

Ce manuel très attendu s'inscrit comme la suite logique des deux manuels « Les Espoirs du Bridge » utilisés par les initiateurs scolaires, et du manuel « Les Cadets – 1<sup>re</sup> année » employé par les enseignants cadets agréés par la FFB. Le programme est ambitieux, puisqu'il vise à amener les jeunes bridgeurs qui sortent de la troisième année du programme d'enseignement jeunesse jusqu'au SEF. Bien entendu, il ne sera pas question d'évoquer les moindres détails du standard français, et des choix ont dû être faits : je ne doute pas que les moniteurs qui s'occuperont des jeunes joueurs issus de cette formation sauront leur donner les compléments nécessaires.

Je remercie particulièrement Bernard FELTIN, qui n'a pas compté les heures de travail pour améliorer cet ouvrage par ses relectures si bénéfiques. Chers collègues, je n'ai plus qu'à vous souhaiter une excellente année d'enseignement et réussir à faire garder à la jeune génération de bridgeurs ce supplément d'âme et d'enthousiasme qui nous les rend si précieux.

**Jean-Pierre DESMOULINS**

Directeur de l'Université du Bridge

## EN ROUTE VERS LE SEF !

Ce manuel, plus dense que les autres, va permettre à vos élèves de franchir un nouveau cap dans l'apprentissage du bridge. Il est composé de **30 séances** dont une de présentation du Système d'Enseignement Français, se répartissant en **7 parties** ponctuées d'oraux de révision.

- Partie I - Ouverture majeure et développements
- Partie II - Ouverture mineure et développements
- Partie III - Ouvertures d'1SA et 2SA et développements
- Partie IV - Les ouvertures fortes
- Partie V - Les enchères à 4
- Partie VI - Les enchères de chelem
- Partie VII - Les barrages

Le choix a été fait de consolider les acquis des cadets au jeu de la carte tout au long de la saison grâce à quatre donnes préparées par séance dont une part non négligeable consacrée au jeu en défense : vous trouverez la table des matières en fin de volume, ainsi que les thèmes abordés sur chacune des donnes de cet ouvrage et la correspondance avec les **jeux fléchés** dédiés.

Bien entendu, c'est toujours **la pratique** qui reste le maître mot : privilégiez toujours **le jeu** et **la découverte** en réduisant au maximum votre exposé théorique.

Les conventions typographiques sont les mêmes que celles employées dans les manuels précédents.

*Italique : les conseils pédagogiques et pratiques*

**Gras encadré : les notions à retenir**

**?** | Définitions

## Séance 1

## LE SYSTEME D'ENCHERES FRANÇAIS

## Programme de la séance

- L'évaluation des mains
- Les ouvertures du SEF

Le Système d'Enchères Français a été construit en fonction d'un objectif essentiel : la découverte des manches. Bien qu'il faille réaliser dix levées pour une manche majeure et neuf levées seulement pour une manche à Sans-Atout, l'expérience a montré que les contrats de 4♥ et 4♠ étaient plus rentables, moins fragiles. C'est donc ces manches que l'on explorera en priorité, la manche à Sans-atout ne constituant qu'un second objectif en cas de misfit en majeure. Les manches mineures, 5♣ et 5♦, réclamant onze levées, sont la dernière roue de la charrette. L'ordre prioritaire est le suivant :

1. 4♥ ou 4♠
2. 3SA
3. 5♣ ou 5♦

*Comment savoir si le camp est en mesure d'annoncer une manche ?*

En évaluant chaque main de manière appropriée. Mais jouons une première donne pour nous remettre dans le bain en comptant les points H...

## Première donne de la séance (1.1)

1.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 1			
	♠ 8 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A 5 2		1SA	Passe	3SA	
	♦ R D 10 9					
	♣ V 6 5 3					
♠ R D V 5 4		♠ 7 6 3	Avec 17H sans majeure cinquième, Sud ouvre de 1SA et Nord, avec 10H sans espoir de fit majeur, conclut à 3SA, les 25H étant atteints à coup sûr.			
♥ V 6 4		♥ 9 8 7 3				
♦ 8 7		♦ A 5 4				
♣ D 7 2		♣ 10 9 8				
Entame : Roi de Pique						
	♠ A 10 9					
	♥ R D 10					
	♦ V 6 3 2					
	♣ A R 4					

Le déclarant se compte six levées en-dehors des Carreaux : il devra donc nécessairement faire tomber cet As pour gagner son contrat. Le danger est de perdre quatre levées de Pique en plus, car l'adversaire aura fait tomber l'As dès l'entame. Pour mettre toutes les chances de son côté, Sud doit laisser passer deux fois l'entame et ne prendre que le troisième tour de la couleur de telle façon qu'un adversaire qui n'en aurait possédé que trois en soit dépourvu. Sud fait alors tomber l'As de Carreau en espérant qu'il n'est pas dans la main de la longue à Pique, ce qui est le cas sur cette donne.

Score : 3SA =      ► 400 NS

## L'évaluation des mains

Il existe trois modes d'évaluation :

➤ **Le compte en points HL** en l'absence de fit.

Faites-leur rappeler le compte des points H (4, 3, 2, 1) et des points L (1 par carte à partir de la cinquième carte) et qu'annoncer 3SA nécessite 25 HL jusqu'à 32 HL.

➤ **Le compte en points HLD** en cas de fit.

Et les points D (2 pour le neuvième atout, 1 pour les suivants, 3 pour la chicane, 2 pour le singleton et 1 pour le doubleton).

Annoncer 4♥ ou 4♠ nécessite 27 à 32 HLD, et 5♣ ou 5♦, 30 à 32 HLD.

## Deuxième donne de la séance (1.2)

1.2	Donneur : S	Vul : NS	JF A - Donne 2												
	♠ A 7 5 2 ♥ A 10 7 3 ♦ 8 5 ♣ 7 6 2		<b>Sud</b> 1♥ 4♥	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 3♥	<b>Est</b> Passe									
♠ R D 9 3 ♥ D 5 4 ♦ 9 6 ♣ D 10 8 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 6 4 ♥ 8 ♦ D V 10 3 2 ♣ R V 9 4	Le répondant se compte 8H, aucun point de longueur, 1D pour le doubleton Carreau et 2D pour le neuvième atout, soit 11HLD : il soutient au palier de 3 et Sud conclut à 4 au nom de ses 18HLD.			
	N														
O		E													
	S														
Entame : Roi de Pique	♠ 10 8 ♥ R V 9 6 2 ♦ A R 7 4 ♣ A 5														

Le déclarant se compte quatre levées extérieures à la couleur d'atout, aussi doit-il réaliser six levées d'atout pour l'emporter. Il prend l'entame et tire normalement As – Roi de Cœur car c'est sa meilleure chance de ne pas perdre la Dame avec neuf cartes dans la ligne, mais celle-ci ne tombe pas. Il encaisse alors As – Roi de Carreau, coupe un Carreau, revient en main par l'As de Trèfle et coupe son dernier Carreau : il fera bien quatre atouts de sa main et deux coupes au mort. Sud devait bien prendre garde à ne pas rendre la main à Ouest une fois As-Roi de Cœur encaissés, car celui-ci aurait alors pu jouer la Dame de Cœur, le privant ainsi de l'une de ses deux coupes au mort.

Score : 4♥ =      ► 620 NS

- **Le compte en levées de jeu**, plus proche de la réalité du jeu de la carte. Il convient aux mains unicolores et, comme son nom l'indique, permet d'évaluer le nombre de levées qu'une main produira en moyenne.

Prenons en exemple cette main appartenant à l'ouvreur :

♠ 5  
♥ AR9852  
♦ AR7  
♣ AD8

L'intéressé possède six cartes à Cœur, ce qui en laisse sept aux trois autres joueurs.

La répartition la plus probable de ces sept cartes étant 3/2/2, le partenaire en aura le plus souvent deux et les adversaires, trois et deux.

L'ouvreur devrait pouvoir disposer de levées de longueur à partir du quatrième tour de Cœur.

♥ AR9852 produira donc deux levées d'honneur, (l'As et le Roi) et trois levées de longueur en moyenne, au total cinq levées.

L'ouvreur réalisera également deux levées de Carreau (l'As et le Roi) et une levée et demi de Trèfle. En effet, l'impasse au Roi de Trèfle ne réussissant qu'une fois sur deux, la Dame de Trèfle vaut une demi-levée.

La main vaut donc au total huit levées et demie de jeu, ce qui correspond aux normes de l'ouverture d'un 2♣ « Fort Indéterminé ».

Rappelons les différentes ouvertures du système d'enseignement français.

## Les ouvertures du SEF

---

On les regroupe en trois catégories.

### Les ouvertures précises :

- 1SA (15-17 H) et 2SA (20-21 H) avec des mains régulières sans majeure cinquième.
- Les barrages à la couleur : 2♥, 2♠, 3♣, 3♦... jusqu'à 5♣ et 5♦ (6 à 10 H).

### Les ouvertures artificielles :

- 2♣ « Fort Indéterminé » : soit 20-23 HL (8 à 9 levées de jeu), soit 22-23 H réguliers.
- 2♦ « Forcing de Manche » : la manche à une levée près, ou 24 points HL et plus.

### Les ouvertures de 1 à la couleur :

- Les autres mains, de 12 H ou 13 HL, à 23 HL.
  - On ouvre de la couleur la plus longue, à condition d'y posséder au moins cinq cartes s'il s'agit des Cœurs ou des Piques.
  - Avec deux couleurs de cinq cartes, on ouvre de la couleur la plus chère.

- Avec moins de cinq cartes en majeure, on ouvre de la mineure la plus longue :
- trois cartes dans chaque mineure, on ouvre de 1♣.
  - quatre cartes ou plus dans chaque mineure, on ouvre de 1♦.

Pour fixer les idées, évaluez chacune des mains suivantes et proposez une enchère à l'ouverture.

①	②	③	④
♠ R D V 9 6 4 3 ♥ 3 2 ♦ 8 7 4 ♣ 6  <b>3♠</b>  Six levées de jeu si l'atout est Pique, près de zéro levée de défense si l'atout est autre.	♠ A R D V 9 4 ♥ 3 2 ♦ A D 7 ♣ R 6  <b>2♣</b> suivi de <b>2♠</b>  Huit levées de jeu à l'atout Pique : six Piques, un As et deux demi-levées.	♠ A 9 4 ♥ A 2 ♦ V 8 7 6 5 3 2 ♣ R 6  <b>Passe</b>  Un nombre incertain de levées de jeu à l'atout Carreau : 12 HL sont insuffisants pour ouvrir.	♠ A 4 ♥ A R D V 9 7 2 ♦ A 8 7 ♣ 2  <b>2♦</b>  Neuf levées de jeu à l'atout Cœur. En espérant trouver la dixième dans la main du partenaire, il faut imposer la manche.

⑤	⑥	⑦	⑧
♠ 3 ♥ D 8 7 5 ♦ A D 7 4 3 2 ♣ R 6  13 HL → <b>1♦</b>  Le minimum pour ouvrir au palier de 1. L'ouvreur peut prévoir quatre levées et demie de Carreau.	♠ D 7 5 4 2 ♥ A R D 9 7 ♦ 7 ♣ A R  20 HL → <b>1♠</b>  L'ouverture de 2♣ est inadaptée aux bicolores 5-5. Il faut ouvrir de la couleur cinquième la plus chère.	♠ A 1 0 4 ♥ A 2 ♦ A R 9 ♣ R D 8 6 2  20 H → <b>2SA</b>  Comme pour les mains régulières de 15-17 H, on évalue la main en points H sans compter le point L.	♠ R D 7 3 ♥ A D 5 2 ♦ D 7 4 ♣ A D  19 H → <b>1♦</b>  En dehors des ouvertures de 1SA et 2SA, sans majeure 5 <sup>ème</sup> , on ouvre de la meilleure mineure, au sens de « la plus longue ».

## Troisième donne de la séance (1.3)

1.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 3											
	♠ D 8 6 3 ♥ 9 7 3 ♦ V 10 8 ♣ D 7 6		<b>Sud</b> 2♣ 2♣	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 2♦ 4♠	<b>Est</b> Passe								
♠ 9 5 ♥ R D V 6 ♦ D 7 6 ♣ R 8 5 2	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 2 ♥ A 10 5 4 ♦ 9 5 3 2 ♣ V 10 9 4	Huit levées de jeu et demi avec un très bel unicolore à Pique : Sud a de quoi ouvrir de 2♣ fort indéterminé et redemander à 2♠. Nord n'a pas de mal à conclure à la manche avec 8HLD.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : Roi de Cœur	♠ A R V 10 7 4 ♥ 8 2 ♦ A R 4 ♣ A 3													

Sud se compte neuf levées sûres. Il perd les deux premières levées de Cœur et coupe le troisième avant de tirer As – Roi de Pique. Il peut espérer gagner en réussissant l'impasse forçante à la Dame de Carreau, ou en réussissant l'impasse indirecte au Roi de Trèfle. C'est par cette dernière qu'il faut commencer, en tirant l'As de Trèfle puis en jouant vers la Dame : en effet, si elle rate, il sera toujours possible de ne pas perdre de levée de Carreau. Mais si Sud commence par l'impasse à la Dame de Carreau et qu'elle rate, il perdra toujours une levée de Trèfle (sauf Roi sec miraculeux).

Score : 4♠ =           ▶ 420 NS

## Quatrième donne de la séance (1.4)

1.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 4											
	♠ 7 4 2 ♥ 6 ♦ 7 5 3 2 ♣ V 9 8 6 4		<b>Sud</b> 2♦ 2♠	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 2♥ 4♠	<b>Est</b> Passe								
♠ 8 3 ♥ 9 7 4 2 ♦ V 10 8 ♣ R 7 5 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9 5 ♥ R D V 10 ♦ A 9 6 4 ♣ D 10 2	Avec neuf levées de jeu, Sud a naturellement de quoi imposer la manche à lui tout seul : il ouvre donc de 2♦ puis nomme sa couleur sur la réponse de 2♥, qui dénie un As ou 8H. Nord, faible et fitté, saute à la manche directement.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : Valet de Carreau	♠ A R D V 10 6 ♥ A 8 5 3 ♦ R D ♣ A													

Ouest entame du Valet de Carreau en tête de séquence pour l'As de son partenaire. Celui-ci contemple une magnifique séquence à Cœur mais doit se rendre compte que pour réaliser ces honneurs, il doit éviter la coupe des Cœurs au mort. La bonne stratégie est donc de rejouer atout : de cette façon, le déclarant ne pourra plus couper que deux Cœurs au mort et finira par en concéder un. Si Est ne rejoue pas atout, Sud devrait s'adjuger toutes les levées restantes : très souvent, une bonne défense permet non de faire chuter le déclarant, mais de limiter au maximum le nombre de levées qu'il peut réaliser.

Score : 4♠ +1           ▶ 650 NS

## Séance 2

## LES CHANGEMENTS DE COULEUR EN 2/1

## Programme de la séance

- Les principes de base
- Les règles de réponse
- La redemande de l'ouvreur à 2SA et 3SA
- Le soutien de la couleur du répondant
- La répétition de la majeure d'ouverture

## Les principes de base

L'annonce d'une nouvelle couleur sans saut au palier de 2 a une conséquence immédiate : même si les enchères s'arrêtent à ce palier, il faudra réaliser huit levées. En absence de fit le contrat se négociera la plupart du temps à Sans-Atout, et 2SA nécessite un minimum de 23 HL pour avoir une chance raisonnable de gagner. L'ouvreur n'ayant promis que 12 H ou 13 HL, il est donc nécessaire de posséder au moins 11 points H pour porter les enchères au palier de 2. Ce minimum peut descendre à 10 points H si l'on possède une couleur sixième.

Au même titre que le changement de couleur au palier de 1, le changement de couleur au palier de 2 promet une force minimale mais n'a pas de limite supérieure, sinon que la force en points H d'une donne est limitée à 40. Ce changement de couleur est donc forcing, mais il est également auto-forcing, ce qui signifie que le répondant s'engage à reparler une fois si l'ouvreur fait une enchère inférieure à la manche.

## Exemples :

O	E
1♥	?

Sur l'ouverture d'1♥, on répond 2♣ seulement avec les deux premières mains :

①	②	③
♠ 985	♠ RV6	♠ 874
♥ R2	♥ 7	♥ -
♦ D1052	♦ A94	♦ R94
♣ ARV5	♣ RD10853	♣ D1097653

1. Il serait certes possible de répondre 3SA, mais les trois petits Piques peuvent nous faire craindre que l'adversaire défile cette couleur dès l'entame. Il est plus habile de changer de couleur pour échanger plus d'informations à bas palier, et nous allons voir d'ici peu que ce sont bien les Trèfles qu'il faut nommer.

2. Les 15 points HL de la deuxième main sont largement suffisants pour répondre 2♣. Le répondant est certain qu'il y aura une suite au dialogue.
3. En dépit de la longueur des Trèfles, les 5 points H ne peuvent justifier une réponse de 2♣. Etant obligé de parler à partir de 5 ou 6 points H, le répondant devra répondre 1SA, comme cela a été exposé lors de la séance 9 du manuel scolaire 2<sup>e</sup> année.

Voici une donne illustrant comment des enchères naturelles et économiques peuvent conduire au bon contrat, Nord ayant la main n°1.

### Première donne de la séance (2.1)

2.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 5												
	♠ 9 8 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ R 2		1♥	Passe	2♣	Passe									
	♦ D 10 5 2		3♣	Passe	3♦	Passe									
	♣ A R V 5		3♥	Passe	4♥										
♠ A R 7 3		♠ D V 10 6 2	3♣ : 4 cartes à Trèfle (voir plus loin). 3♦ : J'ai des Carreaux corrects pour jouer à Sans-Atout, mais rien à Pique. 3♥ : Je ne peux pas dire 3SA non plus à cause des Piques. 4♥ : Le trou à Pique a été décelé.												
♥ 5	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>						N		O		E		S		♥ 9 8 7 6 4
	N														
O		E													
	S														
♦ R 9 7 6		♦ V 8													
♣ 10 9 4 3		♣ 8													
Entame : As de Pique	♠ 4 ♥ A D V 10 3 ♦ A 4 3 ♣ D 7 6 2														

Ouest entame naturellement As – Roi de Pique et le déclarant fait le bilan de ses levées : cinq à Cœur, une à Carreau et quatre à Trèfle, soit... dix levées sûres ! Pour l'emporter, il suffit donc de faire tomber les atouts adverses et d'encaisser ses levées. Le danger est de perdre le contrôle de l'atout en étant obligé de couper de la main longue : pour l'éviter, il suffit de défausser le 3, puis le 4 de Carreau au lieu de couper. Si l'adversaire joue un quatrième tour de Pique, le déclarant coupera au mort puis retirera les atouts avec ceux de sa main et sinon, il prendra et tablera le reste des levées.

À noter que si Nord répond 3SA sur l'ouverture de 1♥, Sud n'a aucune raison de reparler et le camp Est-Ouest encaissera les cinq premières levées !

Score : 4♥ =      ► 420 NS

### Les règles de réponse

De deux couleurs d'inégales longueurs il convient d'annoncer d'abord la plus longue. Avec deux couleurs de quatre cartes la règle consiste, comme si les deux couleurs étaient annonçables au palier de 1, à répondre la plus économique des deux. Il s'agit d'un « balayage » au palier de 2 qui permet de retrouver des fits 4-4.

Avec un bicolore 5-5, on annonce d'abord la couleur la plus chère, encore une fois comme si les deux couleurs étaient annonçables au palier de 1. La seconde couleur sera ainsi annoncée ultérieurement de façon économique.

**Exemples :**

O	E
1♠	?

Sur l'ouverture d'1♠, que répondez-vous avec chacune des mains suivantes ?

①	②	③
♠ 8	♠ A2	♠ -
♥ AD8	♥ 976	♥ AD1063
♦ R9752	♦ RD108	♦ D94
♣ DV53	♣ AD53	♣ RV1063
2♦, la couleur la plus longue.	2♣, la couleur la plus proche de l'ouverture	2♥, la couleur la plus chère.

1. De deux couleurs d'inégale longueur le répondant choisit d'annoncer les Carreaux, la couleur la plus longue.
2. Avec deux couleurs quatrièmes, le répondant annonce la plus économique, laissant tout le loisir à l'ouvreur d'annoncer lui-même une nouvelle couleur quatrième au palier de 2.
3. L'annonce des Cœurs en réponse à l'ouverture d'1♠ garantit un minimum de cinq cartes, ce qui permet de détecter un fit 5/3 dans la couleur. En effet, si le répondant ne possède ni le fit Pique, ni cinq cartes à Cœur, il détient nécessairement une mineure quatrième, qu'il doit commencer par annoncer.

## La redemande de l'ouvreur à 2SA ou 3SA

Sur une ouverture d'1♥ ou d'1♠, la redemande à 2SA, après un changement de couleur au palier de 2, exprime une main régulière (5/3/3/2) de 15 à 17 points H, qui n'a pu être ouverte de 1SA en raison de la possession d'une majeure de cinq cartes.

En revanche, sur l'ouverture de 1♦ et la réponse de 2♣, la redemande à 2SA ne peut montrer 15-17H réguliers car la main aurait précisément été ouverte de 1SA : la redemande à 2SA montre donc ici 12-14H.

Dans tous les cas de figure, la redemande à 3SA exprime la zone de force supérieure, à savoir 18-19 points H.

**Exemples :**

♠ AD

♥ R10843

♦ 753

♣ ADV

O	E
1♥	2♦
2SA	

Avec 15-17 H, Ouest n'a pu ouvrir d'1SA en raison de ses cinq cartes à Cœur.

Il convient également de posséder au moins un arrêt dans les couleurs non nommées.

♠ R106

♥ AD1073

♦ R4

♣ AD3

O	E
1♥	2♦
3SA	

Ouest possède le même type de distribution que précédemment mais se situe dans la zone de force supérieure : 18-19 H.

