-bid est la seule enchère forcing.
Il signifie généralement : **au moins 11 H, de quoi imposer une manche qui reste à déterminer.**

Troisième donne de la séance (22.3)

Attention ! *Pour les enchères, imposez le donneur en Ouest.*

22.3	Donneur : S	Vul : NS	JF n°4 - Donne 15

	♠ D 9 6 3 ♥ 9 8 7 4 ♦ A R ♣ A V 3	
♠ A V 10 ♥ R D V ♦ 10 9 3 2 ♣ D 10 9	N O E S	♠ 4 2 ♥ 10 6 5 ♦ 6 5 4 ♣ 8 7 6 5 4
Entame : Roi de Cœur	♠ R 8 7 5 ♥ A 3 2 ♦ D V 8 7 ♣ R 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♦	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Que doit répondre Sud au contre d'appel ? Avec 13 H en face d'un partenaire qui en a promis 12, il se promet de jouer une manche.

Laquelle ? Avec quatre cartes à Pique, le fit est incertain puisqu'en contrant, son partenaire n'a promis que trois cartes dans chacune des trois autres couleurs.

Peut-il nommer les Piques ? Non, nous avons déjà vu les significations de 1♠, 2♠, 3♠ et 4♠.

Comment forcer le dialogue jusqu'à la meilleure manche ? Par un « cue-bid », ici 2♦.

Nord nomme alors naturellement sa première majeure quatrième : 2♥ ; Sud déclare alors 2♠ et Nord, fitté, conclut à la manche.

- Après l'entame Cœur, Sud pourrait concéder deux atouts et deux Cœurs. Pour se débarrasser en urgence d'un Cœur perdant, il doit faire rapidement l'impasse à la Dame de Trèfle et défausser un Cœur sur l'As de Trèfle.

Ouest est d'ailleurs plus que favori pour posséder cette Dame : il a ouvert et les adversaires se partagent 13 H !

Score : 4♠ = ► 620 NS.

Quatrième donne de la séance (22.4)

22.4	Donneur : O	Vul : EO	JF n°4 - Donne 16

	♠ A 6 4 3 ♥ R D 10 8 ♦ V 4 3 ♣ 10 3	
♠ 10 8 5 ♥ 6 5 2 ♦ R 6 2 ♣ D 9 7 6 Entame : 2 de Carreau		♠ D V ♥ 7 4 3 ♦ A D 10 8 5 ♣ A 8 2
	♠ R 9 7 2 ♥ A V 9 ♦ 9 7 ♣ R V 5 4	

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♦
Contre	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
Passe	Passe		

Est ouvre d'1♦, Sud contre et Ouest passe.

Que doit répondre Nord ? Avec 10 H il aimerait proposer une manche en majeure.

Connaît-il un fit ? Son partenaire possède la plupart du temps une majeure quatrième, mais répondre 2♥ ou 2♠ (8-10 H) pourrait mal tomber.

Comment demander au partenaire sa majeure quatrième ? En faisant un cue-bid à 2♦.

Sur le cue-bid, Sud nomme sa majeure quatrième, 2♠ ; et Nord le soutient à 3♠ pour proposer la manche. Minimum de son contre, Sud passe.

Ouest entame du 2 de Carreau dans la couleur d'ouverture de son partenaire. La défense encaisse l'As, le Roi de Carreau et en rejoue.

- Le déclarant coupe, joue As et Roi de Pique, quatre tours de Cœur et doit « passer la bonne » à Trèfle : le Valet si Est a la Dame, le Roi s'il a l'As.

Pour justifier son ouverture, Est doit posséder l'As de Trèfle car il n'a dévoilé que 9 points de son jeu. Le déclarant joue donc Trèfle vers le Roi.

Score : 3♠ = ► 140 NS.

En réponse au contre d'appel après une ouverture en mineure, le cue-bid peut cacher quatre Cœurs et quatre Piques dans une main de 8 - 10 H.

Le cue-bid est alors le seul moyen de déterminer le meilleur fit majeur, avant d'encourager à la manche au palier de 3.
Dans cette situation, le cue-bid est autoforcing, mais non forcing de manche.

