

Cours 3^{ème} année

Résumé des acquisitions

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 3^{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**

♠ D9653

♥ R

♦ 94

♣ AV752

	N	
O		E
	S	

♠ RX7

♥ ADX74

♦ 875

♣ R6

♠ AV842

♥ 63

♦ RDV2

♣ X3

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 passe	1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Fin

Les enchères :

1. Est ouvre avec 5 cartes à Cœur et 13HL
2. Sud possède 12HL, 5 cartes à Pique et des points dans la couleur, il intervient
3. Ouest n'a que 7 points H mais un énorme fit à Cœur. Sa main vaut 11 HLD. Il applique la loi des levées totales et l'intérêt du camp est de jouer le contrat de 4 ♥
4. Nord possède aussi 5 cartes à Pique. Pour les mêmes raisons, il surenchérit à 4
5. Est ne sachant pas si NS peut gagner le contrat doit passer

NS joue 4 ♠

♠ D9653

♥ R

♦ 94

♣ AV752

♠

♥ V9852

♦ AX63

♣ D984

	N	
O		E
	S	

♠ RX7

♥ ADX74

♦ 875

♣ R6

♠ AV842

♥ 63

♦ RDV2

♣ X3

Entame : 2 de Cœur*(pair impair dans la couleur du partenaire)*

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Fin

Plan de jeu :

Levées immédiates : 2 (1P + 0C + 0K +1T)

Levées manquantes : 4 à Pique après avoir capturé les atouts, 5 si le Roi est en Est par une impasse forçante. 2 à Carreau après avoir donné l'As, 3 si l'As est en Est. Enfin, une coupe Cœur et une à Carreau apporteront les deux levées nécessaires.

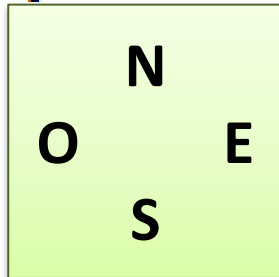
Jeu de la carte :

1. Est prend la 1ère levée
2. Est contre-attaque du 8 de Carreau pris par l'As d'Ouest.
3. Ouest relance Trèfle, pris par l'As du Mort.
4. Impasse forçante à Pique : Dame de Pique, Roi d'Est pris par l'As de Sud.
5. Capture des deux atouts restant en Est.

Résultat : 4P juste fait

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♣
1 ♥	passé	2 ♣	passé
4 ♥			

♠ A
♥ VX86
♦ RV83
♣ DV95



♠ RX764
♥ 432
♦ 9652
♣ 2

♠ V952
♥ ARD95
♦ 7
♣ RX3

♠ D83
♥ 7
♦ ADX4
♣ A8764

Les enchères :

1. Est, avec 13 HL ouvre de la meilleure mineure
2. Sud intervient logiquement avec 5 cartes à Cœur, 14HL et les points dans la couleur
3. Ouest avec 4HL ne peut s'aventurer à parler
4. Nord possède un gros fit à Cœur et 12 points H. Le cue-bid permet d'exprimer un soutien fort
5. Est ne peut suivre et passe
6. Sud qui a une belle intervention revalorise sa main et ajoute 2 points D grâce au fit et au singleton. En face d'un minimum de 11 points H, la manche doit être demandée.

Sud conclut au contrat de 4 ♥

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♣
1 ♥	passé	2 ♣	passé
4 ♥			

♠ A

♥ VX86

♦ RV83

♣ DV95

	N	
O		E
	S	

♠ D83

♥ 7

♦ ADX4

♣ A8764

♠ V952

♥ ARD95

♦ 7

♣ RX3

♠ RX764

♥ 432

♦ 9652

♣ 2

Entame : 2 de Trèfle*(en pair-impair dans la couleur du partenaire)***Plan de jeu :**

Levées immédiates : 6 (1P + 5C + 0K + 0T)

Levées manquantes : par la coupe Pique du Mort, 3 par la coupe Carreau du déclarant.

Levées inéluctables : 2 (As de Trèfle, As de Carreau)

Jeu de la carte :

1. Est analyse l'entame. Le 2 provient d'un nombre impair de cartes. 9 cartes sont visibles. Le 2 est soit singleton soit la plus petite de 3 cartes. Est espère qu'il s'agit d'un singleton.
2. Il continue par le 4 de Trèfle qui demande à Ouest de contre-attaquer à Carreau
3. Ouest coupe le 2^{ème} tour et obéissant renvoie du 9 de Carreau, montrant ainsi son désintérêt pour la couleur. Est prend avec la carte convenable
4. Est relance Trèfle, coupé une 2^{ème} fois par Ouest et la défense réalise 4 levées.