**Deuxième donne de la séance (2.2)**

2.2	Donneur : S	Vul : NS	JF A - Donne 6												
	♠ V 6 ♥ A 8 3 ♦ A R 6 5 4 ♣ 8 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 8 5 2 ♥ D 10 6 2 ♦ 7 ♣ R D V 10 7	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>O</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>S</th> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	E	O			S			♠ R 7 4 ♥ 9 7 4 ♦ V 10 9 3 ♣ 9 5 2	1♠ 2SA	Passe Passe	2♦ 3SA	Passe
	N	E													
O															
S															
Entame : Roi de Trèfle	♠ A D 10 9 3 ♥ R V 5 ♦ D 8 2 ♣ A 6		2SA : 15 - 17 H réguliers. 3SA : Les 25HL sont atteints mais le potentiel est insuffisant pour le petit chelem.												

Le déclarant laisse passer le Roi de Trèfle et prend la Dame, en ayant conscience qu'il ne peut vraisemblablement plus rendre la main s'il veut gagner cette manche. Il est à la tête de sept levées sûres, et joue la Dame de Carreau puis l'As : la couleur est malheureusement répartie 4/1 et ne procurera donc pas les deux levées manquantes. Tenter et réussir l'impasse à la Dame de Cœur ne rapporterait qu'une levée : il doit préférer l'impasse au Roi de Pique dont la réussite est suffisante pour assurer le gain du contrat. Le Roi se rendant rapidement, ce sont même onze levées qui seront réalisées.

Score : 3SA + 2    ► 660 NS

**Le soutien de la couleur du répondant**

Les changements de couleur au palier de 2 garantissent quatre cartes. Il suffit donc à l'ouvreur d'en posséder également quatre pour soutenir son partenaire.

Une exception cependant : la réponse de 2♥ promet cinq cartes sur l'ouverture d'1♠.

**Exemples :**

♠ 2

♥ AR1043

♦ V52

♣ AV95

O	E
1♥	2♣
3♣	

Les choses ne peuvent en rester là car le répondant s'est engagé à reparler.

♠ AV1052

♥ R85

♦ 82

♣ AV6

O	E
1♠	2♥
3♥	

Cette fois Ouest est habilité à soutenir avec trois cartes seulement, car Est en a promis cinq.

En cas de fit mineur, l'objectif prioritaire de manche devient 3SA.

**Exemples :**

♠ 4

♥ D1095

♦ AD7

♣ RV862

O	E
1♠	2♣
3♣	3SA

Est tient les couleurs non nommées, Cœur et Carreau. Il peut donc annoncer 3SA, ne craignant pas d'être débordé dans les couleurs rouges.

♠ V2

♥ RD95

♦ V87

♣ AD86

O	E
1♠	2♣
3♣	3♥

Ici le contrat de 3SA est en danger si Ouest ne tient pas les Carreaux. La bonne enchère est 3♥, ce qui signifie : « je tiens les Cœurs mais pas les Carreaux ».

## La répétition de la majeure d'ouverture

La répétition de la majeure d'ouverture est parfois l'unique moyen de maintenir les enchères à un niveau économique. N'oublions pas que le changement de couleur au palier de 2 rend la situation auto-forcing, c'est-à-dire engage le répondant à reparler.

**Exemples :**

♠ R103

♥ V9752

♦ A5

♣ RV4

O	E
1♥	2♦
2♥	

Une redemande à 2SA promettrait 15-17H. Ouest n'a d'autre recours que de répéter ses Cœurs, action ne garantissant pas de carte supplémentaire dans la couleur d'ouverture.

♠ D85

♥ AV9752

♦ RD4

♣ 5

O	E
1♥	2♣
2♥	

Avec cette main unicolore Ouest répète sa couleur d'ouverture. Pourtant, la sixième carte n'est pas garantie comme dans l'exemple précédent. Au troisième tour d'enchères Ouest pourra répéter à nouveau sa couleur pour véritablement indiquer six cartes.

♠ AV852

♥ 72

♦ 104

♣ ARD4

O	E
1♠	2♦
2♠	

Enchérir 3♣ est naturellement tentant, mais ce bicolore serait cher car au-dessus de 2♠, la répétition de la première couleur. Il faut donc se contenter de 2♠.

Après une réponse en 2 sur 1, la **répétition simple** de la majeure d'ouverture est donc une simple enchère d'attente.

### Troisième donne de la séance (2.3)

2.3	Donneur : N	Vul : EO	JF A - Donne 7			
	♠ V 8 5 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R 6				1♠	Passe
	♦ A R V		2♣	Passe	2♠	Passe
	♣ 10 6 2		3SA			
♠ R 7		♠ A D 10 2	2♣ : Inutile de sauter à 3SA, Nord doit reparler.  3SA : Nord ne promet pas 6 cartes à Pique. Il reviendrait à 4♠ si c'était le cas.			
♥ V 10 8 3 2	N	♥ 9 7 4				
♦ 8 6 4 2	O      E	♦ 7 5 3				
♣ R 7	S	♣ 9 5 3				
	♠ 9 6					
Entame :	♥ A D 5					
Valet de Cœur	♦ D 10 9					
	♣ A D V 8 4					

L'entame est prise du Roi et le déclarant laisse filer le 10 de Trèfle jusqu'au Roi d'Ouest. Que rejouer ? Sud détient manifestement de beaux Trèfles, au moins l'As de Cœur et même sans doute la Dame de Carreau pour avoir sauté à 3SA. Le seul défaut dans sa cuirasse peut être les Piques : si Ouest rejoue le Roi de Pique et Pique, son camp encaissera avec plaisir quatre levées dans la couleur. En revanche, s'il joue autre chose, le déclarant fera dix levées.

Score : 3SA -1      ► 50 EO

Après une réponse en 2 sur 1, la **répétition à saut** de la couleur d'ouverture, en revanche, montre une couleur sixième très solide, et au moins 17HL.

Sinon, il suffirait de répéter la couleur sans saut en laissant les enchères ouvertes.



## Séance 3

## LES SOUTIENS MODERNES A UNE OUVERTURE MAJEURE

## Programme de la séance

- Le 2SA fitté
- Le 3SA fitté
- Les enchères d'essai et la réévaluation des points H

Sur une ouverture d'1♥ ou 1♠, les soutiens directs couvrent une zone parfaitement définie en points HLD. Ils sont non forçant :

1♥	-	2♥	→	6 -10 HLD
1♥	-	3♥	→	11 -12 HLD
1♥	-	4♥	→	13 -15 HLD

Jouons la première donne d'application.

## Première donne de la séance (3.1)

3.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 9			
	♠ AD85		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 8763		1♠	Passé	3♠	Passé
	♦ 842		4♠			
	♣ D5					
♠ 94		♠ 63				
♥ ARV5		♥ D1092				
♦ R73		♦ V1095				
♣ 9862		♣ A73				
	♠ RV1072		3♠ : proposition de manche avec 11-12 HLD.			
	♥ 4		4♠ : au nom des 17 HLD			
Entame :	♦ AD6					
As de Cœur	♣ RV104					

Sud coupe le Roi de Cœur et peut compter sur cinq levées d'atout et une levée de Carreau, soit six levées certaines. Le déclarant retire les atouts en deux tours puis commence par affranchir trois levées de Trèfle en faisant tomber l'As. Lorsqu'Est, en main à l'As de Trèfle, repart du Valet de Carreau, Sud doit renoncer à l'impasse : il prend de l'As, défausse les deux derniers Carreaux du mort sur ses deux Trèfles maîtres et coupe ses deux Carreaux au mort pour onze levées.

Score : 4♠ + 1      ► 450 NS

La prise en compte des points L et D entraîne parfois de grosses différences distributionnelles entre deux mains d'une même force. Par exemple, en réponse à l'ouverture d'1♥, les deux mains suivantes valent chacune 14 points HLD. Pourtant elles ne se ressemblent pas.

♠ A93	♠ 2
♥ R102	♥ AD863
♦ A1064	♦ V97
♣ DV4	♣ V852

La première est riche en honneurs sans aucun point de distribution. La seconde présente une forte distribution et une force d'honneurs limitée. Ces deux jeux ne tirent pas leur richesse des mêmes sources, ce qui incite à les différencier par l'enchère.

Ceci nous conduit à intégrer au système d'enchères deux réponses conventionnelles, le 2SA et le 3SA fittés.

## Le 2SA fitté

Sur l'ouverture d'1♠, vous répondez 3♠ (11-12 HLD) avec chacune des mains suivantes :

①	②	③	④
♠ DV6	♠ RV6	♠ R643	♠ R643
♥ A9	♥ 2	♥ 93	♥ 3
♦ R983	♦ RD753	♦ V98	♦ V98
♣ 10732	♣ 9732	♣ RD72	♣ R10762

Imaginons que l'ouvreur possède :

♠ A9852  
♥ V85  
♦ A4  
♣ A85

- S'il passe, les deux premières mains de réponse lui donneront raison car la manche est très lointaine.
- S'il déclare 4♠, ce sont les mains 3 et 4 qui lui permettront de réaliser dix levées assez souvent.

Alors, pour préciser la nature d'un soutien majeur à saut, on convient d'utiliser l'enchère de 2SA, peu fréquente jusqu'à présent, pour décrire un soutien de 11-12 HLD, ne comprenant que trois atouts. Du coup le soutien à saut promettra des mains comportant quatre atouts. Avec une main régulière de 11-12HL sans fit, le répondant devra d'abord changer de couleur, avant d'enchérir 2SA sur une redemande économique de l'ouvreur.

①	②	③	④
♠ DV6 ♥ A9 ♦ R983 ♣ 10732  <b>2SA</b>	♠ RV6 ♥ 2 ♦ RD753 ♣ 9732  <b>2SA</b>	♠ R643 ♥ 93 ♦ V98 ♣ RD72  <b>3♣</b>	♠ R643 ♥ 3 ♦ V98 ♣ R10762  <b>3♣</b>

Sur une ouverture d'1♥ (ou 1♠), le soutien encourageant de 11-12 HLD s'exprime de deux façons :

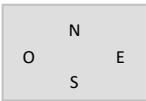
- **2SA** avec trois atouts
- **3♥ (ou 3♠)** avec au moins quatre atouts

L'enchère de 2SA, qui devient artificielle en ce sens qu'elle est l'expression d'un fit, s'alerte.

### Attitude de l'ouvreur sur une réponse de 2SA fitté

L'ouvreur est tenu de rectifier dans la majeure au palier de 3 ou de 4, selon que sa main est minimum ou non. Toutefois, avec des mains justifiant un espoir de chelem, il pourra préciser sa distribution par une enchère naturelle.

### Deuxième donne de la séance (3.2)

3.2	Donneur : S	Vul : NS	JF A - Donne 10			
	♠ D 9 7 ♥ 10 8 6 5 ♦ A 8 6 3 ♣ A 9		<b>Sud</b> 1♠ 4♣	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 2SA	<b>Est</b> Passe
♠ R 3 ♥ V 9 4 ♦ D 9 4 ♣ D V 10 7 2		♠ 8 5 2 ♥ A R 7 2 ♦ V 7 5 2 ♣ 5 3				
Entame : Dame de Trèfle	♠ A V 10 6 4 ♥ D 3 ♦ R 10 ♣ R 8 6 4		2SA : trois atouts, 11-12 HLD. 4♣ : proposition de manche acceptée avec 16 HLD.			

Ouest entame de sa tête de séquence et le déclarant compte huit levées (quatre à l'atout, deux à Carreau et deux à Trèfle) : son contrat sera gagné en réalisant deux coupes de la main courte. Il prend de l'As de Trèfle, joue le Roi de Trèfle et coupe un premier Trèfle de la Dame de Pique pour éviter une surcoupe. Il rentre en main à l'As de Pique et joue enfin Trèfle coupé du 9 de Pique.

Score : 4♣ =      ► 620 NS

## Le 3SA fitté

Sur l'ouverture d'1♥, vous répondez 4♥ (13-15 HLD) avec chacune des mains suivantes :

①	②	③	④
♠ DV8	♠ D8	♠ DV83	♠ 985
♥ RV64	♥ RV862	♥ RV6	♥ RV4
♦ D92	♦ D9	♦ D9	♦ 93
♣ A73	♣ 9732	♣ A932	♣ ARD102

Imaginons que l'ouvreur possède :

♠ 4  
 ♥ AD953  
 ♦ AR75  
 ♣ V85

Il réalisera entre neuf et douze levées selon la main du répondant.

Pour préciser à l'ouvreur la nature d'un soutien majeur à double saut, on convient de ce qui suit.

①	②	③	④
♠ DV8	♠ D8	♠ DV83	♠ 985
♥ RV64	♥ RV862	♥ RV6	♥ RV4
♦ D92	♦ D9	♦ D9	♦ 93
♣ A73	♣ 9732	♣ A932	♣ ARD102
<b>3SA</b>	<b>4♥</b>	<b>1♠ suivi de 4♥</b>	<b>2♣ suivi de 3♥</b>
Equivalent à 4♥, avec quatre cartes en soutien dans une main régulière.	Cinq cartes en soutien, en attaque ou en défense, en adéquation avec la loi des atouts.	Trois cartes en soutien, et de quoi déclarer la manche. Il faut commencer par changer de couleur.	Espoir de chelem : changement de couleur avant de donner un soutien forcing au palier de 3.

En résumé, sur une ouverture d'1♥ (ou 1♠) :

- **3SA** montre au moins quatre atouts et 13-15HLD dans une main (semi-)régulière.
- **4♥ (ou 4♠)** est un barrage avec au moins cinq atouts limité à 9H.
- **Un changement de couleur suivi de 4♥ (ou 4♠)**, montre trois atouts et 13-15HLD.
- **Un changement de couleur suivi de 3♥ (ou 3♠)**, montre un espoir de chelem (16+HLD).

Vous avez sans doute remarqué que la main n°4 ne comporte que 15HLD. Elle est cependant si belle qu'elle justifie une tentative de chelem, et disposer de la technique consistant à changer de couleur puis à soutenir au palier de 3 permet de le faire de manière bien plus sûre qu'en répondant 5♥ directement : en effet, elle permet le cas échéant de s'arrêter au palier de 4 si la main de l'ouvreur ne convient pas.

**Remarque** : De même que la réponse de 2SA, celle de 3SA s'alerte.

### Attitude de l'ouvreur sur une réponse de 3SA fitté

- Sans espoir de chelem, il rectifie dans la majeure au palier de 4.
- Avec des ambitions de chelem, il amorce les enchères de contrôle au palier de 4.

### Troisième donne de la séance (3.3)

3.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 11											
	♠ V 2 ♥ A 8 7 4 ♦ A R 6 ♣ 9 7 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
♠ R 9 4 3 ♥ 6 2 ♦ V 9 8 ♣ R D V 5	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10 8 7 6 5 ♥ V ♦ D 10 2 ♣ 10 8 6 2	1♥ 4♣ 4SA 6♥	Passe Passe Passe	3SA 4♦ 5♥ Passe
	N													
O		E												
	S													
Entame : Roi de Trèfle	♠ A D ♥ R D 10 9 5 3 ♦ 7 5 4 3 ♣ A		3SA : fit de quatre atouts dans un jeu régulier, 13-15 HLD. 4♣ et 4♦ : contrôles. 4SA : Blackwood simple, avec tous les contrôles. 5♥ : 2 As.											

Une levée de Pique, six levées d'atout, deux levées de Carreau et une levée de Trèfle font un total de dix levées certaines. La onzième levée sera réalisée par une coupe de la main courte. La douzième peut provenir d'un partage 3/3 des Carreaux adverses ou de la réussite de l'impasse au Roi de Pique. Le déclarant doit retirer les atouts puis commencer par tester la répartition des Carreaux en jouant l'As, le Roi et un petit Carreau. Ici, la manœuvre est couronnée de succès et l'impasse Pique devient inutile. Commencer par l'impasse aurait condamné le déclarant en cas d'échec, même avec des Carreaux bien répartis.

Score : 6♥ =      ► 980 NS

## Les enchères d'essai et la réévaluation des points H

Après l'expression d'un fit majeur au palier de 2, par exemple 1♠ - 2♠, un ouvreur qui souhaite faire une proposition de manche peut bien mieux décrire son jeu que par l'enchère de 3♠ utilisée jusqu'à maintenant. En effet, les deux partenaires savent que le contrat final se jouera à l'atout, le fit majeur ayant clairement été exprimé : une nouvelle couleur nommée est naturelle et permet au partenaire d'évaluer l'aide qu'il peut apporter (honneurs ou courte) dans cette couleur. Il s'agit d'une « **enchère d'essai** ».

### Exemples :

♠ AV986 ♥ AV763 ♦ A4 ♣ 8	<table border="1"> <thead> <tr> <th>O</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>4♠</td> </tr> </tbody> </table>	O	E	1♠	2♠	3♥	4♠	♠ D732 ♥ RD8 ♦ 1086 ♣ 752	Avec 9 HLD, Est soutient à 2♠. Quand Ouest annonce sa deuxième couleur, Est prend conscience de l'importance de ses honneurs et annonce 4♠ avec enthousiasme.
O	E								
1♠	2♠								
3♥	4♠								

Le déclarant réalisera sans difficulté quatre Piques, cinq Cœurs et un Carreau : dix levées.

♠ AV986 ♥ AV763 ♦ A4 ♣ 8	<table border="1"> <thead> <tr> <th>O</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>3♠</td> </tr> </tbody> </table>	O	E	1♠	2♠	3♥	3♠	♠ 7532 ♥ 842 ♦ D86 ♣ RD7	Toujours 9 HLD, mais les honneurs se situent en dehors des couleurs nommées par l'ouvreur et seront donc peu utiles. Il faut décourager le partenaire en revenant à 3♠.
O	E								
1♠	2♠								
3♥	3♠								

Cette fois rien ne colle, le palier de 3 est même trop élevé. Il faudrait que la défense y mette du sien pour que les neuf levées soient réalisées !

Si le joueur qui reçoit le fit souhaite avoir un renseignement sur la force de son partenaire (minimum ou maximum) et l'emplacement de ses honneurs, il doit employer l'**enchère d'essai généralisée à 2SA**. Il dispose donc de quatre enchères pour tenter la manche (trois à la couleur et une à 2SA), ce qui est bien suffisant.

Le fait de nommer la majeure commune au palier de 3 n'est donc plus une enchère d'essai, mais une tentative pour éviter que les adversaires ne réveillent, basée sur la loi des atouts.

### Exemple :

♠ 3 ♥ AD9753 ♦ R84 ♣ D102	<table border="1"> <thead> <tr> <th>O</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	O	E	1♥	2♥	3♥			Les adversaires sont vraisemblablement fittés à Pique, et ont eux aussi une vingtaine de points. L'enchère de 3♥ a pour but d'éviter qu'ils retrouvent un éventuel contrat gagnant.
O	E								
1♥	2♥								
3♥									

Penser à réévaluer ses honneurs, selon qu'ils viennent ou non en complément des couleurs annoncées par le partenaire, permet de prendre souvent les bonnes décisions.

**Quatrième donne de la séance (3.4)**

3.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 12			
	♠ A V 4 ♥ 8 7 4 3 ♦ R 6 2 ♣ V 7 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			1 ♠	Passe	2 ♠	Passe
			3 ♦	Passe	4 ♠	
♠ 8 7 ♥ R D 10 9 2 ♦ V 5 ♣ R 10 9 6		♠ 9 6 2 ♥ V 6 ♦ 10 9 8 3 ♣ A D 5 3	2♠ : 6-10 HLD. 3♦ : avec 18 HLD, Sud ne peut conclure. Il utilise donc une enchère d'essai naturelle. 4♠ : Le Roi de Carreau et As – Valet de Pique seront des pièces très utiles au partenaire.			
Entame : Roi de Cœur	♠ R D 10 5 3 ♥ A 5 ♦ A D 7 4 ♣ 8 2					

Si le résidu à Carreau est 3/3, il n'y a aucun problème. Sinon, Sud doit absolument couper son quatrième Carreau au mort. Il donne donc deux tours de débarras à l'atout puis trois tours de Carreau : cette manœuvre de « Guillemard » fonctionne car le détenteur de la courte à Carreau ne possède pas le dernier atout de la défense.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

## Séance 4

## LES RÉPONSES AUX OUVERTURES MAJEURES N'EXPRIMANT PAS UN FIT

## Programme de la séance

- Changement de couleur au palier de 1
- Le choix entre 1/1 et 2/1
- La réponse de 1SA
- La redemande de l'ouvreur à Sans-Atout et la répétition de la couleur d'ouverture

## Changement de couleur au palier de 1

En réponse à une ouverture majeure, le seul cas de changement de couleur au palier de 1 est la réponse d'1♠ sur l'ouverture d'1♥. Cette ouverture d'1♥ couvrant une zone de force allant de 13 à 23 points HL, un répondant possédant un minimum de 6HL peut nourrir un espoir non négligeable de manche.

## Exemples :

O	E
1♥	?

♠ V10963
♥ 10
♦ A92
♣ 9754
1♠, main minimum.

♠ RD102
♥ A6
♦ AD74
♣ D52
1♠, ce changement de couleur n'a pas de limite supérieure.

## Première donne de la séance (4.1)

4.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 13			
	♠ RD 5 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ D 7		1♥	Passe	1♠	Passe
	♦ A D V 4		1SA	Passe	3SA	
	♣ 8 7 4					
♠ 9 8 4 2		♠ A 10 6	1♠ : au moins 6 HL, au moins quatre cartes à Pique.			
♥ A 8		♥ 9 5 4 2				
♦ 10 2		♦ 9 7 5 3	1SA : main régulière de 12-14 H.			
♣ R V 9 5 2		♣ 10 3				
	♠ V 7		3SA : aucun fit majeur, mais de quoi jouer la manche.			
	♥ R V 10 6 3					
	♦ R 8 6					
Entame : 5 de Trèfle	♣ A D 6					

Sud prend l'entame de la Dame : en effet, s'il laissait passer, il ne ferait plus qu'une levée dans la couleur. Il compte six levées sûres (quatre à Carreau et deux à Trèfle après l'entame). Pour l'emporter quoi qu'il arrive, il doit affranchir les Cœurs plutôt que les Piques, cette dernière couleur ne lui procurant que deux levées, sauf faute de flanc.

