

Cours 2^{ème} année

Cours 2 bis

Résumé des acquisitions de l'année dernière

Les enchères

Les interventions

Vous pouvez intervenir avec des mains inférieures à la force d'une ouverture pour :

- Gagner un contrat
- Empêcher les adversaires de gagner un contrat trop facilement
- Empêcher les adversaires de gagner une prime de manche, voire de chelem

Dans tous les cas, votre perte doit être inférieure à ce qu'auraient gagné les adversaires

**Si la vulnérabilité ne vous est pas défavorable, n'hésitez pas à intervenir avec :
Plus de 8 points, une majeure 5^{ème}.**

**Si vous n'avez pas l'ouverture, avec deux gros honneurs impératif.
Plus vous avez de points, moins vous pouvez être exigeant sur la qualité de votre couleur. Est-ce que j'ouvrirai avec ma main ?**

Le répondant doit être prudent mais soutenir dès qu'il a 7-8 points et 3 cartes.

Le contrat final dépendra de la force globale du camp en points HLD.

Les interventions

Type intervention	Conditions de force	Conditions de distribution	Remarques
1 sur 1	De 8 à 18 points HL	Promet 5 cartes	
2 sur 1	11 à 18 points HL	Promet 6 cartes ou 5 belles	Avec 5 cartes, la main doit être belle (main de 14HL min)
2 ♥ sur 1 ♠	14 HL minimum	5 cartes convenables	
1SA	16 à 18HL	Jeu régulier Pas de majeure 5 ^{ème} Arrêt dans la couleur d'ouverture	

Rouge contre vert : Respectez scrupuleusement ces règles
Vert contre rouge, vous pouvez vous laissez aller « un peu » .

Loi des levées totales

Quand les forces des deux camps sont proches (comprises entre 15 et 25 points d'honneur), chaque camp a intérêt à déclarer au minimum un contrat dont le nombre de levées correspond au nombre des atouts de sa ligne.

(Jean-René Vernes)

Lorsque votre camp intervient, chacun des joueurs doit envisager le contrat à demander sous deux aspects

- **La force cumulée du camp en point HLD**
- **Le nombre d'atouts dans la ligne**

Indispensable pour défendre contre un contrat adverse sans prendre des risques insensés

Les réponses à une intervention en majeure

Avec un **fit** dans la couleur de l'intervention et une **main inférieure à 13 points HLD**, le partenaire de l'intervenant doit **soutenir**

- Au palier de 2 avec 3 atouts
- Au palier de 3 avec 4 atouts et une main irrégulière (singleton)
- Au palier de 4 avec 5 atouts et une main irrégulière (singleton obligatoire)

Soutien fort : le « cue-bid »

Vous annoncez la couleur de l'adversaire, ce qui signifie :

- J'ai **au moins 11 points d'honneur**
- J'ai un bon espoir ou même je suis sûr de pouvoir **jouer la manche**
- Je **peux être fitté** mais je ne le garantis pas

C'est une question :

« Partenaire, dis-moi la qualité de ton intervention »

Enchère 100% forcing

La 2^{ème} enchère de l'intervenant après un cue-bid

Dès que le répondant de l'intervenant a **plus de 11 points H**, il ne peut faire un soutien direct mais **doit passer par un cue-bid**.
Le cue-bid a pour objet la **vérification de la qualité de l'intervention**.

La **répétition** de la couleur sans saut par l'intervenant indique une intervention avec une force **inférieure à 13 points HL**.

L'annonce de **2SA** garantit **l'arrêt de la couleur d'ouverture**.

La **répétition de la couleur avec saut** garantit une intervention **moyenne avec une belle couleur par 6 cartes**.

L'intervention à sans-atout

Vous interviendrez à 1 Sans Atout avec :

- Une main régulière sans majeure 5^{ème}
- De 16 à 18 points HL
- Un arrêt dans la couleur d'ouverture

L'intervention à sans-atout sur une ouverture majeure demande une plus grande attention sur la qualité des arrêts.