Résultat : 4C -1

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♥	passé	4 ♥	Fin

♠ AD6

♥ A862

♦ R6

♣ R542

	N	
O		E
	S	

♠ 952

♥ 74

♦ A952

♣ A986

♠ RVX73

♥ 9

♦ DX74

♣ DVX

♠ 84

♥ RDVX53

♦ V83

♣ 73

Les enchères :

1. Sud possède 7 points, 6 cartes à Cœur avec deux gros honneurs. Il n'a pas 4 cartes à Pique et peut donc ouvrir d'un 2 Majeur faible
2. Ouest ne peut rien dire avec ses 8 points.
3. Nord avec ce gros fit par 4 cartes, 16 points H, et 20 HLD, ne peut que conclure à la manche. Il ne peut envisager un chelem

Sud joue donc 4 ♥

♠ AD6

♥ A862

♦ R6

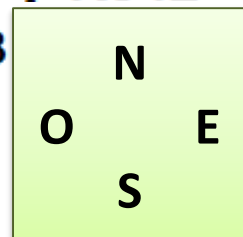
♣ R542

♠ RVX73

♥ 9

♦ DX74

♣ DVX



♠ 952

♥ 74

♦ A952

♣ A986

♠ 84

♥ RDVX53

♦ V83

♣ 73

Entame : Dame de Trèfle*(Tête de séquence. Promet le Valet et dénie le Roi)***Plan de jeu :**

7 levées certaines.

Une coupe à Carreau du Mort, 2 coupes à Trèfle par le déclarant
 Risque : l'entame montre l'As en Est, donc 3 perdantes inéluctables. Il faut donc réussir à faire deux levées à Carreau en obligeant Est à jouer Carreau

Jeu de la carte :

1. Le mort joue le Roi pris par l'As. Est poursuit du 6 pour le 10 d'Ouest.

Ouest réfléchit...

Ouest sait qu'Est dispose d'un résidu impair, soit 3 cartes. Sud coupera donc le 3ème tour Trèfle

Il pense très vraisemblable que Est possède l'As de Carreau grâce à l'ouverture de 2C de Sud

- si Est possède aussi le Valet, le contrat sera chuté
- mais si ce Valet est en Sud, alors, il donnerait le contrat au déclarant.

Il doit adopter un flanc passif et laisser le déclarant jouer Carreau.

2. Il poursuit un 3ème tour à Trèfle que Sud coupe.
3. Sud élimine les atouts, Pique et Trèfle en coupant deux fois
4. Il doit se résoudre à jouer Carreau et chute d'une levée

Résultat : 4C -1

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♥	passé	4 ♥	Fin

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	passé	1 ♠
2 ♥	passé	4 ♥	Fin

♠ V75

♥ V964

♦ X

♣ RVX93

♠ 92

♥ D

♦ DV7652

♣ 7642

♠ D83

♥ AR8753

♦ 93

♣ AD

	N	
O		E
	S	

♠ ARX64

♥ X2

♦ AR84

♣ 85

Les enchères :

Ouest, Nord n'ont pas assez de points pour ouvrir.
Est possède 15 HL. Il ouvre.

Sud possède 6 cartes à Cœur et 17HL. Une très belle intervention en 2 sur 1

Ouest avec 2 cartes à Pique et 5H ne peut soutenir
Nord sait que Sud a promis 6 cartes à Cœur dans une main de 10 points ou la valeur d'une belle ouverture avec 5 cartes

Sa main vaut donc 11HLD.

- Si Sud possède une belle ouverture, la manche doit être demandée
- Si Sud possède 6 cartes à Cœur, la loi des levées totales impose de conclure aussi à la manche (10 atouts dans la ligne)

Il conclut donc à 4 ♥

♠ V75
♥ V964
♦ X
♣ RVX93

♠ 92
♥ D
♦ DV7652
♣ 7642

N
O E
S

♠ ARX64
♥ X2
♦ AR84
♣ 85

♠ D83
♥ AR8753
♦ 93
♣ AD

Entame : 9 de Pique

(pair impair dans la couleur du partenaire)

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	passé	1 ♠
2 ♥	passé	4 ♥	Fin

Plan de jeu :

Dès l'entame, Sud voit la chute du contrat.