Score : 3SA +2      ► 460 NS

## Le choix entre 1/1 et 2/1

Il arrive que le répondant ait le choix entre un changement de couleur au palier de 1 et au palier de 2. La décision dépend de la force exacte de la main :

**Exemples :**

	O	E
	1♥	?
<p>♠ D963 ♥ 2 ♦ AR1082 ♣ D75</p> <p>1♠, la main est trop faible pour imposer la manche en face d'une ouverture minimale.</p>	<p>♠ V963 ♥ 3 ♦ AR1083 ♣ A52</p> <p>2♦, la couleur la plus longue à partir de 12 H ou 13 HL, c'est à dire une force permettant d'imposer la manche.</p>	<p>♠ RD102 ♥ V8 ♦ AR109 ♣ V62</p> <p>1♠, en vertu du principe d'économie. Le répondant exprimera sa force ultérieurement.</p>

## La réponse de 1SA

Les conditions de force pour faire un changement de couleur au palier de 2 ne sont pas toujours compatibles avec l'annonce de la couleur longue du répondant.

**Exemples :**

O	E
1♠	?

♠ 5
♥ RD10832
♦ 73
♣ D864
1SA, la main est trop faible pour répondre 2♥.

♠ 5
♥ RD10832
♦ A3
♣ D864
2♥, avec au moins 11 H ou 12 HL.

Dans l'exemple de gauche le répondant est tenté d'annoncer ses Cœurs mais les 9 points HL de sa main sont insuffisants pour annoncer 2♥. Comme un espoir de manche demeure avec 9 points HL en face d'une ouverture d'1♠, il convient de répondre malgré tout. La seule possibilité qui ne trompe pas le partenaire sur la force de la main est la réponse d'1SA. On en déduit donc que cette enchère ne garantit pas une main régulière.

**Deuxième donne de la séance (4.2)**

4.2	Donneur : N	Vul : NS	JF A - Donne 14			
	♠ A D 8 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 8 4				1♠	Passé
	♦ R D 6		1SA			
	♣ D 8 4					
♠ R 7		♠ V 10 5 2				
♥ A 10 7 3 2		♥ D 9 5				
♦ 9 7 4 2		♦ 10 3				
♣ R 7		♣ A V 10 5				
		♠ 9 4				
		♥ R V 6				
Entame :		♦ A V 8 5				
3 de Cœur		♣ 9 6 3 2				
			1SA : main régulière ou non, 6HL – 10 H sans fit.			

En troisième, Est doit fournir sa plus forte carte, la Dame, afin de faire tomber les honneurs du déclarant et ainsi contribuer à l'affranchissement de la couleur de son partenaire. Sud a six levées sûres (une à Pique, une à Cœur et quatre à Carreau). Sa seule chance de réaliser une septième levée est de tenter l'impasse Pique : il joue donc vers la Dame de Pique, encaisse l'As puis ses Carreaux en commençant par les honneurs du côté court. S'il rend la main avant d'avoir encaissé ses levées, la défense peut le faire chuter.

Score : 1SA =      ► 90 NS

## La redemande de l'ouvreur à Sans-Atout

### La répétition de la couleur d'ouverture

- Les redemandes de l'ouvreur à Sans-Atout promettent un jeu régulier sans fit majeur. Ainsi, après une réponse au palier de 1 :

O	E
1♥	1♠
1SA	

12-14H

O	E
1♥/♠	1♠/SA
2SA	

17-18H (18-19HL)

O	E
1♥/♠	1♠/SA
3SA	

19-20H (20-21HL)

- Dans les trois séquences suivantes, la répétition simple de la couleur d'ouverture garantit une sixième carte. Ce ne sera pas toujours le cas sur une ouverture mineure. Elle indique une force de 13 à 16 points HL.

O	E
1♥	1♠
2♥	

O	E
1♥	1SA
2♥	

O	E
1♠	1SA
2♠	

La répétition à saut garantit six cartes, quelle que soit la nature de la couleur d'ouverture, ainsi qu'une force de 17 à 19 points HL.

#### Exemples :

O	E
1♥	1♠
?	

♠ AV4	♠ V4	♠ 72	♠ 4
♥ RD1097	♥ AD963	♥ RD10752	♥ ADV972
♦ 93	♦ RD5	♦ 63	♦ A98
♣ D104	♣ AD4	♣ AD4	♣ RD6
<b>1SA</b>	<b>2SA</b>	<b>2♥</b>	<b>3♥</b>
①	②	③	④

**Rappel** : sur une réponse en 2/1 à l'ouverture de 1♥, la redemande à 2SA indique 15-17H et non 12-14H comme celle de 1SA sur la réponse de 1♠.

Ainsi, avec la main N°1, sur une réponse de 2♦, on redemande prudemment à 2♥.

## Troisième donne de la séance (4.3)

4.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 15			
	♠ A 7 5 2 ♥ 8 4 ♦ A 8 5 ♣ A D 6 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 9 6 ♥ 7 5 2 ♦ V 10 9 4 ♣ 10 8 7 3		♠ V 10 8 3 ♥ R 6 3 ♦ D 6 2 ♣ V 9 2	1♥ 2SA 6SA	Passe Passe	1♠ 4SA	Passe Passe
Entame : Valet de Carreau	♠ R D 4 ♥ A D V 10 9 ♦ R 7 3 ♣ R 4		1♠ : avec deux couleurs de quatre cartes, répondre toujours la plus proche de l'ouverture. 2SA : main régulière de 17-18H (soit 18-19HL). 4SA : proposition de chelem. 6SA : Sud, maximum, accepte la proposition.			

Sud se compte trois levées de Pique, deux levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit huit levées sûres dans ces trois couleurs. Un simple affranchissement d'honneur, consistant à donner le Roi de Cœur, permettrait d'assurer les quatre levées manquantes. Pour tenter de réaliser toutes les levées, le déclarant appelle l'As de Carreau puis tente une première impasse au Roi de Cœur, remonte au mort et réitère cette impasse avant de tirer l'As : le Roi tombant, Sud réalise cinq levées de Cœur et ne concède finalement aucune levée.

Score : 6SA +1      ► 1020 NS

## Quatrième donne de la séance (4.4)

4.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 16			
	♠ 10 2 ♥ V ♦ A V 8 7 6 3 ♣ V 5 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ D 4 3 ♥ R D 10 6 3 ♦ 10 2 ♣ 9 8 6		♠ 8 5 ♥ A 9 7 5 ♦ R D 9 4 ♣ D 10 7	1♠ 3♠	Passe Passe	1SA 4♠	Passe
Entame : Roi de Cœur	♠ A R V 9 7 6 ♥ 8 4 2 ♦ 5 ♣ A R 2		1SA : il faudrait 11H ou 12HL pour pouvoir nommer les Carreaux au palier de 2. 3♠ : 17-19HL, six belles cartes à Pique.			

La teneur d'Est à Carreau doit le rassurer quant à la possibilité qu'aurait le déclarant d'affranchir cette couleur. La seule richesse du mort est donc le singleton Cœur et la possibilité qu'il donne au déclarant de couper cette couleur du côté court.

Pour s'y opposer, Est doit prendre le Roi de Cœur de l'As afin d'attaquer les atouts du bon côté : laisser Ouest en main au Roi de Cœur ne lui permettrait pas de rejouer atout sans donner une levée dans la couleur.

Grâce à ce flanc, le déclarant perdra une levée d'atout, deux levées de Cœur et une levée de Trèfle : il chutera donc son contrat...

Score : 4♠ - 1      ► 100 EO

## Séance 5

<b>RAPPELS SUR LES BICOLORES ECONOMIQUES ET À SAUT</b>
--

---

**Programme de la séance**


---

- **Rappels sur la notion de main bicolore**
- **L'alternative bicolore économique / bicolore à saut**
- **Les soutiens**
- **La répétition de la couleur du répondant**
- **Les enchères à Sans-Atout**

*Cette séance est essentiellement une révision des séances 18 et 19 du manuel Perfectionnement 1<sup>re</sup> année.*

---

**Rappel sur la notion de main bicolore**


---

Il n'est pas inutile de rappeler qu'une main est dite « bicolore » lorsqu'elle comporte une couleur d'au moins cinq cartes et une seule autre couleur de quatre cartes et plus.

Parmi les mains suivantes lesquelles répondent à la définition ?

①	②	③
♠ RV852 ♥ D1064 ♦ 932 ♣ 7	♠ 6 ♥ ADV863 ♦ D4 ♣ RV54	♠ - ♥ AR1042 ♦ DV95 ♣ R1094

1. La première main est bicolore. Le terme « bicolore » est uniquement en rapport avec la distribution de la main. Elle n'a rien à voir avec la force.

2. La N°2 est également bicolore même si la couleur la plus longue comporte deux cartes de plus que l'autre. Otez un Trèfle et rajoutez un Carreau et la main devient unicolore.

3. La N°3 ne répond pas à la définition car elle comporte deux autres couleurs de quatre cartes. Il s'agit d'un tricolore. « Unicolore », « bicolore » et « tricolore » sont des termes qui font allusion aux couleurs ayant la plus grande probabilité de devenir atout.

## L'alternative bicolore économique / bicolore à saut

- **Bicolore économique** : l'annonce de la seconde couleur se fait en-dessous du niveau de répétition sans saut de la première.
- **Bicolore à saut** : l'annonce de la seconde couleur se fait en sautant le palier minimum auquel elle aurait pu être exprimée.

L'alternative qui se présente à l'ouvreur de 1 en majeure en possession d'une deuxième couleur est la suivante : bicolore économique ou bicolore à saut.

O	E
1♥	1♠
2♦ ou 3♦ ?	

**L'annonce d'un bicolore à saut est forcing de manche**, car en cas de misfit, le répondant ne peut se réfugier qu'à 3SA.

- L'annonce d'un bicolore économique couvre la zone inférieure : 13-19 HL.
- L'annonce d'un bicolore à saut promet donc 20-23 HL.

♠ 4
♥ RD1085
♦ ADV95
♣ R5
2♦, main de 17 HL trop faible pour imposer la manche.

♠ 4
♥ AR984
♦ AR53
♣ AV9
3♦, main de 20 HL suffisante pour imposer la manche face à 6 HL.

## Première donne de la séance (5.1)

5.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 17			
	♠ V 9 7 6 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R V 8		1♥	Passe	1♠	Passe
	♦ D 8 2		2♣	Passe	4♥	
	♣ A D					
♠ A R 5		♠ 10 8 4 3	1♠ : Nord est trop fort pour soutenir directement à la manche.			
♥ 5 4		♥ 6 3 2	2♣ : bicolore économique, 13-19 HL, non forcing.			
♦ R V 10 3		♦ A 6 4	4♥ : 13 -15 HLD.			
♣ 9 6 5 3		♣ 8 4 2				
	♠ D					
	♥ A D 10 9 7					
Entame :	♦ 9 7 5					
As de Pique	♣ R V 10 7					

Le 8 fourni en pair-impair par Est et la Dame de Sud montrent que le déclarant possède très probablement un singleton dans la couleur. Il faut donc rapidement attaquer les Carreaux avant que ceux-ci ne puissent être défaussés sur les Trèfles de la main de Sud. Ouest rejoue le Valet de Carreau, permettant ainsi à son camp de réaliser les quatre premières levées. Sur tout autre retour, le déclarant gagne son contrat en affranchissant les Piques par la coupe... pas si facile.

Score : 4♥ - 1      ► 50 EO

## Les soutiens

### Après un bicolore à saut

Tout soutien inférieur à la manche est forcing. Il montre toujours un espoir de chelem en majeure, mais peut n'être qu'une prospection de la meilleure manche en mineure (atout mineur ou Sans-Atout).

### Après un bicolore économique

- Passe, possible après une réponse en 1/1, avec 6-10 HL(D).

O	E		
1♥	1♠	♠ D1082	La manche est très lointaine en face d'un ouvreur n'ayant pas plus de 18 points H.
2♣	Passe	♥ 5	
		♦ V753	
		♣ R865	

- Le retour au palier de 2 dans la couleur d'ouverture est une simple préférence non forcing avec deux cartes. Elle montre de 6 à 10 points H.

O	E		
1♥	1♠	♠ DV82	La main n'est pas assez forte pour une redemande à 2SA qui montrerait 11 points.
2♣	2♥	♥ V5	
		♦ V1073	
		♣ A65	

- Le fit au palier de 3 de la couleur d'ouverture est forcing de manche, et montre un espoir de chelem en majeure.

O	E		
1♥	1♠	♠ AD1082	L'espoir de chelem est grand avec cette main évaluée à 19 points HLD.
2♣	3♥	♥ R1095	
		♦ 3	
		♣ AV7	

- Le soutien de la seconde couleur est forcing de manche uniquement après une réponse en 2/1, sinon il est propositionnel.

O	E
1♥	1♠
2♣	?

①	②	③	④
♠ D10873 ♥ 2 ♦ V974 ♣ R104 <b>Passé</b> Préférence pour les Trèfles.	♠ A9743 ♥ 97 ♦ A932 ♣ 104 <b>2♥</b> 6-10 HL, simple préférence	♠ AR74 ♥ RD6 ♦ A752 ♣ D3 <b>3♥</b> 16+HLD, espoir de chelem.	♠ RD96 ♥ 2 ♦ 9742 ♣ AV104 <b>3♣</b> Encourageant mais non forcing.

### Deuxième donne de la séance (5.2)

5.2	Donneur : S	Vul : NS	JF A - Donne 18											
	♠ A 4 ♥ 8 6 ♦ A 8 6 2 ♣ V 8 6 5 2	♠ R 6 3 ♥ 10 3 ♦ R 9 7 4 ♣ D 10 7 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
♠ 7 5 ♥ DV 9 4 2 ♦ DV 10 ♣ R 9 4	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S					
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Carreau	♠ DV 10 9 8 2 ♥ A R 7 5 ♦ 5 3 ♣ A		1♠	Passé	1SA	Passé								
			2♥	Passé	2♠	Passé								
			3♠	Passé	4♠									
			1SA : 6HL – 10 H sans fit. 2♥ : bicolore économique, 13 -19 HL, non forcing. 2♠ : simple préférence. 3♠ : six cartes, proposition de manche. 4♠ : proposition acceptée avec 11 HLD.											

Sud compte cinq levées d'atout de sa main, deux levées de Cœur et deux levées mineures, soit neuf levées sûres. Pour l'emporter, il prend l'entame puis joue immédiatement As – Roi de Cœur et coupe un Cœur de l'As de Pique : s'il coupait petit, il serait surcoupé et Est pourrait rejouer atout, ce qui ferait tomber le dernier Pique du mort, interdisant la coupe du quatrième Cœur. Sud concéderait ainsi deux atouts, un Cœur et un Carreau.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

En revanche, les séquences suivantes sont forcing de manche et expriment toutes un espoir de chelem quand la couleur soutenue est une majeure.

O	E
1♥	2♣
2♦	3♦

O	E
1♥	2♣
2♦	3♥

O	E
1♠	2♣
2♥	3♥

### Troisième donne de la séance (5.3)

5.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 19											
	♠ 9 5 2 ♥ V ♦ A V 7 6 ♣ A R 9 6 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			1♥	Passe	2♣	Passe								
			2♦	Passe	3♦	Passe								
			3SA											
♠ D V 10 8 3 ♥ A 4 2 ♦ 10 5 ♣ 10 5 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 6 4 ♥ R 8 6 3 ♦ 9 3 2 ♣ D V 7 2	2♦ : bicolore économique, 13 -19 HL.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Pique	♠ A R 7 ♥ D 10 9 7 5 ♦ R D 8 4 ♣ 8		3♦ : fit forcing de manche.											
			3SA : bon arrêt Pique.											

Sud est à la tête de deux levées de Pique, quatre levées de Carreau et deux levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour gagner son contrat, il doit affranchir une levée d'honneur à Cœur et ne pas perdre trois levées de Pique, ce danger n'existant qu'en cas de répartition 5/2 de la couleur. Pour couper les communications, Sud laisse passer le premier tour de Pique et prend la continuation. Il joue maintenant Cœur et les deux reprises du flanc n'étant pas dans la main d'Ouest, la défense est dans l'incapacité de les utiliser pour affranchir les Piques puis les encaisser : Sud réalise ainsi dix levées.

Score : 3SA + 1      ► 430 NS

### La répétition de la couleur du répondant

#### Après un bicolore à saut

La répétition simple de la couleur de réponse est forcing et montre six cartes, ou cinq très belles.

#### Après un bicolore économique

- La répétition simple de la couleur de réponse montre 6 cartes et 6-10HL.
- La répétition à saut de la couleur de réponse montre 6 cartes et 11-12HL.

Ces enchères sont non forcing.

**Exemples :**

O	E
1♥	1♠
2♦	?

♠ RD9753  
♥ 3  
♦ D94  
♣ 732  
2♠

6-10HL et six cartes à Pique.

♠ ADV974  
♥ 84  
♦ 53  
♣ R104  
3♠

11-12HL et six cartes à Pique.

**Les enchères à Sans-Atout**

Une enchère à Sans-Atout montre l'arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

- Après un bicolore à saut, l'enchère de 3SA est limitée à 12 HL.
- Après un bicolore économique, l'enchère de 2SA montre 11-12 HL et 3SA, 13-15HL.

**Exemples :**

O	E
1♠	2♣
2♦	?

♠ 32  
♥ RV5  
♦ 1095  
♣ ADV74  
2SA

11-12 HL sans fit majeur, avec l'arrêt Cœur.

♠ 104  
♥ AV92  
♦ R95  
♣ RD104  
3SA

13-15 HL sans fit majeur, avec l'arrêt Cœur.

Mais, après un bicolore à saut,

O	E
1♥	1♠
3♦	3SA

♠ R982  
♥ 52  
♦ V97  
♣ D1065

Le répondant est bien obligé ici de déclarer 3SA, d'où la nécessité pour l'ouvreur d'avoir au moins 18 ou 19 H.

### Quatrième donne de la séance (5.4)

5.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 20			
	♠ D 7 ♥ A 9 ♦ R 8 7 4 2 ♣ 9 7 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 10 6 5 2 ♥ D V 10 4 2 ♦ - ♣ A D 10 6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              O            E                        S           </div> ♠ A R V 9 4 ♥ 7 ♦ A D V 6 ♣ R V 4	♠ 8 3 ♥ R 8 6 5 3 ♦ 10 9 5 3 ♣ 8 3	1♠ 3♦ 4SA 6♦	Passe Passe Passe	1SA 4♦ 5♦	Passe Passe Passe
Entame : Dame de Cœur			3♦ : bicolore à saut, forcing de manche, 20 HL et plus. 4♦ : espoir de chelem. 4SA : Blackwood simple. 5♦ : un As			

Pour conserver une chance de faire chuter, Ouest n'entame pas de son As mais de la Dame de Cœur en tête de séquence. Le déclarant compte cinq levées de Pique sauf rare répartition 5/1 de la couleur, une levée de Cœur et cinq levées de Carreau soit onze levées sûres. Pour créer la douzième levée, le déclarant ne doit pas tenter de faire une levée d'honneur à Trèfle mais simplement une sixième levée d'atout par la coupe. Il prend de l'As de Cœur, coupe immédiatement un Cœur du 6 de Carreau et encaisse As – Dame – Valet de Carreau. Il rentre au mort grâce à la Dame de Pique, capture le dernier atout de la défense et joue Pique, ne laissant au flanc que l'As de Trèfle.

Score : 6♦ =            ► 1370 NS

## Séance 6

## ORAL DE RÉVISION

## Programme de la séance

## ● Exercices

Pour que la séance soit interactive, constituez des groupes de deux ou trois élèves. Ceux-ci devront se concerter avant de donner une réponse et au besoin, de la justifier auprès des autres groupes. À vous de canaliser les discussions et de susciter les bonnes réponses.

**Exercice 1** – Reliez chaque main à l'ouverture adéquate !

①	②	③	④
♠ 2 ♥ RD9853 ♦ V863 ♣ 84	♠ ARD4 ♥ ARV1092 ♦ A5 ♣ 2	♠ 6 ♥ ADV962 ♦ AV5 ♣ AR4	♠ RD5 ♥ AD1073 ♦ AR73 ♣ 4
1♥	2♥	2♣	2♦

## Solutions de l'exercice 1

Main 1 : 2♥

Main 2 : 2♦

Main 3 : 2♣

Main 4 : 1♥

Les ouvertures du système français			
Ouvertures précises	1SA	15-17 H	réguliers sans majeure 5 <sup>e</sup>
	2SA	20-21 H	réguliers sans majeure 5 <sup>e</sup>
	2♥/♠	6-10 H	six belles cartes
	3♣/♦/♥/♠	6-10 H	sept belles cartes
	4♣/♦/♥/♠	6-10 H	huit belles cartes
Ouvertures artificielles	2♣	20-23 HL, 8 à 9 levées de jeu ou 22-23 H	réguliers
	2♦	24 HL et +, ou la manche à une levée près	
Ouvertures de 1 à la couleur	1♣ ou 1♦	(12H) 13-23 HL, 3 <sup>+</sup> cartes dans la couleur	
	1♥ ou 1♠	(12H) 13-23 HL, 5 <sup>+</sup> cartes dans la couleur	

**Exercice 2 – Vrai ou faux ?**

1. Répondre 2♣ sur 1♥ dénie quatre cartes à Pique.
2. La couleur de réponse peut dépendre de la force du répondant.
3. Répondre 2♥ sur 1♠ montre cinq cartes dans la couleur.
4. Avec 12H, quatre cartes à Pique et quatre cartes à Carreau, on répond 2♦ sur l'ouverture de 1♥.