Séance 23

LE CONTRE D'APPEL (3)

Programme de la séance

- **Contrer, passer, intervenir à la couleur ou à SA**
- **Le contre d'appel fort**
- **Après un contre d'appel fort**

Première donne de la séance (23.1)

23.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°4 - Donne 17

	♠ D 9 4 ♥ 7 4 ♦ V 10 8 ♣ 10 9 8 5 3	
♠ 7 6 ♥ 10 3 ♦ 9 6 5 3 2 ♣ R V 6 4	N O E S	♠ 8 5 2 ♥ R D V 6 2 ♦ D 4 ♣ A D 7
Entame : 10 de Cœur	♠ A R V 10 3 ♥ A 9 8 5 ♦ A R 7 ♣ 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
1♠	Passe	Passe	Passe

En l'état des connaissances, Sud joue le contrat d'1♠ et réalise 11 levées en coupant deux Cœurs et en capturant la Dame de Carreau.

Score : 1♠ + 4 ► 200 NS.

Mais comment déclarer cette excellente manche ?

Nord pouvait-il soutenir à 2♠ ? Non, pas avec 5 HLD, surtout que l'intervention peut être faible.

La mauvaise enchère viendrait-elle de Sud ? Oui, il a trop de jeu.

Alors comment peut-il obliger son partenaire à parler ? En se servant du contre d'appel.

La séquence d'enchères se serait déroulée comme suit :

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
Contre	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Pourquoi Nord déclare t-il 3♠ ? Parce qu'il connait cinq Piques et au moins 19 HL chez son partenaire ; de 9 à 18 HL, celui-ci serait intervenu à 1♠.

- **De 9 à 18 HL, l'intervention naturelle est prioritaire.**
- **À partir de 19 HL, le contre est systématique.**

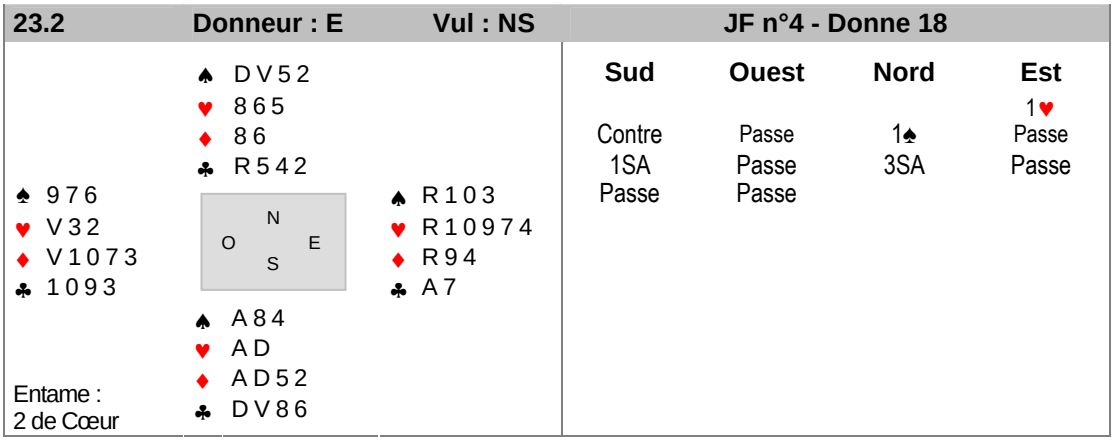
Exercices

Avec chacune de ces mains, comment enchérir derrière l'ouverture d'1♥ ?

①	②	③	④	⑤
♠ R D 8 6 3 ♥ 9 5 ♦ A V 2 ♣ D 7 4	♠ D V 8 ♥ 3 ♦ R 10 2 ♣ A D V 8 6 4	♠ R V 7 4 ♥ 6 ♦ D V 8 5 ♣ R D 7 3	♠ D 6 2 ♥ R 9 5 4 ♦ A D 5 ♣ R 6 3	♠ R D V 9 6 2 ♥ R 7 3 ♦ A D ♣ A 5
13 HL, 5 Piques	14 HL, 6 Trèfles	12 H, les trois autres couleurs	14 H, trop de Cœurs	21 HL, 6 Piques
1♠	**2♣**	**Contre**	**Passe**	**Contre**

Deuxième donne de la séance (23.2)

23.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°4 - Donne 18



Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
Contre	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Que doit dire Sud sur 1♥ ? Trop fort pour intervenir à 1SA qui indiquerait 16-18 HL, Sud contre avant d'annoncer 1SA. Il décrit ainsi une main régulière de 19-20 HL.

Nord comprend le message, et appelle la manche avec un minimum de 25 HL.

- Pour gagner, le déclarant doit réaliser 2 Piques, 2 Cœurs, 2 Carreaux et 3 Trèfles ; les impasses aux Rois réussiront probablement puisqu'en ayant ouvert, Est a montré 12 H.