La réponse du partenaire de l'intervenant :

Oubliez l'ouverture adverse et répondez comme si votre partenaire avait ouvert de 1SA










La convention 2 Stayman

Objectif : trouver un fit en majeure après une ouverture à SA

Conditions requises :

- Un minimum de 8 points HL
- Au moins une majeure 4^{ème}
- Pas de répartition 4-3-3-3

2^{ème} enchère de l'ouvreur - Réponse au Stayman

2 	Non, je n'ai aucune majeure 4 ^{ème}
2 	Oui, j'ai une majeure 4 ^{ème} : J'ai 4 cartes à  mais pas 4 cartes à 
2 	Oui, j'ai une majeure 4 ^{ème} : J'ai 4 cartes à  mais pas 4 cartes à 
2SA	Oui, j'ai deux majeures 4 ^{ème} : J'ai 4 cartes à  et 4 cartes à 

Le répondant connaît le jeu de son partenaire.

**Il peut décider le meilleur contrat.
C'est lui qui dirige les enchères.**

Il est le « capitaine »

Objectif : trouver un fit en majeure après une ouverture à SA

La convention 2 Stayman

La suite des enchères - 2^{ème} enchère du répondant

Le fit est trouvé

Avec 8-9 points HLD, le répondant propose la manche par un soutien simple

Avec 10 points HLD et moins de 16 points HLD, le répondant décide de la manche au niveau de 4 dans la majeure commune

Avec plus de 16 points, il engage des enchères de contrôle en vue de chercher un chelem éventuel.

Un fit n'est pas identifié

Avec 8-9 points HL, le répondant propose la manche par une enchère à 2SA

Avec 10 points HL et moins de 16 points HL, le répondant décide de la manche au niveau de 3SA

Avec 16 points et plus, il fait une enchère quantitative à 4SA

Avec 18 points et plus, il propose un chelem en annonçant 5SA

Le Texas majeur

Faire un **Texas**, c'est annoncer la couleur immédiatement inférieure à celle que l'on possède en réponse à l'ouverture de 1 sans-atout.

Le Texas est une **enchère forcing pour un tour**. L'ouvreur doit impérativement rectifier en annonçant la couleur demandée par le répondant.

Seule condition nécessaire :

Posséder au moins 5 cartes à Cœur ou à Pique

Le Texas peut être fait avec 0 points

Celui des deux joueurs qui le premier a la capacité d'évaluer la force du camp décide le contrat à jouer.

Aucune enchère forcing

Le joueur fixe le contrat suivant la réévaluation des mains du camp et la zone de points de la table de décision.

Les ouvertures de barrage

L'ouverture au palier de 3 est une ouverture de barrage

Elle promet :

Une belle couleur de 7 cartes (2 gros honneurs) et moins de 11 points H

Elle dénie :

La possession de deux as

Vous avez fait une ouverture de barrage. Vous avez tout dit de votre main

Vous ne reparlerez plus

Seul votre partenaire sait quelle suite y donner

L'ouverture de barrage est une **enchère précise**.

C'est le **partenaire qui décide** de la suite des opérations :

- Partielle au niveau de 3
- Manche dans la couleur
- Recherche d'un meilleur contrat
- Chelem

Si les adversaires interviennent, c'est aussi le partenaire qui sait ce qu'il convient de faire

Le partenaire est nécessairement le capitaine de l'équipe pour diriger la suite des enchères

Après une ouverture de barrage en **m a j e u r e** : *Le partenaire soutien au palier de 4:*

- Soit, avec une main forte dans l'espoir de gagner la manche
- Soit, avec une main faible en concordance avec la loi de levées totales

L'ouverture de 2 majeur faible

L'ouverture au palier de 2 est une ouverture de barrage

Elle promet :

Une belle couleur de 6 cartes et moins de 11 points H

Elle dénie :

La possession de deux as et un bicolore en majeure (6 et 4 cartes)

Vous avez fait une ouverture de barrage. Vous avez tout dit de votre main

L'ouverture de barrage est une **enchère précise**.

C'est le **partenaire qui décide** de la suite des opérations :

- Passe pour une partielle au niveau de 2
- Prolongation du barrage au niveau de 3
- Manche dans la couleur
- Recherche d'un meilleur contrat
- Chelem

Si les adversaires interviennent, c'est aussi le partenaire qui sait ce qu'il convient de faire

Le partenaire est nécessairement le capitaine de l'équipe pour diriger la suite des enchères. **L'ouvreur ne reparlera qu'en cas d'enchère forcing de son partenaire**