**Solutions de l'exercice 2**

1. **Faux.** Avec cinq Trèfles, quatre Piques et un minimum de 13 HL, il est naturel de commencer par nommer la couleur la plus longue.
2. **Vrai.** Corollaire du 1 : avec cinq Trèfles, quatre Piques et moins de 13 HL, il faut répondre prudemment 1♠ avec l'intention, sur une redemande d'1SA, de passer avec 6-10 HL, ou d'encourager à la manche avec 11-12 HL.
3. **Vrai.** Oui, car avec moins de trois cartes à Pique on aurait forcément une mineure quatrième plus proche de l'ouverture, à nommer en priorité. Et avec une main forte fittée 3433, il est plus adroit de répondre 2♣, à l'économie.
4. **Faux.** Sur 1♥, la couleur quatrième la plus proche de l'ouverture est Pique. On répond donc 1♠, à partir de 6 HL.

**Choix de la couleur de réponse****Règle n°1 :**

- Toute couleur nommée au palier de 2 promet au moins 11H ou 12HL.

**Règle n°2 :**

- Avec deux couleurs de longueurs différentes : nommer la plus longue.\*
- Avec deux couleurs quatrièmes : nommer la plus proche de l'ouverture
- Avec deux couleurs cinquièmes : nommer la plus chère.

\* Avec 4 cartes à Pique, une mineure plus longue et exactement 12HL, il faut toutefois répondre 1♠ sur 1♥ pour ne pas créer une situation forcing de manche.

**Exercice 3 – Comment vous y prenez-vous pour soutenir l'ouverture d'1♠ avec les jeux suivants ?**

		O	E		
		1♠	?		
①	②	③	④		
♠ A93	♠ RV873	♠ AD62	♠ A952		
♥ 53	♥ 4	♥ RD1073	♥ R74		
♦ RD104	♦ DV84	♦ 3	♦ D432		
♣ D1042	♣ 764	♣ A94	♣ R9		

**Solutions de l'exercice 3**

**Main 1 : 2SA**

**Main 2 : 4♠**

**Main 3 : 2♥**

**Main 4 : 3SA**

Les réponses garantissant le fit majeur		
<b>Fit direct</b>	2M	6-10 HLD, 3 <sup>+</sup> atouts, non forcing
	3M	11-12 HLD, 4 <sup>+</sup> atouts, non forcing
	4M	13-15 HLD, 5 <sup>+</sup> atouts, non forcing
	2SA*	11-12 HLD, 3 atouts, forcing
	3SA*	13-15 HLD, 4 atouts, forcing régulier
<b>Fit différé</b>	Changement de couleur suivi de 4M	13-15 HLD, 3 <sup>+</sup> atouts, non forcing
	Changement de couleur suivi de 3M	16 <sup>+</sup> HLD, 3 <sup>+</sup> atouts, forcing (espoir de chelem)

\*Ces réponses s'alertent.

Les réponses ne garantissant pas le fit majeur		
<b>Fit dénié</b>	1SA	6 HL-10 H, non forcing
<b>Fit possible</b>	Changement de couleur 1/1	6 <sup>+</sup> HL, illimité et forcing, 4 <sup>+</sup> cartes
	Changement de couleur 2/1	11 <sup>+</sup> H ou 12 <sup>+</sup> HL, illimité et forcing, 4 <sup>+</sup> cartes

**Exercice 4 – Le contrat atteint n'est pas fameux. Qui a commis une erreur ?**

➤ **Séquence 1**

♠ V7642

♥ R5

♦ AD5

♣ R84

	N	
O		E
	S	

♠ 105

♥ A962

♦ RV962

♣ A3

O	E
1♠	2♦
2♠	4♠

➤ **Séquence 2**

♠ AD963

♥ ARV84

♦ 63

♣ 4

	N	
O		E
	S	

♠ 82

♥ 92

♦ RV72

♣ R9632

O	E
1♠	1SA
3♥	3SA

### ➤ Séquence 3

♠ RD1083

♥ D3

♦ AR4

♣ AD8

	N	
O		E
	S	

♠ V9

♥ V4

♦ DV952

♣ R1063

O	E
1♠	1SA
3SA	

### Solutions de l'exercice 4

- Séquence 1 : Est doit dire 3SA, car la redemande à 2♠ ne promet pas six cartes.
- Séquence 2 : Ouest doit se contenter de 2♥ et passer sur 2♠, simple préférence.
- Séquence 3 : Personne n'est coupable ! Bien qu'elle soit supérieure, la manche à 4♠ est impossible à appeler dans le cadre du SEF.

La redemande de l'ouvreur avec un jeu régulier		
Après 1 / 1	1SA	12-14 H, non forcing
	2SA	17-18 H soit 18-19 HL, non forcing
	3SA	19-20 H soit 20-21HL, non forcing
Après 2 / 1	Répétition simple	12-14 H, forcing
	2SA	15-17 H, forcing
	3SA	18-19 H, non forcing

La redemande de l'ouvreur avec un jeu unicolore		
Après 1 / 1	Répétition simple	13-16 HL, non forcing
	Répétition à saut	17-19 HL, belle couleur, non forcing
Après 2 / 1	Répétition simple	13-16 HL, forcing
	Répétition à saut	17 <sup>+</sup> HL, très belle couleur, forcing
La redemande de l'ouvreur avec un jeu bicolore		
Après 1 / 1	Bicolore économique	13-19 HL, non forcing
	Bicolore à saut	20-23 HL, forcing de manche
Après 2 / 1	Bicolore économique	13-19 HL, forcing
	Bicolore à saut	20-23 HL, forcing de manche

**Exercice 5** – Reliez chacune des quatre mains suivantes à l'enchère que devrait produire le répondant :

O	E
1♥	1♠
2♦	?

①	②	③	④
♠ A1093 ♥ V4 ♦ 973 ♣ RDV7	♠ RD652 ♥ 4 ♦ 762 ♣ V963	♠ R10963 ♥ 93 ♦ A7 ♣ 10873	♠ AD10963 ♥ 94 ♦ R107 ♣ 73
<b>2♥</b>	<b>2SA</b>	<b>3♠</b>	<b>Passe</b>

### Solutions de l'exercice 5

**Main 1 : 2SA**

**Main 2 : Passe**

**Main 3 : 2♥**

**Main 4 : 3♠**

Les développements après un bicolore économique 1x – 1y – 2z (x > z)			
<b>Fit</b>	2x	6-10 H	Préférence, 2 cartes
	3x	13+ HLD	Forcing en mineure, espoir de chelem en majeure
	3z*	11-12 HLD	4+ cartes, non forcing
<b>Répétition</b>	Simple	6-10 HL	6+ cartes, non forcing
	À saut	11-12 HL	6+ belles cartes, non forcing
<b>Sans-Atout</b>	2SA	11-12 HL	Main sans fit majeur, avec un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.
	3SA	13-15 HL	Main sans fit majeur, avec un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

\*Enchère forcing après une réponse en 2 sur 1.

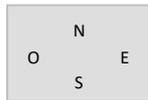
## Première donne de la séance (6.1)

6.1	Donneur : S	Vul : P	JF A - Donne 21			
	♠ 8 4 3 ♥ A D V 9 ♦ A 8 3 ♣ 9 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 9 6 2 ♥ R 8 7 2 ♦ D V 6 ♣ A 10 6		♠ V 7 ♥ 10 4 ♦ R 10 9 2 ♣ D V 8 7 5	1♠ 3♠	Passe	2SA	Passe
Entame : Dame de Carreau	♠ A R D 10 5 ♥ 6 5 3 ♦ 7 5 4 ♣ R 4		2SA : fit conventionnel indiquant 11-12 HLD et trois atouts. 3♠ : proposition de manche refusée avec cette main minimum.			

L'entame est prise de l'As et le déclarant constate qu'il doit faire l'impasse au Roi de Cœur et la renouveler en cas de succès. Pour cela, il doit ménager ses communications : il joue Pique pour sa main et tente une première fois l'impasse Cœur, avec succès. Il rentre en main à l'atout et refait l'impasse Cœur, notant la chute du 10 en Est. Il achève donc le retrait des atouts et joue vers le 9 de Cœur : l'As de Trèfle étant en Ouest, il réalisera dix levées.

Score : 3♠ +1      ► 170 NS

## Deuxième donne de la séance (6.2)

6.2	Donneur : N	Vul : NS	JF A - Donne 22			
	♠ A 8 7 5 3 ♥ A V 10 5 ♦ D ♣ A 5 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R V 9 4 ♥ 9 7 2 ♦ R 4 ♣ R 8 4 2		♠ 10 2 ♥ R D 8 4 ♦ 8 7 5 2 ♣ 10 9 7	2♦ 2SA	Passe Passe	1♠ 2♥ 3SA	Passe Passe
Entame : 2 de Trèfle	♠ D 6 ♥ 6 3 ♦ A V 10 9 6 3 ♣ D V 6		2♦ : 12 HL permettent de répondre au palier de 2. 2SA : main de 11-12 HL sans fit. 3SA : Nord accepte la proposition de manche au nom de ses 16HL.			

Le déclarant se compte une levée de Pique, une levée de Cœur et, quoi qu'il arrive, ni plus ni moins de deux levées de Trèfle : pour l'emporter, son objectif est donc de réaliser cinq levées de Carreau. Pour y parvenir, il faut prendre garde aux communications : le déclarant doit appeler l'As de Trèfle, puis prendre la Dame de Carreau de l'As et rejouer le Valet afin de faire tomber le Roi. Le groupement Dame/ Valet de Trèfle lui assurera une levée dans la couleur et une communication sûre pour venir encaisser les Carreaux ainsi affranchis.

Il est à noter que Sud peut également choisir de redemander à 3♦ et 3SA sera alors joué par Nord. Est devrait alors entamer du 10 de Trèfle et Nord doit, de même, appeler le 6 pour l'emporter à coup sûr. En effet, s'il appelle un honneur, Ouest pourrait empêcher tout accès ultérieur au mort dans la couleur en ne fournissant pas le Roi.

Score : 3SA =      ► 600 NS

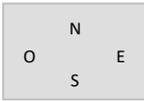
## Troisième donne de la séance (6.3)

6.3	Donneur : S	Vul : EO	JF A - Donne 23			
	♠ A 7 ♥ 7 3 2 ♦ A 8 6 ♣ R V 8 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R D 10 4 ♥ D 9 8 ♦ R 10 4 2 ♣ 9 2		♠ V 9 3 2 ♥ V 10 ♦ V 9 3 ♣ D 10 7 5	1♥	Passe	2♣	Passe
Entame : Roi de Pique	♠ 8 6 5 ♥ A R 6 5 4 ♦ D 7 5 ♣ A 4		2♥	Passe	4♥	
			2♣ : cette main de 14 HLD est trop forte pour un fit direct.  2♥ : ne promet pas six cartes.  4♥ : un chelem est trop lointain pour être exploré.			

Pour aligner dix levées avec des répartitions habituelles, le plus sûr est de combiner la coupe d'un Pique au mort avec l'affranchissement de longueur à Trèfle, ce qui fonctionnera en cas de partage 3/3 ou 4/2 (84%). Le déclarant laisse passer l'entame et prend la continuation Pique ; il tire deux tours d'atout de débarras puis enchaîne par As – Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Pique coupé et Trèfle coupé. Il remonte alors au mort à Carreau et encaisse le dernier Trèfle. Si Ouest coupe à un moment quelconque, cela ne change rien... sauf s'il commet l'erreur de rejouer Carreau sous le Roi : le déclarant fera alors une surlevée.

Score : 4♥ =            ► 420 NS

## Quatrième donne de la séance (6.4)

6.4	Donneur : S	Vul : T	JF A - Donne 24			
	♠ 4 ♥ 10 9 5 3 ♦ R V 5 3 ♣ D 8 6 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ A D 10 8 ♥ 7 6 ♦ 10 9 8 4 2 ♣ 7 3		♠ 5 3 2 ♥ 8 4 ♦ A D 7 6 ♣ R V 10 9	1♠	Passe	1SA	Passe
Entame : 6 de Cœur	♠ R V 9 7 6 ♥ A R D V 2 ♦ - ♣ A 5 2		3♥	Passe	4♥	
			1SA : 6HL – 10H sans fit Pique.  3♥ : 5*♠/4*♥, 20+ HL, forcing de manche.			

L'entame du 10 de Carreau en tête de séquence semble évidente, mais la très forte opposition d'Ouest dans la couleur secondaire du déclarant doit lui faire deviner le plan de jeu vraisemblable de celui-ci : l'affranchissement des Piques par la coupe, le mort étant court dans la couleur. Pour s'y opposer et ainsi préserver ses levées de Pique, il doit entamer atout : c'est la seule entame qui fait chuter le contrat.

Score : 4♥ -1            ► 100 EO

## Séance 7

## OUVERTURE MINEURE ET DECOUVERTE D'UN FIT MAJEUR

## Programme de la séance

- Rappel
- L'ouvreur soutient la majeure du répondant
- Le répondant soutient la majeure nommée au deuxième tour par l'ouvreur

Cette séance est essentiellement une révision des séances 5 et 6 du manuel Découverte 2<sup>e</sup> année.

## Rappel

Rappelons que le changement de couleur au palier de 1 nécessite un minimum de quatre cartes ainsi que 5 HL et plus, sans limite supérieure. Il est donc forcing. Sur une ouverture d'1♣ le répondant annoncera 1♥ avec n'importe laquelle des mains suivantes :

♠ D3	♠ 5	♠ AR105	♠ 5	♠ R3
♥ V972	♥ ARV106	♥ RD104	♥ DV1086	♥ V98632
♦ R1042	♦ AD72	♦ V5	♦ V1094	♦ A5
♣ 865	♣ AV8	♣ AR7	♣ 972	♣ V103

- L'ouverture n'est pas forcing et l'existence d'un misfit dans la couleur d'ouverture n'oblige pas pour autant le répondant à se manifester.

		♠ 9752	
O	E	♥ 653	Il faut passer, et non répondre 1♠.
1♦	Passe	♦ 2	
		♣ V8764	

- La déclaration des manches suit un ordre prioritaire. En règle générale, on donne la priorité aux manches majeures, puis aux manches à Sans-Atout, enfin aux manches mineures. L'expression du fit majeur constitue donc une priorité absolue.

♠ ARDV

♥ 5432

♦ 94

♣ R103

O	E
1♣	1♥
2♥	

Indépendamment de la qualité des couleurs, l'ouvreur doit soutenir les Cœurs plutôt que d'annoncer ses Piques.

## L'ouvreur soutient la majeure du répondant

Quatre cartes sont nécessaires pour l'ouvreur puisque son partenaire en a promis le même nombre. Le palier atteint par le soutien dépend de la force de la main.

- **Le soutien simple correspond à une force de 13 à 16 HLD.** Il peut prendre la forme de différentes distributions :

♠ R842

♥ D10

♦ AV92

♣ D83

♠ AV84

♥ 5

♦ RD1052

♣ D93

♠ DV94

♥ R3

♦ AV8752

♣ 6

♠ RV93

♥ 5

♦ RD106

♣ AV62

O	E
1♦	1♠
2♠	

Chacune des mains ci-dessus vaut un soutien simple. La distribution est un facteur déterminant ; la troisième main, qui ne détient que 11 points H, est évaluée à 16 points HLD au nom de ses deux points de longueur et ses trois points de distribution. Elle est proche d'un soutien à saut. Notons enfin que les mains peuvent aussi bien être régulières que bicolores ou tricolores, mais jamais unicolores.

## Première donne de la séance (7.1)

7.1	Donneur : N	Vul : P	JF B - Donne 1			
	♠ D 8 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ D 10 8 7				1♣	Passe
	♦ A D		1♥	Passe	2♥	Passe
	♣ R 5 3 2		4SA	Passe	5♦	Passe
		♠ V 9 7 6 2	6♥			
♠ A R 5 4		♥ 5				
♥ V		♦ V 10 8 5				
♦ 9 7 6 4 3		♣ D V 7				
♣ 10 9 8						
	♠ 10					
Entame :	♥ A R 9 6 4 3 2					
As de Pique	♦ R 2					
	♣ A 6 4					
			4SA : Blackwood simple, avec tous les contrôles.			
			5♦ : un As.			

Sur l'entame de l'As de Pique, Est fournit le 2 en pair-impair et Sud le 10 : Ouest doit y voir la confirmation du singleton de Sud dans la couleur, qu'il présuait d'après les enchères (4SA montre tous les contrôles). Il ne doit donc surtout pas tenter d'encaisser le Roi de Pique, car Sud couperait et réclamerait le reste des levées, la Dame de Pique étant libérée. Sur un retour neutre, Sud devra concéder une levée de Trèfle et chuter.

Score : 6♥ -1      ► 50 EO

➤ **Le soutien à saut montre 17 à 19 HLD.**

Le saut ne permet plus d'enchère propositionnelle supplémentaire. Il doit donc être très précis et couvrir une zone de force moins large que le soutien simple. Un soutien à saut provient très souvent d'une main irrégulière, car avec une main régulière de 15 à 17 points H, on aurait ouvert d'1SA.

♠ RV3

♥ D1062

♦ 4

♣ ARD75

O	E
1♣	1♥
3♥	

18 points HLD.

Faites passer la Dame de Trèfle dans les Carreaux et vous obtenez une ouverture d'1SA en bonne et due forme.

➤ **Un soutien à double saut impose la manche.** Il vaut donc au moins 20 points HLD en face des 6 ou 7 points HLD au moins que possède la plupart du temps le répondant. La limite supérieure est fixée à 23 points HLD.

♠ RD72

♥ AV4

♦ R3

♣ AD83

ou bien

♠ AD103

♥ 5

♦ RD10

♣ ARV62

O	E
1♣	1♠
4♠	

**Remarque :** Des techniques plus avancées permettent de préciser la forme de la main dans cette zone de points.

En résumé :

O	E
1♣	1♥
2♥	
3♥	
4♥	

→ 13-16 HLD, quatre atouts

→ 17-19 HLD, irrégulier, quatre atouts

→ 20-23 HLD, quatre atouts\*

\* Les mains de 18-19H régulières et fittées se traiteront ainsi, même si elles ne comportent parfois que 18 ou 19HLD.

## Deuxième donne de la séance (7.2)

7.2	Donneur : N	Vul : NS	JF B - Donne 2			
	♠ R V 9 5 ♥ A V 10 2 ♦ A R 6 3 ♣ 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ A 6 3 ♥ 8 6 5 3 ♦ 9 4 ♣ D V 10 6  Entame : Dame de Trèfle		♠ 4 2 ♥ R 7 4 ♦ 8 7 5 2 ♣ 9 8 3 2	1♠ 4♣ 5♦	Passe Passe Passe	1♦ 3♣ 4SA 6♠	Passe Passe Passe
	♠ D 10 8 7 ♥ D 9 ♦ D V 10 ♣ A R 7 5		3♠ : 17 – 19 HLD. 4♣ : contrôle. 4SA : Blackwood simple, avec les contrôles Carreau et Cœur. 5♦ : un As.			

Le déclarant peut compter sur une levée de Cœur, quatre levées de Carreau et deux levées de Trèfle : il lui faut donc réaliser cinq levées d'atout pour l'emporter. Le déclarant doit ajouter deux coupes en Nord aux trois levées naturelles du jeu de Sud : il tire donc As – Roi de Trèfle en défaussant un Cœur du mort, coupe maître un Trèfle, puis joue le 5 de Pique. Ouest prend de l'As et joue Cœur pour l'As. Le déclarant n'a plus qu'à revenir en main une première fois pour couper un second Trèfle et enfin pour retirer les atouts.

Score : 6♠ =      ► 1430 NS

## Le répondant soutient la majeure nommée au deuxième tour par l'ouvreur

Le principe de base est simple : les trois soutiens possibles, simple, à saut ou à double saut, ont la même valeur que s'ils avaient été faits au premier tour.

En résumé :

O	E	
1♦	1♥	
1♠	2♠	→ 6 – 10 HLD
	3♠	→ 11 – 12 HLD
	4♠	→ 13 – 15 HLD

**Remarque :** Il est intéressant de constater qu'avec une main de force supérieure à 15 HLD, il n'est pas raisonnable de soutenir au palier de 5. Cette façon de procéder, dépassant le palier du Blackwood, ne permettrait pas de vérifier le nombre d'As du camp. On montrera plus tard qu'il existe un autre moyen de soutenir la deuxième couleur de l'ouvreur afin d'exprimer des mains supérieures ou égales à 16 HLD.

## Exemples :

O	E
1♦	1♥
1♠	?

♠ 8642 ♥ ARV4 ♦ 64 ♣ 985  <b>2♠</b> 6-10HLD, quatre atouts.	♠ A984 ♥ R9752 ♦ 2 ♣ D42  <b>3♠</b> 11-12HLD, quatre atouts.	♠ RDV7 ♥ A974 ♦ R75 ♣ 93  <b>4♠</b> 13-15HLD, quatre atouts.
---	--	--

## Troisième donne de la séance (7.3)

7.3	Donneur : S	Vul : EO	JF B - Donne 3												
	♠ R 10 7 2 ♥ A V 8 3 2 ♦ 2 ♣ 8 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 9 6 ♥ D 10 6 ♦ R D V 3 ♣ V 9 6 5  Entame : Roi de Carreau	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 8 5 ♥ R 9 7 5 ♦ 10 9 6 4 ♣ D 10	1♦ 1♠ 4♠	Passe Passe	1♥ 3♠	Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
	♠ D V 4 3 ♥ 4 ♦ A 8 7 5 ♣ A R 7 2		1♠ : l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 1 ne promet pas une main bicolore. 3♠ : 11 – 12 HLD. 4♠ : proposition de manche acceptée avec 16 HLD.												

Le déclarant compte quatre levées sûres en-dehors de l'atout et doit mettre en place une double coupe pour maximiser son score. Il prend l'entame et encaisse ses trois autres levées d'honneur, puis, ayant quatre Cœurs à couper et seulement trois Carreaux, commence par couper un Cœur afin d'équilibrer la double coupe et la mener à son terme. Il réalise ainsi onze levées. Il n'en aurait fait que dix en commençant par couper un Carreau, et aurait chuté si l'adversaire avait donné dès l'entame deux tours d'atout !