Sud commence par affranchir ses Trèfles en jouant la Dame, et au besoin le Valet. Le Roi de Trèfle étant l'unique communication au mort, c'est l'impasse forçante au Roi de Pique qui permet de faire ensuite celle au Roi de Carreau : on reste au mort si Est fournit un petit sur la Dame, ou bien on remonte par le Valet si Est couvre la Dame du Roi.

Score : 3SA = ► 600 NS.

Exercices

Avec chacune de ces mains, comment enchérir derrière l'ouverture d'1♥ ?

⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
♠ D 8 ♥ R 9 5 ♦ A V 6 2 ♣ R V 7 4	♠ D 9 8 ♥ A V 3 ♦ R 10 2 ♣ A D 6 4	♠ R V 7 ♥ D 10 3 ♦ A R 8 ♣ R D 7 3	♠ A D 6 2 ♥ R V 5 ♦ A D V ♣ R 6 3	♠ A 4 ♥ A D 8 ♦ R D 9 6 ♣ A R V 5
14 H et l'arrêt Cœur	16 H et l'arrêt Cœur	18 H et l'arrêt Cœur	20 H et l'arrêt Cœur	23 H et l'arrêt Cœur
Passe	**1SA**	**1SA**	**Contre**	**Contre**

Troisième donne de la séance (23.3)

23.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°4 - Donne 19

	♠ A R 7 3 ♥ 9 4 ♦ R 7 5 2 ♣ A D 3	
♠ 9 6 ♥ A D V 6 2 ♦ D V 10 ♣ R 5 2	O N E S	♠ V 1 0 8 2 ♥ 1 0 8 ♦ A 8 4 ♣ 9 7 6 4
Entame : Dame de Carreau	♠ D 5 4 ♥ R 7 5 3 ♦ 9 6 3 ♣ V 1 0 8	

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Contre	Passe
1♠	Passe	Passe	Passe

Que doit dire Sud en réponse au contre ? Ne pouvant passer car Ouest gagnerait facilement le contrat d'1♥, ni déclarer 1SA avec moins de 8 H, Sud annonce 1♠, la couleur troisième la plus économique !
Combien de points promet-il ? 0 à 7 H.
Avec 17 HLD, Nord n'a pas d'espoir de manche à Pique, même si son partenaire a 7 H. Il passe donc sur 1♠ ; déclarer 2♠ montrerait environ 19 HLD.

o Le déclarant réalise 3 Piques, 3 Trèfles et 1 levée de longueur à Carreau (ou à Pique).

Score : 1♠ = ► 80 NS.

NB : la surenchère à 2♠ aurait été sanctionnée par une levée de chute, 50 EO.

Quatrième donne de la séance (23.4)

23.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°4 - Donne 20

	♠ A D V 4 ♥ A D 6 3 ♦ A 5 2 ♣ D 8	
♠ 7 5 2 ♥ V 1 0 8 ♦ R D V 4 ♣ A V 1 0	O N E S	♠ 6 3 ♥ R 9 7 4 ♦ 9 8 7 3 ♣ 9 5 2
Entame : Roi de Carreau	♠ R 1 0 9 8 ♥ 5 2 ♦ 1 0 6 ♣ R 7 6 4 3	

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Avec moins de 8 H, Sud répond au contre en nommant sa majeure quatrième au palier minimum : 1♠.
Nord encourage à 2♠, ce qui promet quatre atouts et environ 19 HLD.
Le fit étant établi, Sud réévalue sa main à 9 HLD et conclut à la manche.

o Le déclarant affranchit ses Trèfles pour essayer de réaliser 4 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 4 Trèfles.

Il prend l'entame et joue la Dame de Trèfle ; il coupe le troisième Carreau et poursuit par le Roi de Trèfle et Trèfle coupé maître. Comme les Trèfles sont répartis 3-3, il termine en main le retrait des atouts adverses, et défile les Trèfles affranchis.

Si Sud commence par faire tomber les atouts, les adversaires lui feront couper un Carreau, l'empêchant de rentrer en main au terme de l'affranchissement de sa longue.

Score : 4♠ = ► 620 NS.

TOURNOI N°3

T3.1 — Donneur : N — Vul : NS — JF n° 4 - donne 21

	♠ R D V 10 7 ♥ D V 9 4 ♦ 4 ♣ D V 10	
♠ A 9 3 2 ♥ A 3 2 ♦ V 9 7 ♣ A 7 4	N O E S	♠ 8 ♥ R 7 6 5 ♦ A D 10 5 3 ♣ R 9 3
Entame : Roi de Pique	♠ 6 5 4 ♥ 10 8 ♦ R 8 6 2 ♣ 8 6 5 2	400 EO

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Contre
Passe	3SA	Passe	Passe
Passe			

Enchères : Est doit contrer d'appel avec un jeu à tendance tricolore, court à Pique. Ouest impose 3SA en raison des 13 H réguliers et de l'arrêt à Pique.