Il sait qu'Ouest a deux cartes à Pique et qu'il n'a pas d'honneur dans la couleur, As et Roi sont donc en Est.

Il « jette » la Dame de sa main, surtout sans hésiter, dans une manœuvre désespérée !!!

Plan de jeu de la défense :

Est analyse l'entame. Dans un contrat à l'atout, l'entame d'une grosse "petite carte" dans la couleur annoncée par le partenaire provient toujours d'un doubleton ou d'une chicane.

Lorsque Sud jette la Dame, il ne doit pas se faire abuser et comprendre que c'est une "ruse" destinée à le tromper.

Il poursuit de l'As puis petit coupé par Ouest. Il réalisera encore l'As de Carreau pour une levée de chute

Résultat : 4C -1

♠ VX94

♥ V863

♦ R853

♣ X

♠ 752

♥ D5

♦ D7

♣ DV8753

	N	
O		E
	S	

♠ AD63

♥ X2

♦ AVX6

♣ R92

♠ R8

♥ AR974

♦ 942

♣ A64

Sud	Ouest	Nord	Est
		panse	1 ♦
1 ♥	panse	3 ♥	Fin

Les enchères :

1. Nord passe
2. Est ouvre de la meilleure mineure : Carreau
3. Sud possède 14 points, 5 cartes à Cœur et les points dans la couleur. Il intervient
4. Ouest ne peut soutenir son partenaire
5. Nord possède 4 cartes à Cœur, 5H et 9HL. D'après la loi des levées totales, il doit soutenir son partenaire au niveau du palier de 3.
6. Sud ne peut demander une manche et passe

NS joue 3 ♥

♠ VX94

♥ V863

♦ R853

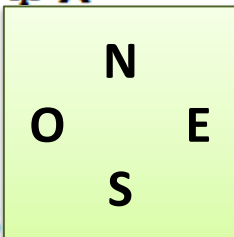
♣ X

♠ 752

♥ D5

♦ D7

♣ DV8753



♠ AD63

♥ X2

♦ AVX6

♣ R92

♠ R8

♥ AR974

♦ 942

♣ A64

Entame : Dame de Carreau*(pair impair dans la couleur du partenaire)*

Sud	Ouest	Nord	Est
		passé	1 ♦
1 ♥	passé	3 ♥	Fin

Plan de jeu :

Levées certaines : 3 (0P +2C + 0K +1T)

Levées manquantes : 3C si 2-2, 2 coupes Trèfle au Mort, Roi de Pique probable et une coupe Pique par le Déclarant

Jeu de la carte :

Est réfléchit et analyse l'entame : La Dame dans la couleur du partenaire ne peut provenir que d'un doubleton ou d'une Dame sèche. Il pourra faire couper Ouest au 3^{ème} tour.

1. La Dame fait la levée.
2. Ouest poursuit et Est prend grâce au 10.
3. Il peut continuer sans crainte avec l'As de Carreau, puis l'As de Pique
4. Enfin il joue un 4^{ème} tour à Carreau dans l'espoir de pouvoir réaliser une promotion d'atout
5. Sud doit couper du Roi. La manœuvre aura permis la promotion de la Dame qui fera une levée

Résultat : 3C -1

♠ RD2

♥ AX4

♦ A754

♣ D53

	N	
O		E
	S	

♠ VX763

♥ 2

♦ RX86

♣ V72

♠ 98

♥ RDV9763

♦ D3

♣ X4

♠ A54

♥ 85

♦ V92

♣ AR986

Sud	Ouest	Nord	Est
			Est passe
3 ♥	passe	4 ♥	Fin

Les enchères :

1. Est passe
2. Sud possède 8 points H, et 7 cartes à Cœur avec deux gros honneurs. Il peut ouvrir de 3 ♥ en barrage
3. Ouest ne peut intervenir, il passe
4. Nord connaît chez son partenaire de 7 cartes à Cœur et moins de 10 points. Il est fitté avec 3 cartes. Avec une force de 15H et 18HLD, il doit conclure à la manche