Score : 4♠ +1

► 450 NS

### Quatrième donne de la séance (7.4)

7.4	Donneur : S	Vul : T	JF B - Donne 4			
	♠ 6 4 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ V 9 4 2		1♣	Passe	1♥	Passe
	♦ A 9 6 2		1♠	Passe	2♠	Passe
	♣ 4		4♠			
♠ R D V		♠ 1 0 9				
♥ 7 5 3		♥ R D 10 8 6				
♦ V 10		♦ D 8 7 4				
♣ D V 9 8 6		♣ 5 3				
			2♠ : 6 – 10 HLD.			
Entame : Roi de Pique	♠ A 8 7 5 ♥ A ♦ R 5 3 ♣ A R 10 7 2		4♠ : 21 HLD sont suffisants pour imposer la manche.			

Le déclarant est à la tête d'une levée de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle : il doit donc réaliser cinq levées d'atout pour l'emporter. Pour cela, il laisse passer l'entame du Roi de Pique et prend la Dame de Pique qui suit, laissant ainsi un seul atout maître à l'adversaire. Il encaisse ensuite l'As de Cœur, As – Roi de Carreau et As – Roi de Trèfle puis réalise quatre levées d'atout en double coupe.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

## Séance 8

## OUVERTURE MINEURE ET MISFIT MAJEUR

## Programme de la séance

- Situations dans lesquelles le répondant est sûr d'un misfit majeur
- Enchères du répondant en situation de misfit majeur

## Situations dans lesquelles le répondant est sûr d'un misfit majeur

Tout d'abord, le répondant peut connaître dès le premier tour d'enchères un misfit majeur : c'est le cas s'il ne possède ni quatre cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique. Dans ce cas, il peut bien entendu nommer les Sans-Atout, mais aussi soutenir la mineure d'ouverture avec un minimum de cinq cartes :

		♠ 1053	
		♥ 3	Le soutien simple de la mineure d'ouverture promet 6-10HLD et au moins cinq cartes dans la couleur, sans majeure quatrième.
		♦ D965	
		♣ RD985	
		♠ 7	
		♥ A83	Le soutien à saut de la mineure d'ouverture promet 11-12HLD et au moins cinq cartes dans la couleur, sans majeure quatrième : il est bien entendu non forcing, comme le soutien simple.
		♦ RD1083	
		♣ 9752	

Sans espoir de manche, l'ouvreur passera, naturellement. Sinon, il s'orientera en priorité vers la manche à Sans-Atout en nommant une force s'il ne tient pas toutes les couleurs.

**Remarque :** L'ouvreur peut également nommer l'autre mineure, bien que ni la réponse de 1♦ sur 1♣, ni la réponse de 2♣ sur l'ouverture de 1♦ ne dénie une majeure quatrième :

		♠ D73	
		♥ A96	Le changement de couleur en 2 sur 1 promet un minimum de 11H ou 12HL. Attention, l'enchère serait également valable avec un Pique de moins et un Cœur de plus !
		♦ 4	
		♣ ADV985	

Au deuxième tour d'enchères, le répondant est certain d'un misfit en majeure quand il ne possède que quatre cartes dans sa couleur de réponse et que l'ouvreur ne le soutient pas.

O	E
1♦	1♥
1SA	?

♠ RD103  
♥ A973  
♦ R5  
♣ V62

Ouest n'a ni quatre Cœurs car il aurait soutenu, ni quatre Piques car il les aurait nommés.

Il est également certain du misfit quand il n'a pas plus de trois cartes dans la majeure nommée au second tour par l'ouvreur.

O	E
1♦	1♥
1♠	?

♠ V92  
♥ RV86  
♦ AD53  
♣ D4

Ouest n'a promis que quatre cartes à Pique. Et avec quatre cartes à Cœur, il aurait fait une enchère de soutien en priorité.

Dès que le répondant détient au moins cinq cartes dans sa majeure, un fit 5/3 devient possible.

O	E
1♦	1♠
1SA	?

♠ RD973  
♥ 9  
♦ A93  
♣ D973

Un fit à Pique est possible. Nous verrons comment découvrir ce fit à la séance n°11.

Il faut comprendre que même si un fit peut exister, il n'est pas toujours possible d'en faire la recherche, notamment quand il n'y a aucun espoir de manche.

Etudions l'exemple suivant :

O	E
1♣	1♥
1♠	?

♠ 742  
♥ A8752  
♦ D105  
♣ 94

Répéter les Cœurs pour les rallonger d'une unité fait courir le risque de ne trouver qu'une seule carte en face, voire aucune. Dans ce cas, le répondant jouerait un contrat avec moins d'atouts que ses adversaires.

Il suffirait par exemple qu'Ouest détienne :

- ♠ ADV3
- ♥ 4
- ♥ V84
- ♣ RV1052

Avec ce jeu, Ouest, faible, passe si son partenaire répète ses Cœurs. Dire 2SA en raison du misfit montrerait un jeu plus fort, justifiant un espoir de manche. On comprend pourquoi il est prudent pour Est de posséder un minimum de six cartes pour répéter une couleur quand le partenaire risque de n'en avoir qu'une.

En revanche, après le début de séquence suivant, répéter la couleur avec seulement cinq cartes est possible car, par sa redemande, l'ouvreur y a promis deux ou trois cartes.

♠ 742							
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">O</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">E</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♣</td> <td style="text-align: center;">1♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1SA</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♥	1SA	2♥	♥ A8752 ♦ D102 ♣ 94
O	E						
1♣	1♥						
1SA	2♥						

Pour avoir une distribution régulière Ouest possède deux ou trois cartes à Cœur, en tout cas pas de singleton et encore moins de chicane.

### Première donne de la séance (8.1)

8.1	Donneur : S	Vul : P	JF B - Donne 5												
	♠ 8 5 ♥ R 6 5 4 ♦ R V 4 ♣ R D V 2  ♠ D V 10 ♥ 10 8 3 2 ♦ A 9 ♣ 10 8 4 3  Entame : Dame de Pique	♠ R 7 6 4 2 ♥ D V ♦ 10 8 5 2 ♣ 9 6  ♠ A 9 3 ♥ A 9 7 ♦ D 7 6 3 ♣ A 7 5	<b>Sud</b> 1♦ 1SA	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 1♥ 3SA	<b>Est</b> Passe									
	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S			1SA : 12 -14 H réguliers sans majeure quatrième.  3SA : 13 HL sont suffisants pour imposer la manche.			
	N														
O		E													
	S														

Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, deux levées de Cœur et quatre levées de Trèfle, soit sept levées certaines : il doit tout d'abord couper les communications adverses en cas de répartition 5/3 et laisse donc passer deux fois la couleur d'entame avant de prendre de l'As de Pique. Il joue alors Carreau vers le Roi qui fait la levée, et doit prendre gratuitement toutes les chances d'une surlevée en rentrant en main pour jouer Carreau vers le Valet : l'As étant second dans la main d'Ouest qui n'a plus de Pique, Sud réalisera dix levées.

Score : 3SA =      ► 430 NS

### Enchères du répondant en situation de misfit majeur

#### ► Le « Passe »

Il est rare, mais on peut comprendre qu'un joueur possédant une main de 5/6 points H ne se sente pas obligé de reparler en face d'une redemande à la couleur au palier de 1.

♠ V74							
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">O</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">E</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">1♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> </table>	O	E	1♦	1♥	1♠	Passe	♥ A875 ♦ 1084 ♣ 975
O	E						
1♦	1♥						
1♠	Passe						

L'ouvreur possède au maximum une main régulière de 18 ou 19 points H. Même en face de 19 points H le seuil de la manche ne peut être atteint.

➤ **Les enchères à Sans-Atout**

L'enchère de **2SA** indique 11/12 HL et ne constitue qu'une proposition de manche. Elle garantit un arrêt dans la ou les couleurs non nommées.

O	E
1♦	1♠
2♣	2SA

♠ A973  
♥ RV5  
♦ V83  
♣ D102

Connaissant cinq cartes à Carreau en Ouest le répondant pourrait aussi soutenir la couleur au second tour, mais la manche à Sans-atout est prioritaire.

**Deuxième donne de la séance (8.2)**

8.2	Donneur : N	Vul : NS	JF B - Donne 6							
	♠ R 10 8 2 ♥ R ♦ R D V 6 2 ♣ R D 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>				
♠ V 5 3 ♥ D 10 8 7 ♦ A 9 5 ♣ V 6 2	<table border="1"> <tr> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S	♠ 9 7 6 4 ♥ A 9 4 2 ♦ 7 4 ♣ 8 5 4	1♥ 2SA	Passe Passe	1♦ 1♠ 3SA	Passe Passe
N	E									
O	S									
Entame : 7 de Cœur	♠ A D ♥ V 6 5 3 ♦ 10 8 3 ♣ A 10 9 3		2SA : 11- 12 HL réguliers, sans fit Pique et avec l'arrêt Trèfle. 3SA : Nord accepte bien entendu la proposition de manche avec 18 HL.							

Ouest attaque dans sa couleur la plus prometteuse, Dame-10 quatrième étant statistiquement une bonne teneur à entamer. Est prend de l'As et va bien entendu rejouer de la couleur, la carte naturelle étant le 2 en « pair-impair du résidu »... mais attention ! L'entame du 7 en quatrième meilleure provient nécessairement de D1087 ou DV87, les autres teneurs permettant une entame en tête de séquence. Pour la dernière fois en main, Est doit donc jouer le 9, carte forçante permettant de capturer l'honneur du déclarant. Ce flanc permet à la défense d'encaisser quatre levées de Cœur et l'As de Carreau.

Score : 3SA – 1      ► 100 EO

L'enchère de **3SA** indique un jeu plus fort de 13 à 15 points HL ainsi que les tenues dans les couleurs non nommées.

O	E
1♦	1♥
1♠	3SA

♠ 93  
♥ AD73  
♦ RD8  
♣ R1042

Sans fit majeur possible, et avec un solide arrêt dans la dernière couleur, Est annonce tout naturellement la manche à Sans-Atout.

## Troisième donne de la séance (8.3)

8.3	Donneur : N	Vul : EO	JF B - Donne 7												
	♠ V 6 2 ♥ A ♦ D V 4 3 ♣ R D 9 7 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ R 8 5 ♥ D 10 6 3 2 ♦ R 10 5 ♣ 5 4	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D 9 3 ♥ 9 8 5 4 ♦ 8 7 6 ♣ A 8 2	1♠ 3SA	Passe Passe	1♣ 2♣	Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : 3 de Cœur	♠ A 10 7 4 ♥ R V 7 ♦ A 9 2 ♣ V 10 6		2♣ : main irrégulière de 13 -17 HL, comportant au moins cinq cartes à Trèfle. 3SA : bons arrêts dans les couleurs annexes, sans espoir de chelem.												

Le déclarant peut compter sur trois levées en majeure, aussi doit-il réaliser six levées en mineure : quatre levées de Trèfle et deux levées de Carreau. S'il commence par jouer Trèfle, Est prendra de l'As et retournera Cœur pour affranchir la longue de son partenaire : ce dernier prendra ensuite la main au Roi de Carreau et encaissera ses Cœurs. Pour l'emporter, le déclarant doit commencer par laisser filer la Dame de Carreau, afin de se protéger, en cas d'échec, du retour Cœur. Ouest ne pouvant rejouer Cœur sans livrer le Valet, il suffira par la suite de faire tomber l'As de Trèfle.

Score : 3SA =      ► 400 NS

**Remarque :** Si Ouest laisse brillamment passer la Dame de Carreau, le déclarant peut encore gagner en jouant le Valet puis la Dame de Trèfle (respectés), et Pique en couvrant au plus juste la carte d'Est. Ouest finira par rendre une levée à Cœur ou à Carreau, et Sud par établir une levée de longueur à Pique.

**L'enchère de 1SA** doit être traitée à part. En effet, si les enchères de 2SA et 3SA correspondent la plupart du temps à des mains de type régulier, celle d'1SA peut correspondre à n'importe quel type de distribution et l'arrêt dans la couleur non nommée n'est pas garanti. Elle se rapproche du fameux « 1SA par défaut », parfois aussi appelé « 1SA poubelle » en réponse à l'ouverture.

	♠ 74						
	♥ A8752						
	♦ RV972						
	♣ 9						
<table border="1" style="text-align: center; width: 60px; height: 40px;"> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♣</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>1SA</td></tr> </table>	O	E	1♣	1♥	1♠	1SA	
O	E						
1♣	1♥						
1♠	1SA						

Voici un prototype de main irrégulière ne pouvant être traité que par l'enchère d'1SA. 2♥ promettrait six cartes et 2♦ serait une quatrième couleur forcing d'au moins 11 H que nous étudierons plus tard.

### ➤ L'annonce d'un fit en mineure

On ne peut soutenir les mineures de la même façon que les majeures.

Dans la séquence,

O	E
1♦	1♥
1♠	?

le répondant, comme nous l'avons vu précédemment, peut soutenir les Piques à trois paliers différents selon sa force. Le soutien simple vaut de 6 à 10 HLD, le saut de 11 à 12 HLD et le double saut de 13 à 15 HLD.

Cette façon de procéder n'est pas envisageable concernant les soutiens mineurs. En effet, dire 4♣ ou 4♦ avec de 13 à 15 points HLD nous ferait dépasser un objectif prioritaire qui est la manche à Sans-atout.

On convient alors que le soutien simple couvre les deux premières zones, donc de 6 à 12 points HLD. Le soutien à saut au palier de 3, lui, devient forcing de manche.

**Au palier de 2**, le « soutien » de la mineure d'ouverture est faible ou limite.

		♠ R976	
		♥ D863	Ouest a promis 5 cartes à Carreau et 4 cartes à Trèfle. Vous avez donc un fit de huit cartes à Carreau.
		♦ V32	
		♣ R4	
		♠ 4	
		♥ A1095	6-12 HLD, au moins 4 cartes à Carreau.
		♦ RV732	
		♣ 952	

**Au palier de 3**, le soutien d'une mineure de l'ouvreur est forcing de manche s'il est effectué à saut ou après une réponse en 2 sur 1.

**Exemples :**

		♠ 4	
		♥ AR73	Soutien forcing de manche.
		♦ 732	
		♣ AD952	

			♠ 42	
			♥ R6	
			♦ A752	Idem.
			♣ AD952	

**Contre-exemple :**

			♠ 973	
			♥ A1073	
			♦ D4	Ici le soutien est non forçant, car il est effectué sans saut après un changement de couleur au palier de 1.
			♣ RV94	

**Quatrième donne de la séance (8.4)**

8.4	Donneur : S	Vul : T	JF B - Donne 8												
♠ V 6 4 ♥ D 8 6 3 2 ♦ R 8 5 3 ♣ 4  Entame : 3 de Cœur	♠ D 7 2 ♥ A V 10 5 ♦ 6 ♣ V 10 7 6 3  <table style="margin: 0 auto; border: 1px solid black; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> ♠ A R 10 9 ♥ 9 7 ♦ A D 4 ♣ R D 9 8		N		O		E		S		♠ 8 5 3 ♥ R 4 ♦ V 10 9 7 2 ♣ A 5 2	<b>Sud</b> 1♣ 1♠ 3SA	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 1♥ 2♣	<b>Est</b> Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
			2♣ : cinq cartes à Trèfle, 6 -12 HLD.  3SA : main de 18 -19 H avec un bon arrêt à Carreau.												

Ne souhaitant pas livrer une levée immédiate en entamant sous le Roi de Carreau, Ouest entame Cœur. Le déclarant est à la tête de trois levées de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau : il doit donc établir quatre levées de Trèfle pour l'emporter, ce qui ne pose aucune difficulté. Mais il doit impérativement plonger de l'As de Cœur pour jouer Trèfle, sans quoi un retour du Valet de Carreau venu d'Est serait fatal tant que l'As de Trèfle n'a pas été joué : le déclarant perdrait la course à l'affranchissement.

Score : 3SA + 1      ► 630 NS

## Séance 9

## BICOLORE CHER ET DEVELOPPEMENTS

## Programme de la séance

- Définition et conditions d'utilisation
- Les développements

*Cette séance reprend et approfondit une notion vue lors de la séance 18 du manuel Perfectionnement 1<sup>re</sup> année.*

## Définition et conditions d'utilisation

Comme nous l'avons déjà vu, l'annonce de deux couleurs à deux paliers différents est le signe pour l'ouvreur d'une distribution bicolore.

Si l'annonce de la deuxième couleur de l'ouvreur interdit au répondant la possibilité de soutenir la première au palier de 2, on parle de bicolore cher.

Comme le changement de couleur au palier de 2 du répondant, le bicolore cher présente la caractéristique d'être auto-forcing : il est forcing et engage son auteur à reparler si la deuxième enchère du répondant n'atteint pas la manche. En cas de misfit, on jouera au moins le contrat de 2SA. C'est pourquoi l'ouvreur doit posséder au moins 17 points H, soit 18 points HL en face des 5 ou 6 points minimum promis par le répondant pour atteindre le seuil des 23 points HL nécessaires à la réalisation de ce contrat.

Le bicolore cher étant auto-forcing, sa limite supérieure est de 23 points HL, juste en dessous de l'ouverture de 2♦ forcing de manche. L'ouvreur disposera d'un nouveau tour d'enchères pour imposer la manche si nécessaire. Cependant, si le répondant n'a pas plus de 6 ou 7 points, il faut pouvoir s'arrêter avant la manche.

*Quelques exemples à soumettre aux cadets :*

♠ V84

♥ ARD9

♦ ADV52

♣ 3

O	E
1♦	1♠
?	

2♥

Voici le minimum permettant l'annonce d'un bicolore cher.

♠ D94

♥ 3

♦ A1087

♣ ARV93

O	E
1♣	1♥
?	

2♣

Avec moins de 18 HL, la solution consiste à répéter la couleur d'ouverture, enchère qui peut masquer jusqu'à 15/16 points H.

♠ A4

♥ D7

♦ V984

♣ AD952

O	E
1♣	1♥
?	

1SA

Ouest a une main dite « balancée » qui s'adapte mieux à une redemande à Sans-Atout.

## Les développements

### ➤ Les soutiens au palier de 3

Connaissant maintenant cinq cartes dans la couleur d'ouverture et quatre cartes dans la seconde couleur, le répondant est habilité à soutenir la première avec trois cartes et la seconde avec quatre cartes.

Par convention, ces soutiens au palier de 3 sont forcing de manche et l'on s'en sert aussi dans le cas d'un espoir de chelem. Ils promettent un minimum de 11 points HLD.

### Exemples :

O	E
1♦	1♠
2♥	?

♠ AD96

♥ R3

3♦

♦ R63

au moins trois cartes correctes, forcing de manche (11+HLD).

♣ 9752

O	E
1♦	1♠
2♥	?

♠ RD973

♥ AD74

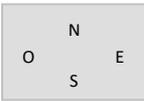
3♥

♦ 3

au moins quatre cartes, forcing de manche, (11+HLD).

♣ 852

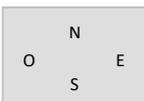
### Première donne de la séance (9.1)

9.1	Donneur : S	Vul : P	JF B - Donne 9			
	♠ V 9 3 2 ♥ A 3 2 ♦ V 4 ♣ R 6 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 8 7 5 4 ♥ D 10 6 ♦ R 8 5 3 ♣ 10 9		♠ A 10 6 ♥ 8 7 5 ♦ A 10 9 7 6 2 ♣ 5	1♣	Passe	1♠	Passe
Entame : 5 de Carreau	♠ R D ♥ R V 9 4 ♦ D ♣ A D V 8 7 2		2♥	Passe	3♣	Passe
			3♠	Passe	5♣	
			2♥ : bicolore cher, 18+HL. 3♣ : soutien forcing. 3♠ : résidu à Pique, courte à Carreau. 5♣ : à défaut d'arrêt Carreau, dans la courte de l'ouvreur.			

Ouest entame en pair-impair dans la couleur non nommée pour l'As de son partenaire, qui en rejoue : le déclarant coupe, tire As – Dame de Trèfle puis fait tomber l'As de Pique. Est rejoue par exemple Cœur : Sud essaie le 9 mais Ouest couvre du 10, pris de l'As. Le déclarant encaisse alors la Dame de Pique, remonte au mort par le Roi de Trèfle et appelle le Valet de Pique : lorsque le 10 tombe, l'impasse à la Dame de Cœur est devenue inutile. En jouant ainsi, Sud a cumulé au mieux ses chances.

Score : 5♣ =      ► 400 NS

### Deuxième donne de la séance (9.2)

9.2	Donneur : S	Vul : NS	JF B - Donne 10			
	♠ A D 9 5 3 ♥ D 9 7 2 ♦ V 2 ♣ D V		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R 10 8 ♥ A 6 5 4 ♦ 9 5 ♣ 8 6 3 2		♠ V 7 4 2 ♥ 3 ♦ D 10 8 3 ♣ 9 7 5 4	1♦	Passe	1♠	Passe
Entame : 6 de Trèfle	♠ 6 ♥ R V 10 8 ♦ A R 7 6 4 ♣ A R 10		2♥	Passe	3♥	Passe
			4SA	Passe	5♦	Passe
			6♥			
			2♥ : bicolore cher, 18+HL. 3♥ : soutien forcing. 4SA : Blackwood simple, garantissant tous les contrôles. 5♦ : un As.			

Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, trois levées d'atout, deux levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit neuf levées certaines. Pour gagner, il doit affranchir sa couleur longue à Carreau, ce qui lui procurera deux levées de coupe en Nord et une levée de longueur à Carreau sous réserve que la couleur soit répartie 3/3 ou 4/2 (84%). Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Carreau et coupe un Carreau, puis joue atout pour sa main : quelle que soit la réaction d'Ouest, le déclarant coupera un second Carreau et n'aura plus qu'à retirer les atouts. Notez que la coupe d'un Pique en Sud conduirait à la chute.