Déclarant : Ouest attend le troisième tour de Pique pour prendre de l'As et tenter l'impasse au Roi de Carreau en toute tranquillité.

T3.2 — Donneur : E — Vul : EO — JF n° 4 - donne 22

	♠ A 6 5 ♥ D V 6 5 ♦ V 7 6 ♣ V 6 5	
♠ 7 4 3 2 ♥ 9 8 7 ♦ 5 3 ♣ 10 9 8 7	N O E S	♠ R ♥ 10 4 3 2 ♦ A R D 4 2 ♣ 4 3 2
Entame : 5 de Carreau	♠ D V 10 9 8 ♥ A R ♦ 10 9 8 ♣ A R D	420 NS

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
Contre	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Enchères : trop fort pour intervenir à 1♠, Sud contre et sur la réponse 2♥ montrant quatre cartes et 8-10 H, annonce 2♠, décrivant cinq cartes et au moins 19 HL. Nord n'a aucun problème pour conclure à 4♠.

Déclarant : Sud localise les 12 H manquants en Est qui a ouvert ; alors pourquoi faire une impasse qui va échouer ? Il doit jouer l'As en espérant le Roi sec.

T3.3 — Donneur : S — Vul : T — JF n° 4 - donne 23

	♠ R 7 5 ♥ A R 8 6 ♦ A 7 5 2 ♣ 8 3	
♠ 6 4 3 2 ♥ V 9 ♦ R D 10 9 ♣ D V 9	N O E S	♠ D V 10 9 8 ♥ D 10 5 4 ♦ 8 6 ♣ 10 5
Entame : Dame de Pique	♠ A ♥ 7 3 2 ♦ V 4 3 ♣ A R 7 6 4 2	630 NS

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Passe	1♥	Passe
2♣	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Enchères : avec un jeu unicolore, Sud répète ses Trèfles. Nord possédant 14 H et un arrêt dans les autres couleurs, peut conclure à 3SA.

Déclarant : l'entame fait sauter la reprise de main du mort. Les cinq Trèfles adverses étant répartis au mieux 3-2, il faudra en concéder un. Autant le donner tout de suite par un « coup à blanc ».

T3.4 — Donneur : O — Vul : P — JF n° 4 - donne 24

	♠ 6 3 2 ♥ D V 10 9 ♦ D 4 ♣ D V 10 9	
♠ V 4 ♥ A R 7 3 2 ♦ A V ♣ A R 7 6	N O E S	♠ R D 10 9 ♥ 8 6 ♦ R 6 5 2 ♣ 8 3 2
Entame : 10 de Carreau	♠ A 8 7 5 ♥ 5 4 ♦ 10 9 8 7 3 ♣ 5 4	400 EO

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passe	1♠
Passe	3♣	Passe	3SA
Passe	Passe	Passe	

Enchères : avec un jeu bicolore de 21 HL, Ouest annonce sa deuxième couleur en faisant un saut. Est conclut alors à 3SA avec l'arrêt à Carreau.

Déclarant : Ouest doit prendre de l'As de Carreau pour préserver son Roi, indispensable à l'encaissement des Piques car Sud retiendra une fois son As de Pique pour couper les communications.

Table des matières

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
1	RÉVISION (1)	1	1	Laisser traîner un atout maître	5
		1	2	Coupe de la main courte Parade en défense	6
		1	3	Prendre ses levées en flanc	6
		1	4	Déblocage	7
2	RÉVISION (2)	1	5	Jouer les honneurs du côté court	8
		1	6	Prendre ses levées en flanc	9
		1	7	Réserver l'As pour prendre le Roi	9
		1	8	Appel direct	10
3	LE 2♣ STAYMAN (1)	1	9	Impasses	11
		1	10	Défausse urgente	12
		1	11	Défausse en flanc	13
		1	12	Impasses	14
4	LE 2♣ STAYMAN (2)	1	13	Conserver une fourchette	15
		1	14	Affranchissement	16
		1	15	Appel direct	16
		1	16	Couper maître	17
5	L'ÉVALUATION DES LONGUEURS	1	17	Levées de jeu	18
		1	18	Déblocage	19
		1	19	Points L	19
		1	20	Jouer atout en flanc	20
6	LE 2♣ FORT INDÉTERMINÉ	1	21	Levées de jeu	21
		1	22	Déblocage	22
		1	23	Analyse de la carte fournie par le partenaire	23
		1	24	Couper gros pour préserver une communication au mort.	24
7	LE 2♦ FORCING DE MANCHE	2	1	Levées de jeu	25
		2	2	Choix d'une impasse	26
		2	3	Déblocage en flanc	27
		2	4	Couper gros pour préserver une communication au mort	28
8	TOURNOI N°1	2	5	Déblocage prioritaire	29
		2	6	Défausse urgente	29
		2	7	Débloquer et ouvrir la coupe en flanc	29
		2	8	Affranchissement	29