Nord-Sud joue 4♥

♠ RD2

♥ AX4

♦ A754

♣ D53

Sud	Ouest	Nord	Est
			passé
3 ♥	passé	4 ♥	Fin

♠ A54

♥ 85

♦ V92

♣ AR986

	N	
O		E
	S	

♠ VX763

♥ 2

♦ RX86

♣ V72

♠ 98

♥ RDV9763

♦ D3

♣ X4

Entame : As de Trèfle*(tête de séquence. Promet la Dame)***Plan de jeu :**

Levées immédiates : 8 (0P + 7C + 1K + 0T)

Levées manquantes : 1 ou 2 à Pique suivant la place du Roi

Pas de coupe de la main courte

Jeu de la carte :

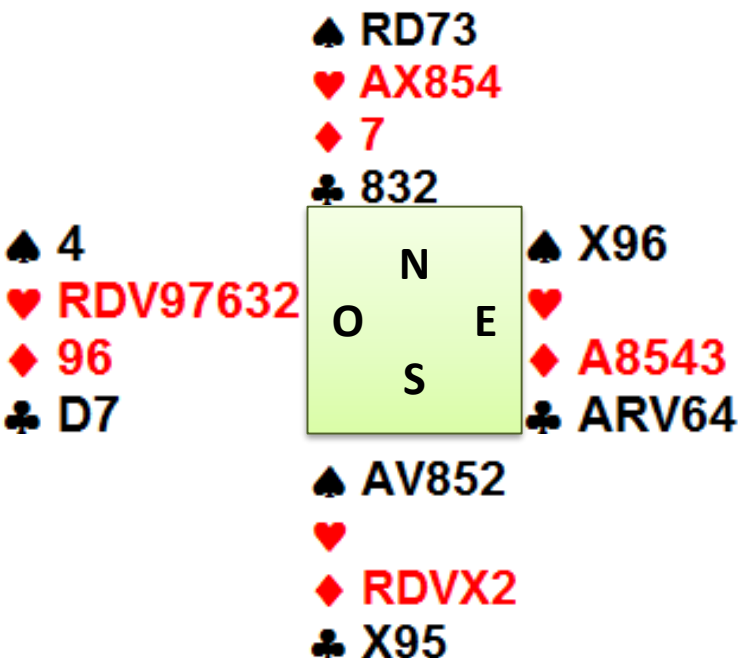
1. Sur l'entame, Est doit jouer le 2. La Dame de Trèfle étant au mort, il sait que cela indique un nombre impair de cartes.

Ouest évalue la probabilité de réussite du contrat (2P, 7C, 1K). Il doit donc prendre garde à ne pas rendre la main et trouver un flanc actif. La seule chance doit être à Carreau en espérant trouver le Roi en Est et deux cartes en Sud.

2. Ouest contre-attaque du 2 de Carreau, ce qui permet à son partenaire de faire le Roi pour une levée de chute

Résultat : 4C -1

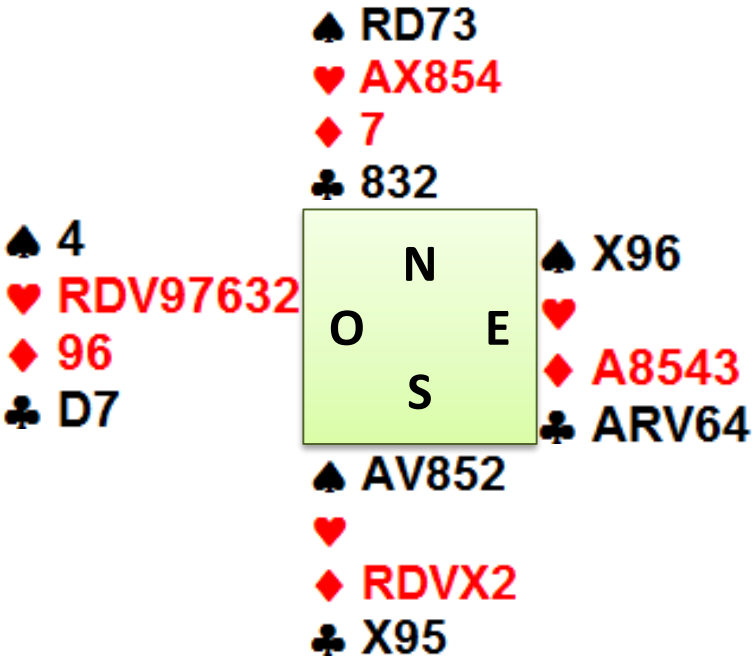
Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	4 ♥	4 ♠	pas