Score : 6♥ =      ► 1430 NS

➤ **Une convention nouvelle : le 2SA « modérateur »**

Le bicolore cher n'étant pas forcing de manche, il sera parfois impératif de s'arrêter avant la manche quand l'ouvreur et le répondant sont au minimum de ce qu'ils ont promis. Ce cas correspond à celui où l'ouvreur n'a que 17 ou 18 H et le répondant de 5 à 7 H.

Dans cette optique on a créé une convention appelée « 2SA modérateur » qui fonctionne de la façon suivante.

Imaginez qu'Est possède la main ci-dessous :

O	E	♠ V872
1♣	1♥	♥ D1084
2♦		♦ 53
		♣ R86

Il existe un fit à Trèfle puisque l'ouvreur y a promis cinq cartes. Mais dire 3♣ serait forcing de manche, manche qu'Est ne peut imposer avec une main si faible. Il utilise alors l'enchère purement conventionnelle de 2SA, qui exprime une main avec laquelle la manche ne sera jouée qu'à la condition que l'ouvreur ne soit pas minimum. Et justement, l'ouvreur est tenu de répéter sa couleur d'ouverture s'il est minimum, et ce même si elle ne comporte pas de carte supplémentaire.

Par exemple,

♠ A63	O	E	♠ V872
♥ 5	1♣	1♥	♥ D1084
♦ AD64	2♦	2SA	♦ 53
♣ ADV72	3♣		♣ R86

*Avec les deux mains ci-dessus le bon contrat est 3♣, le camp n'ayant pas les moyens d'imposer la manche.*

La même technique est utilisable quand il s'agit de soutenir la deuxième couleur de l'ouvreur.

♠ 3	O	E	♠ D9742
♥ RV32	1♦	1♠	♥ 10764
♦ RDV97	2♥	2SA	♦ 102
♣ ADV	3♦	3♥	♣ R5

Le fait de soutenir au palier de trois après l'emploi du « 2SA modérateur » est non forcing. Avec seulement 17H, Ouest passe. Il perdra quatre levées la plupart du temps.

Quand l'ouvreur possède une main plus forte, avec laquelle une manche doit être jouée quelle que soit la force du répondant, il fait une autre enchère. Par exemple, avec les 21HL qui suivent, et un double arrêt dans la couleur non nommée, la manche à Sans-Atout s'impose, même en face de 5 points H.

♠ 2	O	E
♥ AR107	1♦	1♠
♦ RDV106	2♥	2SA
♣ AR6	3SA	

**Remarque :** Le « 2SA modérateur » s'alerte.

### Troisième donne de la séance (9.3)

9.3	Donneur : S	Vul : EO	JF B - Donne 11								
	♠ A V 10 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>					
	♥ V 2		1♦	Passe	1♠	Passe					
	♦ 9 6 5 2		2♥	Passe	2SA	Passe					
	♣ 9 7 3		3♦								
♠ 8 5 3		♠ D 9 6 4 2	Passe d'Ouest sur l'ouverture : intervenir à 2♣ rouge/vert serait vraiment excessif. 2♥ : bicolore cher, 18HL et plus. 2SA : modérateur. 3♦ : main minimum.								
♥ 9 7 4	<table border="1" style="width: 40px; height: 40px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>						N		O		E
	N										
O		E									
	S										
♦ D 10		♦ R 4									
♣ A R D 10 5		♣ 8 2									
Entame : As de Trèfle	♠ R										
	♥ A R D 10										
	♦ A V 8 7 3										
	♣ V 6 4										

Ouest encaisse le Roi puis la Dame de Trèfle et connaît le singleton Pique en Sud. Un rapide compte de points lui montre que son partenaire possède 4 ou 5H : un Roi majeur ne serait d'aucune utilité, mais dans l'éventualité d'un honneur à Carreau (Valet, Roi ou As) en Est, il doit continuer Trèfle en « coupe et défausse ». Est doit alors collaborer et couper du Roi afin de faire tomber l'As du déclarant : son partenaire réalisera alors deux levées de Carreau grâce à cette promotion d'atout.

Score : 3♦ - 1      ► 50 EO

#### ➤ La répétition de la couleur de réponse

##### a- La répétition simple

Il convient ici de rappeler que l'ouvreur, par l'annonce de son bicolore cher, s'engage à reparler après la deuxième enchère du répondant. Cela permet au répondant de répéter sa couleur avec seulement cinq cartes, plutôt que les six requises en face d'un bicolore économique, sans risque de voir les enchères s'arrêter.

Ainsi, on répétera les Piques avec l'une ou l'autre des mains suivantes :

<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr style="background-color: #cccccc;"> <th style="padding: 2px 10px;">O</th> <th style="padding: 2px 10px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1♣</td> <td style="padding: 2px 10px;">1♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">2♦</td> <td style="padding: 2px 10px;">2♠</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♠	2♦	2♠	ou	♠ V9753 ♥ 1062 ♦ RV7 ♣ 84	♠ ARD93 ♥ A973 ♦ 2 ♣ 762
O	E								
1♣	1♠								
2♦	2♠								

Le répondant se contente d'une simple répétition de sa couleur de réponse pour signifier qu'il y possède au moins cinq cartes et ce, quelle que soit la force de sa main. Le tour d'enchères suivant lui permettra de l'exprimer : il poursuivra naturellement le dialogue avec la seconde main, mais passera avec la première sur 2SA, 3♣ ou 3♠, qui sont des enchères non forcing.

b- La répétition à saut

En face d'un bicolore cher, la répétition à saut exprime une solide couleur de six cartes et un minimum de 10/11 points H.

<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr style="background-color: #cccccc;"> <th style="padding: 2px 10px;">O</th> <th style="padding: 2px 10px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1♣</td> <td style="padding: 2px 10px;">1♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">2♦</td> <td style="padding: 2px 10px;">3♥</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♥	2♦	3♥	♠ R84 ♥ ADV1073 ♦ D3 ♣ 65	Une enchère de chelem avec une très solide couleur.
O	E							
1♣	1♥							
2♦	3♥							

➤ **Le saut à 3SA**

Le saut à 3SA montre une main régulière de 10/11 points H sans majeure de cinq cartes ni bon fit dans la mineure d'ouverture, mais avec de solides arrêts dans les couleurs non nommées par l'ouvreur.

N'oubliez pas que l'enchère de 2SA est conventionnelle et ne garantirait en aucun cas une main régulière : elle sera toutefois employée dans un sens naturel avec 8/9H, en la faisant suivre de 3SA.

<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr style="background-color: #cccccc;"> <th style="padding: 2px 10px;">O</th> <th style="padding: 2px 10px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1♣</td> <td style="padding: 2px 10px;">1♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">2♥</td> <td style="padding: 2px 10px;">3SA</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♠	2♥	3SA	♠ R973 ♥ D74 ♦ AD6 ♣ 862	Une enchère naturelle, avec de solides arrêts dans les deux autres couleurs.
O	E							
1♣	1♠							
2♥	3SA							

### Quatrième donne de la séance (9.4)

9.4	Donneur : N	Vul : T	JF B - Donne 12			
	♠ R 9 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A R 6 5				1♦	Passe
	♦ A R 8 4 3		1♠	Passe	2♥	Passe
	♣ 2		2♠	Passe	4♠	Passe
♠ 4 2		♠ V 5 3	4SA	Passe	5♥	Passe
♥ V 10 8		♥ D 7 3 2	6♠			
♦ V 9		♦ D 10 6 5	2♥ : bicolore cher, 18+HL.			
♣ R V 9 7 6 4		♣ D 8	4SA : Blackwood simple, les contrôles rouges étant selon toute vraisemblance détenus par Nord.			
			5♥ : deux As.			
Entame :	♠ A D 10 8 6					
Valet de Cœur	♥ 9 4					
	♦ 7 2					
	♣ A 10 5 3					

Le déclarant compte cinq levées certaines en-dehors de l'atout : pour l'emporter, il doit donc réaliser sept levées d'atout. Pour cela, il prend l'entame, puis encaisse ses levées maîtresses et coupe un Trèfle du 7 de Pique. Il rentre en main par une coupe maîtresse d'un Cœur et coupe un deuxième Trèfle du Roi de Pique, rentre en main par une nouvelle coupe maîtresse et coupe son dernier Trèfle du 9 de Pique : Est peut surcouper, mais Sud n'a plus que des atouts maîtres.

Score : 6♠ =      ► 1430 NS

## Séance 10

## ORAL DE REVISION

## Programme de la séance

## ● Exercices

Comme pour la séance 6, les élèves doivent se concerter avant de donner leurs réponses.

**Exercice 1** – Quelle doit être la redemande de l'ouvreur dans cette séquence ?

O	E
1♣	1♥
?	

①	②	③	④
♠ AV7	♠ ARD5	♠ V963	♠ A5
♥ AD104	♥ V632	♥ ARD	♥ RD95
♦ 3	♦ 43	♦ 5	♦ R5
♣ RD974	♣ R84	♣ RV862	♣ AD863

**Solutions de l'exercice 1**

**Main 1** : 3♥, qui montre un jeu irrégulier de 17-19 HLD. Sinon, la main aurait été ouverte de 1SA dans cette zone de points.

**Main 2** : 2♥, et pas 1♠. Il ne faut pas changer de couleur de manière non forcing avec le fit dans la majeure du partenaire.

**Main 3** : 1♠, et pas 2♥. À l'inverse, il ne faut pas soutenir le partenaire avec moins de quatre cartes dans la couleur, car vous risqueriez de jouer la mauvaise manche (4♥ à sept atouts au lieu de 4♠ en fit 4/4 ou 3SA).

**Main 4** : 4♥, qui promet 20-23 HLD et quatre cartes à Cœur.

L'annonce d'un fit majeur		
<b>Après 1m – 1M</b>		
<b>Fit de l'ouvreur</b>	2M	13-16 HLD, 4 atouts, non forcing
	3M	17-19 HLD irréguliers, 4 atouts, non forcing
	4M	20-23 HLD, 4 atouts, non forcing
<b>Après 1m – 1x – 1M</b>		
<b>Fit du répondant</b>	2M	6-10 HLD, 4 atouts, non forcing
	3M	11-12 HLD, 4 atouts, non forcing
	4M	13-15 HLD, 4 atouts, non forcing

**Exercice 2 – Vrai ou faux ?**

1. Le répondant peut revenir à 1SA avec un jeu irrégulier.
2. Après trois enchères au palier de 1, le soutien de la mineure d'ouverture au palier de 3 propose une manche.
3. Après la répétition de la mineure d'ouverture au palier de 2, le soutien simple propose la manche.
4. Après l'expression d'un bicolore économique, le soutien des couleurs de l'ouvreur au palier de 3 est forcing de manche.

**Solutions de l'exercice 2**

1. **Vrai**, il s'agit d'un « 1SA par défaut ». Par exemple :

♠ 4  
♥ A9753  
♦ R10964  
♣ 82

O	E
1♣	1♥
1♠	<b>1SA</b>

2. **Faux**. Il impose la manche ; reste à décider laquelle jouer !
3. **Vrai**. Il s'agit d'un soutien autorisant l'ouvreur à reparler avec 16-17HL.
4. **Faux**. Seul le soutien de la couleur d'ouverture au palier de 3 est forcing : le soutien de la seconde couleur n'est qu'une proposition de manche.

L'annonce d'un misfit majeur		
<b>Après 1m</b>		
<b>Fit mineur</b>	2m	6-10HLD, non forcing
	3m	11-12HLD, non forcing
<b>Après 1m – 1x – 1M ou 1SA</b>		
<b>Sans-Atout</b>	1SA	5-10 HL, non forcing
	2SA	11-12 HL, main régulière, non forcing
	3SA	13-15 HL, main régulière, non forcing
<b>Après 1m – 1x – 1M ou 1SA</b>		
<b>Fit mineur</b>	2m	6-12 HLD, non forcing
	3m	13+ HLD, forcing de manche
<b>Après 1m – 1x – 2m</b>		
<b>Fit mineur</b>	3m	8-12HL, non forcing
<b>Après 1♦ – 1M – 2♣</b>		
<b>Fit mineur</b>	2♦	6-12HL(D), simple préférence (2+ cartes)
	3♦	13+HLD, forcing de manche
	3♣	8-12HL, non forcing

**Exercice 3** – Voici quatre mains possibles du répondant après ce début de séquence : reliez chaque main à la bonne redemande !

O	E
1♦	1♠
2♥	?

①	②	③	④
♠ D10873	♠ A9853	♠ AD74	♠ RV104
♥ RD4	♥ V964	♥ 62	♥ 1063
♦ A2	♦ 94	♦ AV8	♦ 963
♣ D105	♣ 83	♣ 10953	♣ AD5
<b>3SA</b>	<b>2SA</b>	<b>2♠</b>	<b>3♦</b>

### Solutions de l'exercice 3

**Main 1** : 2♠

**Main 2** : 2SA, suivi de 3♥

**Main 3** : 3♦

**Main 4** : 3SA

Les développements après un bicolore cher 1x – 1y – 2z (x < z)		
<b>Sans-Atout</b>	2SA « modérateur »	Artificiel : demande à l'ouvreur de revenir dans sa première couleur s'il est minimum (18-19HL), ou de se décrire s'il est maximum (20+HL).
	3SA	10-11H, main régulière sans fit majeur ni bon fit mineur.
<b>Fit direct</b>	3x	11+HLD, naturel et forcing de manche
	3z	
<b>Répétition</b>	Simple	5+HL, 5+ cartes, forcing
	A saut	12+HL, 6+ très belles cartes, forcing de manche

**Exercice 4** – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ 3                                  ♠ AV92  
♥ ARV4                              ♥ 962  
♦ AR6                                  ♦ V75  
♣ AV1094                              ♣ 832

	N	
O		E
	S	

O	E
1♣	1♠
2♥	2SA*
3♣	Passe

\*modérateur

#### Solution de l'exercice 4

*Le contrat final devrait être 3SA.*

*Ouest n'aurait pas dû revenir dans sa première couleur avec cette main non minimum, mais annoncer plutôt 3SA avec le double arrêt dans la dernière couleur, Carreau.*

*La bonne séquence :*

O	E
1♣	1♠
2♥	2SA
3SA	Passe

## Première donne de la séance (10.1)

10.1	Donneur : S	Vul : P	JF B - Donne 13			
	♠ 6 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R D V 6		1♦	Passe	1♥	Passe
	♦ A 9 5 2		1SA	Passe	3SA	
	♣ A V					
♠ A 10 8 7 3		♠ D 9				
♥ 9 7 3		♥ 10 8 4 2				
♦ 6 4		♦ R 7 3				
♣ 9 7 4		♣ D 10 5 3				
			1SA : main régulière de 12 – 14H sans fit Cœur ni quatre cartes à Pique.			
			3SA : avec un jeu régulier de 15HL et sans espoir de fit majeur, Nord impose la manche à Sans-Atout.			
Entame : 7 de Pique	♠ R V 5 ♥ A 5 ♦ D V 10 8 ♣ R 8 6 2					

Le déclarant compte une levée de Pique après l'entame, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour trouver la neuvième levée, il devra tenter une impasse mineure et si elle échoue, Est pourra rejouer Pique, le condamnant si les Piques sont répartis 5/2. Pour l'emporter même dans ce cas, il doit laisser passer la Dame de Pique : les adversaires peuvent bien affranchir la couleur, Est en sera dépourvu lorsqu'il reprendra la main.

Score : 3SA + 1

► 430 NS

## Deuxième donne de la séance (10.2)

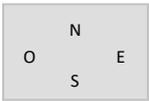
10.2	Donneur : N	Vul : NS	JF B - Donne 14			
	♠ R D 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ V 5				1♦	Passe
	♦ A D 7 4		1♠	Passe	4♠	Passe
	♣ A D V		4SA	Passe	5♥	Passe
♠ A 8 4		♠ 2	6♠			
♥ 10 9 8 7		♥ R D 6 3 2				
♦ R 9 6 3		♦ 10 8 5 2				
♣ 9 5		♣ 6 4 2				
			4♠ : 20 – 23HLD.			
			4SA : avec 15HLD et tous les contrôles, Sud est dans la zone du chelem et pose le Blackwood.			
			5♥ : deux As.			
Entame : 10 de Cœur	♠ V 10 9 7 5 ♥ A 4 ♦ V ♣ R 10 8 7 3					

L'entame Cœur ouvre une levée pour la défense, ce qui interdit au déclarant de jouer atout car il perdrait immédiatement deux levées. Pour l'emporter, il doit tenter toutes affaires cessantes l'impasse au Roi de Carreau : elle est ici couronnée de succès et Sud peut défausser en urgence son petit Cœur. Il n'a alors plus qu'à jouer atout pour réaliser douze levées.

Score : 6♠ =

► 1430 NS

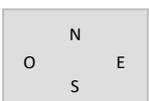
## Troisième donne de la séance (10.3)

10.3	Donneur : S	Vul : EO	JF B - Donne 15			
	♠ D 10 5 4 ♥ A 8 5 3 ♦ A 7 ♣ R 9 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R V 9 8 ♥ 10 4 2 ♦ R D V 6 ♣ 10 6		♠ 7 ♥ R D 9 6 ♦ 9 8 5 4 2 ♣ 7 5 2	1♣	Passe	1♥	Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ A 6 3 2 ♥ V 7 ♦ 10 3 ♣ A D V 8 3		1♠	Passe	4♠	
			4♠ : 13 – 15HLD.			

Avec cinq levées de Trèfle et les deux As rouges, le déclarant doit mettre toutes les chances de son côté pour réaliser trois levées d'atout et ainsi ne laisser à l'adversaire qu'une levée de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau. Il prend l'entame puis joue l'As de Pique et Pique vers le mort, ne voyant apparaître que des petites cartes. Si la couleur est répartie 3/2, il peut tirer à pile ou face la bonne carte à appeler. Mais si Ouest détient quatre atouts, la bonne carte est le 10 : Sud peut rentrer en main pour jouer vers la Dame et ainsi ne concéder qu'une levée d'atout.

Score : 4♠ =      ► 420 NS

## Quatrième donne de la séance (10.4)

10.4	Donneur : S	Vul : T	JF B - Donne 16			
	♠ A D 3 2 ♥ D 4 ♦ D 10 9 ♣ 10 8 6 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ V 10 7 4 ♥ R 10 3 ♦ 8 7 5 2 ♣ A 3		♠ R 8 6 5 ♥ V 9 8 6 ♦ 6 4 3 ♣ 5 2	1♣	Passe	1♠	Passe
Entame : 7 de Carreau	♠ 9 ♥ A 7 5 2 ♦ A R V ♣ R D V 9 7		2♥	Passe	3♣	Passe
			3SA			
			2♥ : bicolore cher, 18*HL. 3♣ : soutien forcing de manche. 3SA : bon arrêt Carreau.			

Après cette entame classique de la deuxième plus forte carte dans une couleur longue mais sans intérêt, Est fournit le 3 et le déclarant prend avant de faire tomber l'As de Trèfle. Ouest, en main, doit comprendre que les Carreaux sont sans avenir et contre-attaquer du Valet de Pique dans la couleur courte du déclarant : cette bonne défense permet de limiter à juste fait alors qu'un retour passif aurait permis au déclarant de réaliser une surlevée en jouant vers la Dame de Cœur en impasse indirecte.

Score : 3SA =      ► 600 NS

## Séance 11

## LE 2♣ ROUDI

## Programme de la séance

- La convention « 2♣ Roudi »
- Inférences du « 2♣ Roudi »

Observez bien la main suivante après le début de séquence proposé :

O	E
1♦	1♥
1SA	?

♠ R7      *De quel type de contrat êtes-vous certain ?*  
 ♥ RD1082      De pouvoir jouer une manche bien sûr. Vous avez en effet  
 ♦ AV6      la valeur d'une ouverture. Deux partenaires ayant  
 ♣ 542      l'ouverture ou plus doivent jouer au moins la manche.

*De quelle nature sera cette manche ?*

Cela dépend de l'existence ou non d'un fit en majeure. Si l'ouvreur possède trois cartes à Cœur, nous jouerons le contrat de 4♥. À défaut, il faudra se résoudre à jouer 3SA.

♠ AD5
♥ V94
♦ RD1084
♣ D7
Avec cette main 3SA chute et 4♥ gagne sauf accident.

♠ AV4
♥ 74
♦ D983
♣ AV106
Ici 3SA est un meilleur contrat. À 4♥, sans fit, on perdrait souvent deux atouts, un Carreau et un Trèfle.

C'est tout l'intérêt du « Roudi » !

## La convention « 2♣ Roudi »

Elle est utilisée par le répondant après que l'ouvreur a fait une redemande à 1SA. Son but est de retrouver un fit 5/3 dans la majeure annoncée par le répondant. Son emploi garantit une force minimale de 11 points HL. C'est invariablement l'enchère de 2♣ qui est utilisée pour demander à l'ouvreur s'il possède trois cartes dans la majeure du répondant, et ce quelle que soit la couleur d'ouverture. On parle du « 2♣ Roudi ».

**Exemple :**

<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♣</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1SA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♣</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♠	1SA	2♣	♠ AD974 ♥ R6 ♦ D103 ♣ 985	En résumé, l'enchère de 2♣ signifie en français « As-tu trois cartes dans ma majeure ? »
O	E							
1♣	1♠							
1SA	2♣							

➤ **Les réponses de l'ouvreur**

L'ouvreur, qui, pour avoir un jeu régulier, possède deux ou trois cartes dans la majeure du répondant, répond de la façon suivante :

- 2♦ : deux cartes dans la majeure
- 2♥ : trois cartes dans la majeure et 12/13 points H.
- 2♠ : trois cartes dans la majeure et 13/14 points H.