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
9	L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR	2	9	Levées de longueur	30
		2	10	Affranchissement de longueur	31
		2	11	Coup à blanc	32
		2	12	Coup à blanc de sécurité	33
10	LE STAYMAN SUR LES OUVERTURES FORTES	2	13	Choix de l'impasse directe	34
		2	14	Débloquer et communiquer au mort	35
		2	15	La plus forte en 3e	35
		2	16	Coups à blanc	36
11	LE TEXAS AVEC UNE MAJEURE SIXIÈME SUR 1SA	2	17	Protection des honneurs	37
		2	18	Jouer à la couleur plutôt qu'à SA	38
		2	19	Débloquer et ouvrir la coupe en flanc	38
		2	20	Maniement de couleur	39
12	LE TEXAS AVEC UNE MAJEURE CINQUIÈME SUR 1SA	2	21	Priorité au fit majeur	40
		2	22	Jouer à la couleur plutôt qu'à SA	41
		2	23	Observer les cartes en flanc	42
		2	24	Maniement de couleur	43
13	LE PAIR-IMPAIR	3	1	Fournir en pair-impair sur l'entame	44
		3	2	Pair-impair dans la couleur du mort	45
		3	3	Entamer en pair-impair	46
		3	4	Déduction tirée du pair-impair	46
14	APPLICATIONS DIVERSES DU TEXAS MAJEUR	3	5	Défausse urgente	47
		3	6	Impasse plutôt qu'affranchissement	48
		3	7	Montrer son doubleton	48
		3	8	Déblocage en flanc	49
15	LES ENCHÈRES DE CHELEM	3	9	Fournir en pair-impair sur l'entame	50
		3	10	Entame obligée	52
		3	11	Donner la coupe au partenaire	52
		3	12	Affranchissement par la coupe	53
16	TOURNOI N°2	3	13	Impasse directe	55
		3	14	Perdante sur perdante	55
		3	15	Coup à blanc en flanc	55
		3	16	Affranchissement par la coupe	55

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
17	LES UNICOLORES	3	17	Impasse et défausse urgente	56
		3	18	Promotion d'atout	57
		3	19	Jouer atout en flanc	58
		3	20	Déblocage et affranchissement	59
18	LES BICOLORES	3	21	Coupes du côté court	60
		3	22	Préserver une communication	61
		3	23	Analyse de la carte d'entame	62
		3	24	Coup à blanc de sécurité	63
19	DEUXIÈME ENCHÈRE DU RÉPONDANT APRÈS L'ANNONCE D'UN BICOLORE ÉCONOMIQUE	4	1	Coupes du côté court	64
		4	2	Communications et impasse répétée	65
		4	3	Communication et déblocage	65
		4	4	Pair-impair du résidu, coup à blanc	66
20	L'ADVERSAIRE DANGEREUX	4	5	Laisser passer	68
		4	6	Laisser passer	69
		4	7	Evite de l'adversaire dangereux	69
		4	8	Impasse de sécurité en évite	70
21	LE CONTRE D'APPEL (1)	4	9	Au « coin du bois »	71
		4	10	Jeu de coupe	72
		4	11	Affranchissement de longueur	72
		4	12	Compte d'honneurs	73
22	LE CONTRE D'APPEL (2)	4	13	Impasses	75
		4	14	Laisser passer et impasse orientée	76
		4	15	Impasse et défausse urgente	77
		4	16	Compte d'honneurs	78
23	LE CONTRE D'APPEL (3)	4	17	Coupe du côté court	79
		4	18	Impasses	80
		4	19	Impasse forçante	81
		4	20	Affranchissement par la coupe	81
24	TOURNOI N°3	4	21	Laisser passer	83
		4	22	Compte d'honneurs	83
		4	23	Coup à blanc	83
		4	24	Préserver une communication	83

Cadets_02a 4/12/12 9:25 Page 2

Fédération Française de Bridge
20-21, Quai Carnot 92210 Saint-Cloud
Tel : 01 55 57 38 00

www.ffbridge.fr

Graphisme : Carlos Ferreiro pour la Fédération Française de Bridge