Les enchères :

1. Sud possède 11 points H, 13 HL, avec un jeu bicolore, une chicane. Cette distribution favorable mérite l'ouverture de la majeure
2. Ouest possède 8 belles cartes à Cœur. Sa main mérite une intervention en barrage au palier de 4
3. Nord possède 4 cartes à Pique et 5 cartes à Cœur, il sait que le camp ne perdra aucune levée dans la couleur. Il sait que tous les points de Sud sont forcément dans les autres couleurs. Le singleton carreau revalorise sa main à 13HLD et la main de son partenaire à 16 points grâce à la coupe Cœur
4. La manche à 4 ♠ est donc un bon pari
5. Est ne peut que passer tout en espérant bien faire chuter le contrat grâce à sa chicane à Cœur

Le camp NS joue donc le contrat de 4 ♥



Entame : Roi de Cœur
(tête de séquence)

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Fin

Plan de jeu :

Levées certaines : 6 (5P + 1C + 0K + 0T)

Levées manquantes : 3 à Carreau après avoir donné l'As et une coupe à Cœur

Sud analyse les enchères. L'intervention à 4C garantit 8 cartes exactement en Ouest, donc aucune en Est. Si Sud joue l'As du Mort, il sera coupé par Est.

Il a 3 perdantes à Trèfle et une levée inéluctable à Carreau. Il devra donc effacer une perdante

Jeu de la carte :

1. Sud laisse passer le Roi et coupe de sa main
2. Il purge les atouts en 3 tours en prenant soin de finir au Mort
3. As de Cœur et défausse du Trèfle perdant
4. Roi de Carreau pour l'As.
5. Est réalise As et Roi de Trèfle
6. Sud revendique le reste des levées
7. le mort.
8. Il devra laisser l'As et le Roi de Pique.

Résultat : 4P juste fait

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	1 ♦	3 ♠
3SA	Fin		

♠ 95

♥ A964

♦ RDX6

♣ RX8

	N	
O		E
	S	

♠ RDVX863

♥ D5

♦ 853

♣ 7

♠ A74

♥ R82

♦ V942

♣ AV4

Les enchères :

1. Ouest passe
2. Nord possède une force de 12 points H, sans majeure 5^{ème}. Il ouvre de sa meilleure mineure : Carreau
3. Est possède 7 cartes à Pique. Il aurait ouvert en barrage. Ses points sont à Pique et il doit intervenir à 3 ♠
4. Sud possède 12 points et connaît donc 24 points minimum dans son camp. Il arrête Pique. Etant non vulnérable, il n'hésite pas à demander le contrat de 3SA.

Sud joue sur le contrat de 3SA

♠ 95

♥ A964

♦ RDX6

♣ RX8

♠ 2

♥ VX73

♦ A7

♣ D96532

	N	
O		E
	S	

♠ RDVX863

♥ D5

♦ 853

♣ 7

♠ A74

♥ R82

♦ V942

♣ AV4

Entame : 2 de Pique*(en pair-impair dans la couleur du partenaire)*

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	1 ♦	3 ♠
3SA	Fin		

Plan de jeu :

Est possède 7 cartes à Pique, Ouest n'en a qu'une

Levées certaines : 5 (1P + 2C + 0K + 2T)

Levées manquantes : 3 à Carreau après avoir donné l'As et une à Trèfle à condition de faire l'impasse de la Dame dans le bon sens.

La seule solution pour être sûr sera d'éliminer les couleurs et compter le nombre de cartes.

Jeu de la carte :

1. Sud prend l'entame, il ne sert à rien de laisser Est faire deux levées
2. As et Roi de Cœur. Est n'a plus de Cœur et ne peut avoir l'As de Carreau (il aurait 12 points H)
3. Carreau vers le Roi pris par l'As d'Est qui réalise les deux levées à Cœur
4. Ouest relance Carreau permettant à Sud d'éliminer la couleur. Est fournit 3 fois.

Sud fait le point : Est avait 7 cartes à Pique, 2 à Cœur, 3 à Carreau. Il n'a donc qu'une carte à Trèfle

Si c'est la Dame, elle tombera sur l'As

Si c'est une petite carte, alors la Dame est en Ouest et Sud sait dans quel sens faire l'impasse

5. Il tire l'As de Trèfle puis Trèfle vers la fourchette R 10 et capture la Dame

Résultat : 3SA =