**Remarques :**

- 2♥ et 2♠ montrent trois cartes dans la majeure du répondant, quelle qu'elle soit.
- Le fait de distinguer une main de 12 points d'une main de 14 points permet de décider de jouer la manche ou pas si le répondant n'a lui-même que 11 HL.

**Première donne de la séance (11.1)**

11.1	Donneur : N	Vul : P	JF B - Donne 17					
	♠ A 7 2 ♥ R D 10 ♦ A 10 8 3 ♣ V 5 3	♠ 10 9 5 4 ♥ 9 4 3 ♦ R 7 6 4 ♣ A 8	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>		
♠ D V 3 ♥ A 6 ♦ V 9 5 2 ♣ 10 9 7 4  Entame : Dame de Pique	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O      E	S		1♥ 2♣ 4♥	Passe Passe 1♦ 1SA 2♠	Passe Passe Passe Passe
N								
O      E								
S								
	♠ R 8 6 ♥ V 8 7 5 2 ♦ D ♣ R D 6 2		2♣ : Roudi. 2♠ : trois cartes à Pique, main maximum. 4♥ : inutile de se décrire lorsque le contrat final est connu.					

Pour l'emporter, il va falloir réaliser quatre levées de Cœur, trois levées de Trèfle, une levée de Carreau et deux levées de Pique. Le déclarant prend donc l'entame du Roi, puis joue atout afin de retirer ceux des adversaires. Il doit ensuite mettre toutes les chances de son côté pour réaliser trois levées de Trèfle en jouant deux fois vers les honneurs groupés : il gagne quand la couleur est répartie 3/3, mais aussi quand Est détient, c'est le cas ici, l'As de Trèfle second.

Score : 4♥ =      ► 420 NS

➤ **Développements**

Prenons deux situations :

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣

♠ AD1064  
♥ A52  
♦ D103  
♣ V5

Avec 14 HL, faut-il jouer 4♠ ou 3SA ?

O	E
1♦	1♥
1SA	2♣

♠ 2  
♥ RD1074  
♦ 863  
♣ AD52

Il faudrait jouer 4♥ si Ouest est fitté : sinon, il faut s'arrêter à 2♥.

Le dernier exemple est intéressant. Si l'ouvreur possède un soutien de trois cartes à Cœur, les valeurs distributionnelles de la main s'ajoutent et permettent de déclarer la manche. Si, en revanche, l'ouvreur n'a que deux cartes à Cœur, il faut alors se contenter d'un contrat partiel et celui de 2♥ offrira de bien meilleures chances que celui de 2SA. La réponse de 2♦ permet donc de s'arrêter aux contrats de 2♥ ou 2♠.

Voici les séquences complètes :

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣

♠ AD1064  
♥ A52  
♦ D103  
♣ V5

Sur l'annonce de 2♦ indiquant deux cartes à Pique, Est conclut à 3SA.

Sur celles de 2♥ et 2♠ indiquant trois cartes à Pique, il conclut à 4♠ avec l'assurance d'un fit.

2♦ → 3SA  
2♥ → 4♠  
2♠ → 4♠

O	E
1♦	1♥
1SA	2♣

♠ 2  
♥ RD1074  
♦ 863  
♣ AD52

En cas de fit, la main vaut 14 points HLD et justifie de jouer la manche, même en face d'une ouverture minimale. Si l'ouvreur annonce 2♦, il n'y a plus de fit et les points D sont défalqués. On se retrouve alors en-dessous de la zone de la manche et le contrat de 2♥ est amplement suffisant.

2♦ → 2♥  
2♥ → 4♥  
2♠ → 4♥

**Rappel** : la possession d'une majeure cinquième ne suffit pas à utiliser le Roudi ; encore faut-il avoir un minimum de 11 HL, de quoi espérer une manche.

<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♥</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1♠</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1SA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2♠</td> </tr> </table>	O	E	1♥	1♠	1SA	2♠	♠ R9842 ♥ 73 ♦ V7 ♣ R653	Avec 8 HL, il convient de répéter sa couleur au palier de 2, imposant le contrat de 2♠ à l'ouvreur.
O	E							
1♥	1♠							
1SA	2♠							

### Deuxième donne de la séance (11.2)

11.2	Donneur : N	Vul : NS	JF B - Donne 18												
	♠ R 5 ♥ A 8 7 2 ♦ R D 7 4 ♣ V 5 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 9 6 ♥ V 10 9 3 ♦ A 10 9 5 ♣ A 9 8	<table style="border: 1px solid black; border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10 8 4 3 ♥ R D 6 4 ♦ 8 2 ♣ D 10 2	1♠ 2♣ 2♠	Passe Passe Passe	1♦ 1SA 2♦	Passe Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Valet de Cœur	♠ A D V 7 2 ♥ 5 ♦ V 6 3 ♣ R 7 6 3		2♣ : Roudi. 2♦ : deux cartes à Pique. 2♠ : préférable à 2SA avec une main irrégulière.												

Le déclarant est à la tête de cinq levées de Pique (sauf partage 5/1) et une levée de Cœur. Les deux levées manquantes doivent être trouvées à Carreau : le déclarant prend donc l'entame et donne quatre tours d'atout en défaussant deux Cœurs du mort. Il joue ensuite vers le Roi de Carreau qui fait la levée, puis vers le Valet de Carreau, pris de l'As : la Dame de Carreau sera la huitième levée. A noter qu'il ne faut surtout pas couper les Cœurs du mort ou tenter de jouer vers le Roi de Trèfle avant que les Carreaux ne soient établis, sous peine de perdre la course à l'affranchissement.

Score : 2♠ =      ► 110 NS

## Troisième donne de la séance (11.3)

11.3	Donneur : N	Vul : EO	JF B - Donne 19												
	♠ 9 4 ♥ R D 9 6 ♦ A 7 5 ♣ A V 6 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 8 7 ♥ 7 4 3 ♦ R D 10 6 2 ♣ R 8 5	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A V 6 2 ♥ 5 2 ♦ V 9 8 4 ♣ D 10 9	1♠ 2♣ 2♥	Passe Passe Passe	1♣ 1SA 2♦ 4♥	Passe Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Roi de Carreau	♠ R D 10 5 3 ♥ A V 10 8 ♦ 3 ♣ 7 3 2		2♣ : Roudi. 2♦ : deux cartes à Pique. 2♥ : main limite de 11 – 12HLD, 5+♠/4+♥. 4♥ : maximum et fitté, Nord nomme la manche.												

Les Piques seront la principale source de levées du déclarant, aussi doit-il s'atteler immédiatement à leur affranchissement. Il prend l'entame au mort et joue un petit Pique vers le Roi, qui fait la levée, remonte au mort par l'As de Trèfle et rejoue Pique : Est doit plonger de l'As. Le déclarant coupe le retour Carreau, coupe un Pique pour les affranchir et retire les atouts adverses en finissant en main. Il peut alors encaisser les deux derniers Piques et concéder deux levées de Trèfle.

Score : 4♥ =      ► 420 NS

## Inférences du « 2♣ Roudi »

- Pour exprimer un espoir de manche avec six cartes en majeure, le répondant utilise également le Roudi avant d'effectuer un saut, comme dans l'exemple ci-dessous.

O	E	
1♦	1♠	♠ RD10963
1SA	2♣	♥ 3
2♦ → 3♠		♦ A94
2♥ → 4♠		♣ 974
2♠ → 4♠		

Si l'ouvreur indique trois cartes à Pique, la main d'Est s'évalue à 15 HLD et justifie une conclusion à la manche. Mais si l'ouvreur n'annonce que 2♦, la main ne vaut que 13HLD et les 27HLD requis pour jouer la manche majeure ne sont pas acquis. Est doit sauter à 3♠ pour encourager l'ouvreur à déclarer 4♠ avec une bonne ouverture.

- Après la redemande à 1SA, la répétition par le répondant de sa majeure avec saut devient alors forcing de manche et exprime un espoir de chelem tout en garantissant six cartes.

		♠ AR7							
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 50%;">O</th> <th style="width: 50%;">E</th> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>3♥</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♥	1SA	3♥		♥ AD9863	Les 20 points HLD du répondant laissent espérer un chelem mais il pourrait manquer deux As, ou même As/Roi de Trèfle. Il faut prendre son temps.
O	E								
1♣	1♥								
1SA	3♥								
		♦ 7							
		♣ DV5							

Après 1X - 1M - 1SA, **3M est forcing**, et garantit **six cartes** dans une **main de chelem**.

➤ **Une séquence particulière**

L'enchère de 2♣ étant conventionnelle, que faire quand seul un contrat partiel à Trèfle est envisageable ? La solution passe également par le 2♣ Roudi !

		♠ V964									
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 50%;">O</th> <th style="width: 50%;">E</th> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td>2/♦♥♠</td> <td>3♣</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♠	1SA	2♣	2/♦♥♠	3♣		♥ 4	Après la redemande à 1SA, Est répond 2♣, comme s'il souhaitait connaître le nombre de Piques de l'ouvreur. Au troisième tour d'enchères il annoncera invariablement 3♣ qui indique ce type de main. L'ouvreur est prié de passer.
O	E										
1♣	1♠										
1SA	2♣										
2/♦♥♠	3♣										
		♦ D6									
		♣ RV9753									

Quand elle fait suite au 2♣ Roudi, l'enchère de 3♣ est un **arrêt absolu**.

**Quatrième donne de la séance (11.4)**

11.4	Donneur : S	Vul : T	JF B - Donne 20												
	♠ A 7 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ 6 5		1♣	Passe	1♠	Passe									
	♦ 4		1SA	Passe	2♣	Passe									
	♣ D 10 9 8 5 3		2♠	Passe	3♣										
♠ RV	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">E</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O	E			S		♠ D 10 9 4	2♣ : Roudi. 2♠ : trois cartes à Pique, main maximum. 3♣ : arrêt absolu.			
	N														
O	E														
	S														
♥ R 7 3		♥ V 10 9 2													
♦ V 10 7 3		♦ R D 8 6 2													
♣ A 7 4 2		♣ -													
	♠ 8 6 3														
Entame :	♥ A D 8 4														
Valet de Carreau	♦ A 9 5														
	♣ R V 6														

Le déclarant prend l'entame et compte une levée de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et cinq levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour l'emporter, il devra couper un Pique de sa main, ou affranchir un Pique sur une répartition 3/3 de la couleur, ou encore réussir l'impasse au Roi de Cœur. Il joue donc l'As de Pique et Pique pour commencer à ouvrir la coupe, mais Ouest prend et joue l'As de Trèfle et Trèfle pour l'en empêcher. Sud rejoue Pique : Ouest doit couper le 10 de son partenaire pour enlever le dernier Trèfle du déclarant : l'impasse au Roi de Cœur échouant, une levée de chute couronnera ce joli flanc.

Score : 3♣ - 1      ► 100 EO

## Séance 12

## LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

## Programme de la séance

- Définition
- Conditions d'emploi
- Cas d'utilisation
- Réponses de l'ouvreur
- Suite de la séquence
- La quatrième couleur à saut

## Définition



La « quatrième couleur forcing » est une convention utilisée par le répondant au moment où il fait sa deuxième enchère. Son utilisation sous-entend que les trois autres couleurs ont été annoncées lors des trois enchères précédentes du camp.

## Exemples :

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

Dans les deux exemples ci-dessus Est, à son deuxième tour d'enchère, annonce la seule des quatre couleurs dont personne n'a encore parlé. L'annonce de cette dernière couleur n'y garantit absolument rien, aussi bien quantitativement que qualitativement. Elle est purement conventionnelle.

*Dans un souci de simplification, nous n'aborderons pas la séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠.*

## Conditions d'emploi

- L'utilisation de la quatrième couleur forcing implique au minimum un espoir de manche. Il est donc nécessaire de posséder au moins 10/11 points H.
- Il va sans dire que l'emploi de la quatrième couleur forcing sous-entend que la main du joueur ne correspond à aucune enchère répertoriée.
- La « quatrième couleur forcing », comme un changement de couleur au palier de 2, est auto-forcing.

## Cas d'utilisation

- Le plus souvent le répondant emploie la quatrième couleur forcing afin de déterminer la nature du contrat final, les informations disponibles n'étant pas suffisantes pour imposer une dénomination. La convention sert alors à obtenir de la part de l'ouvreur des données complémentaires sur sa force et sa distribution.

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦

♠ A96  
♥ AD973  
♦ R7  
♣ 763

Est a une certitude : il faut jouer au moins une manche. Mais il ne sait pas laquelle. De plus aucune enchère naturelle ne convient : 2♥ ou 3♥ garantirait six cartes et un maximum de 10 points H, et 3SA ne permettrait pas de détecter un fit 5/3 à Cœur.

**Autre exemple** : ne pas déclarer unilatéralement la manche à Sans-Atout, l'ouvreur pouvant posséder un singleton dans la dernière couleur.

O	E
1♦	1♥
2♣	2♠

♠ 963  
♥ AD84  
♦ RV8  
♣ R105

Le fit à Cœur est impossible alors qu'il existe un fit à Carreau, l'ouvreur ayant promis cinq cartes dans cette couleur.

Cependant, la manche à Sans-Atout pourrait offrir de meilleures garanties à condition que l'ouvreur tienne la couleur non nommée, ici les Piques.

- Le second cas d'utilisation de la convention est celui où l'enchère est utilisée pour rendre une séquence forcing. Voici deux exemples pour illustrer ce propos.

O	E
1♦	1♥
1♠	2♣

♠ AR96  
♥ RD104  
♦ AD3  
♣ V6

Aucun soutien à Pique au deuxième tour ne permet à Est d'exprimer sa force. 2♠ indiquerait de 6- 10 HLD, 3♠ 11-12 HLD, et 4♠, 13 -15 HLD. La solution, pour montrer à l'ouvreur des ambitions de chelem, consiste à utiliser la « quatrième couleur forcing » (2♣) avant de soutenir les Piques au palier de 3 au tour suivant.

O	E
1♦	1♠
2♣	2♥

♠ ARV953  
♥ 74  
♦ A93  
♣ D4

Ce second exemple relève du même esprit. Une répétition à 3♠ montrerait bien un unicolore de six cartes, mais une force maximale de 10 points H seulement. L'emploi de la « quatrième couleur forcing » suivi de la répétition des Piques au palier de 3 rend la répétition forcing de manche tout en décrivant les six cartes.

## Première donne de la séance (12.1)

12.1	Donneur : S	Vul : P	JF B - Donne 21											
	♠ A 5 3 ♥ R V 10 2 ♦ A R 7 ♣ 8 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			1♦	Passe	1♥	Passe								
			1♠	Passe	2♣	Passe								
			2SA	Passe	3SA									
♠ 8 4 2 ♥ 7 6 3 ♦ 5 4 ♣ A D 7 6 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 7 6 ♥ D 8 5 4 ♦ 9 8 6 2 ♣ 9 3			
	N													
O		E												
	S													
Entame : 6 de Trèfle	♠ D V 10 9 ♥ A 9 ♦ D V 10 3 ♣ R V 10		2♣ : quatrième couleur forcing.											
			2SA : l'arrêt Trèfle sans trois cartes à Cœur.											

L'entame vient jusqu'au Valet du déclarant et celui-ci connaît naturellement As – Dame en Ouest : il doit donc bien se garder de rendre la main en Est, l'adversaire dangereux. Il compte une levée de Pique, deux levées de Cœur, quatre levées de Carreau et une levée de Trèfle après l'entame, soit huit levées sûres. Il doit remonter au mort à Carreau et jouer vers le 9 de Cœur, afin d'affranchir une levée dans la couleur en évitant Est à coup sûr.

Score : 3SA =      ► 400 NS

## Réponses de l'ouvreur

Contrairement au Roudi, la « quatrième couleur forcing » est une question diffuse et non précise, le jeu de l'ouvreur étant moins bien connu qu'après une redemande à 1SA. Rappelons que l'ouvreur doit donner des informations complémentaires sur sa force et surtout sa distribution.

Les priorités de l'ouvreur sont les suivantes :

1. Indiquer un complément de trois cartes dans la majeure du répondant.
2. Décrire un bicolore de dix cartes, soit 5/5, soit 6/4.
3. Faire une enchère à Sans-Atout avec l'arrêt dans la dernière couleur.
4. Utiliser l'enchère par défaut, qui est la répétition de sa première couleur après un bicolore, ou de la seconde après l'annonce de deux couleurs au palier de 1.

La « quatrième couleur forcing » étant auto-forcing, le répondant n'a pas nécessairement à donner le plein de sa main : une réponse à saut au palier de 3 indique certes une main de 15-17H, mais les autres mains, même très fortes, s'enchérissent sans saut.

### Exemples :

♠ 2  
 ♥ V94  
 ♦ AR1082  
 ♣ RD63

	O	E
	1♦	1♥
	2♣	2♠
	3♥	

Avec trois cartes à Cœur, la priorité absolue est de les indiquer au palier approprié.

♠ A962

♥ -

♦ DV4

♣ ADV953

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
3♣	

L'annonce de la distribution prime l'enchère à Sans-Atout.

♠ 2

♥ AD104

♦ ARV104

♣ R104

O	E
1♦	1♠
2♥	3♣
3SA	

La distribution bicolore étant déjà décrite il reste à mentionner l'arrêt à Trèfle.

## Deuxième donne de la séance (12.2)

12.2	Donneur : N	Vul : NS	JF B - Donne 22			
	♠ A 9 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R 6 4				1♣	Passe
	♦ R 6		1♥	Passe	1♠	Passe
	♣ A 8 6 2		2♦	Passe	2♥	Passe
♠ R D V 10		♠ 8 4	4♥			
♥ 10 8 7 3		♥ 9				
♦ V 9 5		♦ D 10 7 4 2				
♣ D 5		♣ V 10 9 7 3				
			2♦ : quatrième couleur forcing.			
			2♥ : indiquer trois cartes dans la majeure est un renseignement prioritaire.			
			4♥ : la manche majeure est déclarée.			
Entame : Roi de Pique	♠ 7 6 3 ♥ A D V 5 2 ♦ A 8 3 ♣ R 4					

Le déclarant se compte une levée de Pique, cinq levées d'atout sauf catastrophique répartition 5/0 des cartes adverses, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle, soit dix levées sûres. Pour en réaliser onze, il doit tenter de réaliser une sixième levée d'atout grâce à une coupe de la main courte. Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Cœur et constate le mauvais partage. Il joue alors le Roi de Carreau, l'As de Carreau et coupe un Carreau tant qu'il reste un atout au mort, rentre en main à Trèfle et purge les atouts adverses.

Score : 4♥ +1

▶ 650 NS

## Suite de la séquence

La séquence devient forcing de manche lorsque la troisième enchère du répondant dépasse strictement 2SA.



Le déclarant peut compter sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle après l'entame. Il tire donc As – Roi de Carreau car une répartition 3/2 de cette couleur en flanc (68% des cas) lui apporte immédiatement dix levées par un affranchissement de longueur. En l'occurrence, Ouest défausse au deuxième tour et Sud peut encore se rabattre sur les Piques : lorsque la couleur se révèle 3/3 (36% des cas restants), il réclame neuf levées. Notez bien qu'un coup à blanc à Carreau à la seconde levée lui serait fatal car il perdrait alors la course à l'affranchissement.

Score : 3SA =      ► 400 NS

## La quatrième couleur à saut

Attention ! Si la quatrième couleur est une annonce conventionnelle, quand elle est faite à saut, celle-ci est simplement descriptive et forcing. C'est l'ouvreur qui aura une image précise de la main du répondant.

O	E		
1♦	1♠	♠ ARV96	L'annonce de la quatrième couleur à saut est naturelle et forcing. Elle décrit ici un bicolore 5-5 fort : l'ouvreur agira en conséquence.
2♣	3♥	♥ RD842	
		♦ 3	
		♣ V6	

## Quatrième donne de la séance (12.4)

12.4	Donneur : N	Vul : T	JF B - Donne 24											
	♠ D 6 4 ♥ R D V 6 3 ♦ 7 ♣ A 8 5 2	♠ 10 8 ♥ A 10 8 4 ♦ 9 4 2 ♣ D 10 6 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
♠ 9 7 3 ♥ 9 5 2 ♦ R V 10 6 ♣ V 9 4	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S					
	N													
O		E												
	S													
Entame : 3 de Pique	♠ A R V 5 2 ♥ 7 ♦ A D 8 5 3 ♣ R 7		1♠ 3♦ 4SA 6♣	Passe Passe Passe	1♥ 2♣ 3♠ 5♦	Passe Passe Passe Passe								
			2♣ : bicolore économique, 13 – 19 HL. 3♦ : beau bicolore 5/5, forcing de manche. 3♠ : soutien de trois cartes. 4SA : avec tous les contrôles, Sud pose le Blackwood. 5♦ : un As.											

Avec une belle opposition dans la couleur secondaire du déclarant, Ouest entame atout. Sud prend en main et joue Cœur pour le Roi et l'As d'Est, qui rejoue un tour d'atout pris au mort. Le déclarant coupe un Cœur pour tenter d'affranchir la couleur, tire l'As de Carreau et coupe un Carreau. Il rentre en main par le Roi de Trèfle, retire le dernier atout adverse, puis rejoint le mort par l'As de Trèfle pour encaisser trois levées de Cœur, la couleur étant heureusement répartie 4/3 (62%).

Score : 6♣ =      ► 1430 NS

## Séance 13

## LA TROISIEME COULEUR FORCING

## Programme de la séance

- Définition
- Conditions d'emploi
- Développements de l'ouvreur
- La troisième couleur avec saut

## Définition

?

Comme son nom l'indique la « troisième couleur forcing » correspond à l'annonce d'une troisième couleur après que deux couleurs seulement ont été annoncées. Cette convention s'applique exclusivement après la répétition par l'ouvreur de sa mineure d'ouverture au palier de 2 et correspond strictement aux trois séquences suivantes.

O	E
1♣	1♥
2♣	?

O	E
1♣	1♠
2♣	?

O	E
1♦	1♠
2♦	?

Dans la séquence de gauche l'enchère de 2♦ d'Est est forcing en dépit de son caractère économique.