La réponse à l'ouverture de 2 majeur

Le changement de couleur au palier de 2 : **Enchère forcing**

2♥
2♠

- **Priorité à donner le fit avec 3 cartes : 3♠**
- **L'ouvreur n'est pas fitté**
 - Avec une ouverture minimale : 6-8 points H : **Il répète sa couleur sans saut**
 - Avec une ouverture maximale : 8-10 points H : **Il annonce une force annexe**
 - Un As ou un Roi
 - Une courte (singleton)
 - 3SA : maximum sans force extérieure

2SA relais : enchère forcing

C'est une demande de renseignements : **l'ouvreur est invité à préciser sa main**

2♥ ou 2♠
2SA

- L'ouvreur a une ouverture minimale : 6-8 points H : **Il répète sa couleur sans saut**
- L'ouvreur à une ouverture maximale : 8-10 points H : **Il annonce une force extérieure**
 - Un As ou un Roi
 - Une courte (singleton)
 - 3SA : maximum sans force extérieure

Intervention à saut

Toutes les interventions à saut sont des enchères de barrage

Elle dénie 11 points d'honneur et la possession de deux as.

Elles promettent

- Six belles cartes au palier de 2
- Sept belles cartes au palier de 3
- Huit belles cartes au palier de 4

Comme sur une ouverture de barrage, se rappeler que la main du partenaire n'a d'intérêt que dans sa couleur

Avec une main faible et fitté : passer ou prolonger le barrage

Avec une main forte et fittée, conclure à la manche, pour la gagner

Le barrage étant une enchères précise, le partenaire de l'ouvreur doit décider le contrat final. L'ouvreur ne reparlera pas.

La réponse du partenaire après une intervention en barrage

Comme sur une ouverture de barrage, se rappeler que la main du partenaire n'a d'intérêt que dans sa couleur

Avec une main faible et fitté : passer ou prolonger le barrage

Avec une main forte et fittée, conclure à la manche, pour la gagner

Le barrage étant une enchères précise, le partenaire de l'ouvreur doit décider le contrat final. L'ouvreur ne reparlera pas.

L'intervention au palier de 2 sans saut

Pour intervenir au palier de 2, il faut :

- Au **minimum 11 points HL** et un maximum de 18 points
- Une **belle couleur de 6 cartes**

On peut intervenir avec 5 cartes avec un minimum de 14 points HL et une très belle couleur avec 3 honneurs

Le partenaire **soutient avec le fit**
ou déclare **sans atout** avec un minimum de **9 points et un arrêt** dans la couleur d'ouverture

L'intervenant conclut le meilleur contrat suivant la force de son jeu

Pour mémoire : avec 18 points, vous commencez par contrer (contre 18 H toutes distributions)

Les changements de couleur en 2 sur 1 sans saut

Les conditions :

- Un minimum de 11 points H ou 12 points HL
- Une couleur d'au moins 4 cartes

Les règles :

- Priorité à la couleur la plus longue
- Si deux couleurs de 4 cartes, la plus économique
- Si deux couleurs de 5 cartes, la plus chère

La question est la quantité de cartes, pas la qualité. Le but est de trouver un fit

La réponse en 2 sur 1 est Forcing et Autoforcing

Vous obligez votre partenaire à parler et vous vous engagez aussi à reparler sauf si votre partenaire conclut à une manche.

Les priorités :

Avec 11 à 14 points : 2SA ou 3SA sont prioritaires si le répondant :

- Possède un arrêt dans les trois autres couleurs
- N'as pas 4 cartes à Cœur.
- Avec 4 cartes à Cœur, il annonce d'abord une mineure

Le répondant a 5 cartes à cœur : il annonce d'abord 2♥

Les changements de couleur en 2 sur 1 sans saut

Les mains très fortes : Mains de plus de 14 points

La manche et peut-être le chelem sont possibles mais :

- Quel contrat ?
- Quel chelem ?

Règle générale : Faire des enchères forcing économiques

Plus vous avez de points, plus vous irez doucement sans sauter les paliers mais en pensant à chaque fois que nécessaire à faire des enchères forcing pour éviter que votre partenaire ne s'arrête trop tôt.

La première enchère forcing : Le changement de couleur est obligatoire

Les enchères forcing de manche : *La 1^{ère} enchère du répondant en 2 sur 1 est forcing*
L'annonce au 2^{ème} tour d'une deuxième couleur rend la séquence « forcing de manche ».
Les enchères ne s'arrêteront pas tant qu'un des partenaires n'aura pas conclu à la manche

Cours 2^{ème} année

Résumé des acquisitions de l'année

Le jeu de la carte

Impasse forçante

Intérêt d'une carte « forçante »

Une carte forçante permet d'économiser une reprise de main pour renouveler une impasse

Elle est toujours équivalente aux cartes de la main opposée destinées à remporter des levées grâce à l'impasse.

Elle doit être supérieure à la plus faible des cartes de la main opposée.

Ordre de jeu des cartes forçantes :

Pour réitérer une impasse quand on possède deux cartes forçantes non consécutives, il faut commencer par présenter la plus faible des deux

Nombre de cartes nécessaires :

L'impasse forçante nécessite une carte équivalente supplémentaire pour réaliser le même nombre de levées qu'une impasse directe.

Honneur sur honneur

En résumé ...

Si le mort attaque un honneur isolé que le défenseur placé en second peut couvrir :

- **Il joue honneur sur honneur s'il a un espoir d'affranchir une levée chez le partenaire**
- **Il joue une petite carte si son honneur est imprenable ou s'il n'a aucun espoir d'affranchir une levée chez le partenaire**

Si le mort attaque un de ses honneurs équivalents :

- **il fournit une petite carte et on couvre le second.**

La double impasse

Exemple	L'adversaire possède l'As et le Roi de la couleur. <i>Est-il possible de réaliser une levée ?</i>
A D 10	
4 3 2	

Principe :

- Dans le cas d'une double impasse, quand le déclarant veut réaliser le maximum de levées, il devra **toujours commencer par l'impasse à l'honneur le plus faible**
 - Dans **50%** des cas, vous réaliserez **deux** levées
 - Dans **25%** : **trois** levées
 - Dans **25%** : **une** seule

Avant de faire des impasses :

Vous devez chercher un plan de jeu qui permet de réaliser le contrat de façon certaine

Les impasses seront faites si aucune solution n'est trouvée

Cela vaut pour la double impasse dont le résultat peut faire perdre deux levées (1 cas sur 4)

Plan de jeu du déclarant à sans-atout

En résumé... Les phases d'élaboration du plan de jeu ...

- ✓ le nombre de levées sûres après l'entame
- ✓ Trouver les levées manquantes
 - Affranchissement d'honneurs
 - Affranchissement de longueur
- ✓ Combien de plis perdus si on rend la main
- ✓ Faire des impasses par nécessité
- ✓ A-t-on les communications nécessaires, internes et externes
- ✓ Fabriquer les communications manquantes
- ✓ Trouver le bon minutage

Plan de jeu du déclarant à l'atout

En résumé

1. Commencer par compter les **levées certaines hors atout**
2. Compter **combien de levées** doivent être faites **par l'atout**
3. Utiliser la **stratégie** permettant de les réaliser
4. Compter les **levées possibles** après **capture des atouts**
5. Considérer **l'urgence des manœuvres**

La question de l'entame à sans-atout

La course à l'affranchissement d'une couleur longue

Entamer préférentiellement :

1. La tête d'une séquence d'honneurs dans une longue d'au moins 4 cartes
2. La 4^{ème} meilleure d'une couleur avec au moins un honneur
3. La deuxième meilleure d'une longue sans honneur
4. Le « top of nothing »

Le laisser-passer

Le laisser-passer est une des manœuvres fondamentale du jeu de la carte :

Il a pour but de couper les communications entre les deux défenseurs dans la couleur d'entame lorsqu'on identifie qu'un risque existe de l'affranchissement d'une couleur longue

Si vous ne pouvez vous permettre de perdre 3 levées dans la couleur d'entame, vous devez envisager une répartition 4-3 et laisser passer deux fois

Si vous pouvez accepter de perdre 3 levées dans la couleur d'entame et que seule la répartition 5-2 vous fait chuter le contrat, alors vous ne laissez passer qu'une fois.

Lorsque vous craignez de perdre le contrôle d'une autre couleur que l'entame, il vous faudra prendre l'entame pour garder l'initiative et ne pas donner un temps d'avance à la défense.

Adversaire dangereux

En résumé...

Identifiez l'adversaire dangereux. C'est celui à qui vous devez éviter de rendre la main.

Adapter votre plan de jeu en fonction de la position de cet adversaire, en particulier pour décider dans quel sens vous ferez d'éventuelles impasses

Pour vous aider :

- **Analyser l'entame**
- **Voir quelle couleur est risquée et comment protéger vos arrêts positionnels**