Dans la séquence du milieu, les enchères de 2♦ et 2♥ seraient également forcing. Notons d'ores et déjà que l'enchère de 2♥ garantit quatre cartes dans la couleur, alors que l'enchère de 2♦ dénie quatre cartes à Cœur, sans pour autant promettre quoi que ce soit à Carreau en termes de force ou de longueur.

Dans la séquence de droite l'enchère de 2♥ ne garantit ni ne dénie quatre cartes. C'est la seule façon d'annoncer une nouvelle couleur sans pour autant imposer la manche.

Aucune de ces « troisièmes couleurs » n'est forcing de manche et leur expression est toujours économique.

Comme pour la « quatrième couleur forcing » précédemment étudiée, la convention vise principalement à obtenir des informations complémentaires sur le jeu de l'ouvreur dont la force ne peut dépasser 15 ou 16 points H pour avoir répété sa mineure au palier de 2.

## Conditions d'emploi

La troisième couleur forcing promet un minimum de 9/10HL et n'a pas de limite supérieure.

Voici quelques exemples avec lesquels l'emploi de la convention est justifié.

		♠ DV2	
		♥ RV965	Est voudrait savoir si l'ouvreur possède trois cartes à Cœur.
		♦ AD4	
		♣ D3	
		♠ 864	
		♥ RV105	Cette fois l'absence d'arrêt à Pique peut faire craindre que la manche à Sans-Atout ne chute.
		♦ RV5	
		♣ AD4	
		♠ A92	
		♥ RD853	Est s'interroge sur un complément de trois cartes à Cœur chez l'ouvreur. De plus, il n'a pas les moyens d'imposer la manche. Notons qu'il ne tient pas les Carreaux, couleur utilisée pour relancer le dialogue.
		♦ 974	
		♣ D7	

La troisième couleur peut également servir à rendre forcing de manche un soutien de la mineure d'ouverture ou la répétition de la couleur de réponse.

		♠ AD42	
		♥ R62	Un soutien à 3♣ serait non forcing.
		♦ A4	L'enchère de 2♥ promettrait quatre cartes.
		♣ R1032	
		♠ AD9752	
		♥ A5	Une répétition à 3♣ serait non forcing : Est répond donc 2♦ et annoncera 3♠ sur 2SA ou 3♣, pour rendre la séquence forcing.
		♦ A84	
		♣ D3	

## Première donne de la séance (13.1)

13.1	Donneur : N	Vul : P	JF C - Donne 1			
	♠ 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A R 8 7				1♣	Passe
	♦ 6 5		1♠	Passe	2♣	Passe
	♣ R D 10 6 4 3		2♦	Passe	2♥	Passe
♠ 8 5 4		♠ A 7	4♠			
♥ D V 10		♥ 9 6 4 3 2	2♣ : Nord n'a pas les moyens de faire un bicolore cher, qui montrerait au moins 18 HL.			
♦ R V 8		♦ A 10 3 2	2♦ : troisième couleur forcing. Sud est légèrement trop fort pour conclure à 4♠.			
♣ 8 7 5 2		♣ V 9	2♥ : force à Cœur, sans nécessairement quatre cartes.			
Entame : Dame de Cœur	♠ R D V 10 9 6 3		4♠ : tout espoir de chelem est perdu.			
	♥ 5					
	♦ D 9 7 4					
	♣ A					

L'entame semble très ennuyeuse car elle prive Sud de la seule communication permettant d'encaisser les Trèfles du mort, une fois l'As débloqué. Qu'à cela ne tienne, il prend de l'As et tire le Roi en jetant l'As de Trèfle, puis défausse deux Carreaux de sa main sur le Roi et la Dame de Trèfle avant de jouer atout.

Score : 4♠ =      ► 420 NS

## Développements de l'ouvreur

L'ouvreur réagit en respectant les priorités suivantes :

1. Il soutient la majeure de réponse avec trois cartes.
2. Il fait une enchère à Sans-Atout à condition d'arrêter les deux dernières couleurs.

La grande différence avec la quatrième couleur forcing est que la troisième couleur forcing n'est pas auto-forcing : l'ouvreur devra donc immédiatement indiquer sa force, 13-15 HL ou 16-17 HL.

- **Avec 13-15 HL**, il peut dire :
  - 2♥ ou 2♠ dans la majeure du répondant avec trois cartes (voire deux).
  - 2SA, qui montre les arrêts dans les deux couleurs restantes.
  - 3♣ ou 3♦ dans sa couleur d'ouverture sixième au palier de 3.
 Ces enchères sont non forcing.

- **Avec 16-17 HL**, il utilise une autre enchère, naturelle et forcing.

Exemples :

♠ D94		O	E
♥ 2		1♣	1♠
♦ D742		2♣	2♦
♣ ARV72		2♠	

2♠ : non forcing.  
Trois cartes à Pique, main minimum.

♠ R104  
♥ 2  
♦ AV5  
♣ AD7643

	O	E
	1♣	1♠
	2♣	2♦
	3♠	

3♠ : forcing.

Trois cartes à Pique, main maximum.

♠ 4  
♥ R103  
♦ D1042  
♣ AR972

	O	E
	1♣	1♠
	2♣	2♦
	2SA	

2SA : non forcing.

Arrêt dans les deux couleurs rouges, main minimum.

♠ 10  
♥ AD3  
♦ RD42  
♣ RV975

	O	E
	1♣	1♠
	2♣	2♦
	3SA	

3SA : la manche.

Arrêt dans les deux couleurs rouges, main maximum.

## Deuxième donne de la séance (13.2)

13.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 2												
	♠ R 7 3 ♥ A D 6 4 2 ♦ 9 7 3 ♣ A 9		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
			1♣	Passe	1♥	Passe									
			2♣	Passe	2♦	Passe									
			2SA	Passe	3SA										
♠ 10 6 ♥ V 10 8 ♦ D V 10 8 2 ♣ V 8 3	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </tbody> </table>		N	E					O	S	♠ V 9 8 5 4 2 ♥ R 9 3 ♦ R 4 ♣ D 4				
	N	E													
	O	S													
Entame : Dame de Carreau	♠ A D ♥ 7 5 ♦ A 6 5 ♣ R 10 7 6 5 2														
			2♦ : troisième couleur forcing.												
			2SA : les arrêts à Pique et à Carreau sans trois cartes à Cœur, main minimum.												

Est fournit le Roi pour ne pas bloquer la couleur et Sud laisse passer, puis prend le 4 de Carreau qui suit pour épuiser Est dans la couleur en cas de partage 5/2. Sous réserve d'une répartition 3/2 des Trèfles, Sud semble pouvoir revendiquer trois levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et cinq levées de Trèfle. Pour éviter de perdre entretiens quatre levées de Carreau en plus d'une levée de Trèfle, Sud joue un petit Trèfle vers le 9 : grâce à cet affranchissement de longueur orienté, Ouest ne prendra jamais la main pour encaisser sa couleur.

Score : 3SA + 1      ► 630 NS

## Troisième donne de la séance (13.3)

13.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 3												
	♠ A R 5 3 ♥ R 8 4 ♦ R 6 3 ♣ 7 5 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
			1♦	Passe	1♠	Passe									
			2♦	Passe	2♥	Passe									
			2SA	Passe	3SA										
♠ V 9 7 2 ♥ 9 3 ♦ 8 4 ♣ D 10 8 4 2  Entame : 4 de Trèfle	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10 8 6 ♥ A V 7 6 2 ♦ V 5 ♣ A V 6	2♦ : ne garantit pas six cartes car la réponse n'est pas collée à l'ouverture. 2♥ : troisième couleur forcing car conclure à 3SA avec trois petits Trèfles est impossible. N'oublions pas que 2♥ ne garantit pas quatre cartes. 2SA : minimum, non forcing. Garantit les arrêts Trèfle et Cœur, sans trois cartes à Pique.			
	N														
O		E													
	S														
	♠ D 4 ♥ D 10 5 ♦ A D 10 9 7 2 ♣ R 9														

Est prend de l'As et rejoue le Valet en pair-impair du résidu, affranchissant ainsi la couleur de son partenaire. Le déclarant tire alors six tours de Carreau, et la défense sait que le déclarant gagnera son contrat avec au minimum deux levées de Pique, six levées de Carreau et une levée de Trèfle. Pour ne rien lâcher, Ouest doit conserver autant de Piques que le mort : la moindre défausse dans cette couleur libérerait un quatrième Pique.

Score : 3SA + 1      ► 430 NS

## La troisième couleur à saut

Le saut garantit un véritable bicolore 5/5. Il est forcing de manche.

		♠ RDV95							
		♥ 52	3♦ : bicolore 5/5. Comme la quatrième couleur à saut, cette enchère est parfaitement descriptive.						
		♦ AD1084							
		♣ 7							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♣</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>3♦</td></tr> </table>	O	E	1♣	1♠	2♣	3♦		
O	E								
1♣	1♠								
2♣	3♦								

*Pour finir, vous pouvez faire jouer cette donne pour montrer que la nomination d'une nouvelle couleur par le répondant après la répétition par l'ouvreur de sa couleur promet une force dans celle-ci, en-dehors des trois cas répertoriés de troisième couleur « artificielle » : il s'agit de troisièmes couleurs « naturelles ».*

### Quatrième donne de la séance (13.4)

13.4	Donneur : S	Vul : T	JF C - Donne 4												
	♠ A 6		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ R 3		1♥	Passe	2♣	Passe									
	♦ A 8 6 3		2♥	Passe	3♦	Passe									
	♣ A R D 4 2		3SA	Passe	6SA										
♠ D V 10 5		♠ 8 7 3 2	3♦ : force à Carreau sans nécessairement quatre cartes, puisque Sud a dénié une longueur dans cette couleur par sa redemande à 2♥. 3SA : l'arrêt Pique. 6SA : avec 21 HL face à l'ouverture, les 33 HL nécessaires pour appeler le petit chelem sont atteints.												
♥ 8 7 5 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>						N		O		E		S		♥ 9 2
	N														
O		E													
	S														
♦ V 9 4 2		♦ R 10													
♣ 10		♣ V 9 8 5 3													
Entame :	♠ R 9 4														
Dame de Pique	♥ A D V 10 6														
	♦ D 7 5														
	♣ 7 6														

Le déclarant peut compter sur deux levées de Pique, cinq levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées certaines. Son meilleur jeu consiste à parier sur un partage 3/3 ou 4/2 des Trèfles. Il tire As - Roi de Trèfle, et la couleur se révélant répartie 5/1, il change son fusil d'épaule et joue un petit Carreau vers la Dame : le Roi étant en Est, il trouvera sa douzième levée dans la couleur.

Score : 6SA =      ► 1440 NS

## Séance 14

## ORAL DE REVISION

## Programme de la séance

## ● Exercices

**Exercice 1** – Reliez chaque main à l'enchère adéquate, après le début de séquence suivant :

O	E
1♣	1♠
1SA	?

①	②	③	④
♠ AD863 ♥ 83 ♦ 9432 ♣ V7	♠ AR962 ♥ D4 ♦ R95 ♣ 764	♠ AV9753 ♥ 974 ♦ AD7 ♣ 4	♠ RDV1084 ♥ A ♦ A865 ♣ R5
3♠	4♠	2♠	2♣

## Solutions de l'exercice 1

Main 1 - 2♠

Main 2 - 2♣

Main 3 - 4♠

Main 4 - 3♠

## Le 2♣ Roudi après 1x – 1M – 1SA

## Conditions d'utilisation du 2♣ Roudi

11+ HL, cinq cartes dans la majeure de réponse.

11-12 HL, six cartes dans la majeure de réponse.

5-10 HL, quatre cartes dans la majeure de réponse et plus de cinq cartes à Trèfle.

## Réponses au 2♣ Roudi

2♦	2 cartes dans la majeure de réponse.
2♥	3 cartes dans la majeure de réponse, minimum.
2♠	3 cartes dans la majeure de réponse, maximum.

### Séquences associées

La répétition à saut de la majeure de réponse sur 1SA montre 6 belles cartes et un espoir de chelem.

Le 2♣ Roudi suivi de 3♣ est un arrêt absolu avec 6 cartes à Trèfle et un jeu faible.

**Exercice 2** – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ AV64		♠ 92																
♥ RV4	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ D10853	<table style="margin: auto;"> <tr><th>O</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>3SA</td></tr> </table>	O	E	1♦	1♥	1♠	3SA
		N																
O			E															
		S																
O	E																	
1♦	1♥																	
1♠	3SA																	
♦ A10532	♦ RDV																	
♣ 4	♣ A63																	

♠ AV32		♠ 654																		
♥ 642	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ RDV103	<table style="margin: auto;"> <tr><th>O</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>2♦</td></tr> <tr><td>2SA</td><td>3SA</td></tr> </table>	O	E	1♣	1♥	1♠	2♦	2SA	3SA
		N																		
O			E																	
		S																		
O	E																			
1♣	1♥																			
1♠	2♦																			
2SA	3SA																			
♦ A103	♦ 84																			
♣ RV53	♣ AD6																			

♠ R3		♠ A92																		
♥ V4	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ ARD1076	<table style="margin: auto;"> <tr><th>O</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>3♥</td></tr> <tr><td>Passé</td><td></td></tr> </table>	O	E	1♦	1♥	2♣	3♥	Passé	
		N																		
O			E																	
		S																		
O	E																			
1♦	1♥																			
2♣	3♥																			
Passé																				
♦ RV1073	♦ A6																			
♣ A974	♣ V2																			

### Solutions de l'exercice 2

*Séquence 1 : Est aurait dû redemander à 2♣, quatrième couleur forcing, pour retrouver un fit 5/3 à Cœur.*

*Séquence 2 : sur la quatrième couleur forcing à 2♦, Ouest aurait dû donner priorité à un fit de trois cartes à Cœur (2♥).*

*Séquence 3 : Est aurait dû employer la quatrième couleur forcing (2♠) afin de répéter sa couleur en séquence forcing. Ici, 3♥ sur 2♣ montre 11-12 HL et six bonnes cartes : ce n'est pas une enchère forcing.*

**La quatrième couleur forcing****Conditions d'utilisation de la quatrième couleur**

11+HL, demande de renseignements complémentaires.

11+HL, pour rendre l'enchère naturelle à suivre forcing.

**Réponses à la quatrième couleur**

Fit différé de trois cartes.

Description d'un bicolore de dix cartes.

Sans-Atout avec l'arrêt dans la dernière couleur.

À défaut, répétition de la première couleur de l'ouvreur après un bicolore ou de la seconde après la nomination par l'ouvreur de deux couleurs au palier de 1.

**Séquence associée**

La quatrième couleur à saut est forcing de manche et montre un beau bicolore 5/5.

**Exercice 3** – Complétez les séquences suivantes.

➤ **Séquence 1**

♠ R104

♥ 2

♦ RV63

♣ AD1074

	N	
O		E
	S	

♠ D2

♥ AD1053

♦ A102

♣ V93

O	E
?	

➤ **Séquence 2**

♠ D104

♥ 2

♦ AR10752

♣ AV6

	N	
O		E
	S	

♠ AR973

♥ 94

♦ 83

♣ R873

O	E
?	

➤ **Séquence 3**

♠ 2		♠ A9764									
♥ RV104	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♥ AD95
	N										
O		E									
	S										
♦ A93		♦ D84									
♣ AV1065		♣ 7									

O	E
?	

**Solutions de l'exercice 3**

➤ **Séquence 1**

♠ R104		♠ D2									
♥ 2	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♥ AD1053
	N										
O		E									
	S										
♦ RV63		♦ A102									
♣ AD1074		♣ V93									

O	E
1♣	1♥
2♣	2♦
2SA	3SA

➤ **Séquence 2**

♠ D104		♠ AR973									
♥ 2	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♥ 94
	N										
O		E									
	S										
♦ AR10752		♦ 83									
♣ AV6		♣ R873									

O	E
1♦	1♠
2♦	2♥
3♠	4♠

➤ **Séquence 3**

♠ 2		♠ A9764									
♥ RV104	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♥ AD95
	N										
O		E									
	S										
♦ A93		♦ D84									
♣ AV1065		♣ 7									

O	E
1♣	1♠
2♣	2♥
3♥	4♥

**La troisième couleur forcing****Conditions d'utilisation de la troisième couleur**

9<sup>+</sup>HL, demande de renseignements complémentaires.

12<sup>+</sup>H ou 13<sup>+</sup>HL, pour rendre l'enchère ultérieure forcing de manche.

**Réponses à la troisième couleur**

Fit différé de 3 cartes.

Sans-Atout avec l'arrêt dans les deux dernières couleurs.

**Les séquences associées**

La séquence 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ montre 5<sup>+</sup>♠/4<sup>+</sup>♥ et au moins 9HL : elle est forcing.

La troisième couleur à saut montre un bicolore 5/5, forcing de manche.

**Première donne de la séance (14.1)**

14.1	Donneur : N	Vul : P	JF C - Donne 5			
	♠ D 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 7 6 2				1♦	Passe
	♦ A R V 7		1♠	Passe	1SA	Passe
	♣ R 6 3		2♣	Passe	2♥	Passe
♠ V 9 8 3		♠ 5	3♥	Passe	3♠	Passe
♥ D 9 8 3		♥ V 10	4♠			
♦ 3		♦ 10 9 8 6 5 2				
♣ D V 10 4		♣ A 9 8 7				
	♠ A R 10 7 6					
	♥ A R 5 4					
Entame :	♦ D 4					
Dame de Trèfle	♣ 5 2					

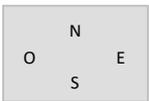
2♣ : Roudi trois réponses.  
 2♥ : trois cartes à Pique, main minimum.  
 3♥ : enchère naturelle et forcing de manche.  
 4♠ : le chelem est très lointain sans fit Cœur.

Avec une levée naturelle à l'atout, Ouest n'a aucun intérêt à entamer de son singleton. Sud coupe le troisième tour de Trèfle et semble pouvoir compter quatre levées de Pique, deux levées de Cœur et quatre levées de Carreau. Il doit seulement prendre garde à pouvoir toujours accéder au mort même si le Valet de Pique est quatrième : Sud encaisse donc As – Roi de Pique puis passe aux Carreaux. Lorsque Sud coupera, il restera la Dame de Pique au mort pour retirer le dernier atout de la défense et encaisser les Carreaux.

Score : 4♠ =

► 420 NS

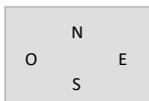
## Deuxième donne de la séance (14.2)

14.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 6			
	♠ A 2 ♥ D 10 9 8 3 ♦ R D 10 ♣ R 7 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			1♦	Passe	1♥	Passe
			2♣	Passe	2♠	Passe
			2SA	Passe	3SA	
♠ V 10 8 3 ♥ A 6 4 ♦ 9 4 2 ♣ A 10 9		♠ 9 7 6 5 ♥ R V 7 5 ♦ 7 3 ♣ 8 6 2	2♣ : bicolore économique, 13 – 19 HL, non forcing. 2♠ : quatrième couleur forcing.			
Entame : Valet de Pique	♠ R D 4 ♥ 2 ♦ A V 8 6 5 ♣ D V 5 3					

Le déclarant appelle l'As, Est fournissant le 7 pour montrer ses quatre cartes, et un compte de points montre à l'entameur que son partenaire possède un maximum de 5H. Le déclarant joue un petit Trèfle vers son Valet, qu'Ouest prend de l'As : connaissant un singleton Cœur en Sud, il doit alors jouer l'As de Cœur et Cœur afin de limiter le camp adverse à juste fait. Sinon, le déclarant alignera facilement onze levées grâce à la répartition 3/3 des Trèfles.

Score : 3SA = ► 600 NS

## Troisième donne de la séance (14.3)

14.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 7			
	♠ A 8 7 5 2 ♥ A 7 ♦ A ♣ V 8 6 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			1♦	Passe	1♠	Passe
			2♦	Passe	2♥	Passe
			2SA	Passe	3SA	
♠ 10 9 3 ♥ D 10 8 3 ♦ 9 6 5 ♣ A 10 9		♠ R D V 6 ♥ 9 6 4 2 ♦ 8 7 3 ♣ D 2	2♥ : troisième couleur forcing. 2SA : les arrêts Trèfle et Cœur sans trois cartes à Pique. Main minimum.			
Entame : 3 de Cœur	♠ 4 ♥ R V 5 ♦ R D V 10 4 2 ♣ R 7 5					

La tentation est grande d'appeler un petit Cœur en espérant réaliser une levée de Pique, trois levées de Cœur et six levées de Carreau. Mais si le déclarant agit ainsi, le blocage des Carreaux le condamnera à ne réaliser qu'une levée dans la couleur. Il doit donc prendre de l'As de Cœur, débloquer l'As de Carreau et utiliser l'unique reprise de son jeu, le Roi de Cœur, pour encaisser sa longue.

Score : 3SA = ► 400 NS

### Quatrième donne de la séance (14.4)

14.4	Donneur : S	Vul : T	JF C - Donne 8			
	♠ A 5 3 ♥ A 10 ♦ A 8 7 5 2 ♣ V 8 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ D 8 7 4 ♥ 9 8 7 4 ♦ V 6 ♣ A R 9		♠ V 10 9 ♥ 5 3 ♦ D 10 9 ♣ D 10 7 5 3	1♥ 2♥ 3♦ 4♥	Passe Passe Passe	2♦ 2♠ 3♥	Passe Passe Passe
Entame : As de Trèfle	♠ R 6 2 ♥ R D V 6 2 ♦ R 4 3 ♣ 6 4		2♥ : ne promet pas six cartes. 2♠ : promet une force à Pique. Attention, ce n'est pas une troisième couleur artificielle ! 3♥ : un honneur second. 4♥ : à défaut d'arrêt Trèfle			

Au lieu de couper le troisième tour de Trèfle, ce qui affaiblirait le potentiel de la main longue à l'atout, le déclarant doit défausser sa perdante inéluctable à Carreau. Le déclarant prend en main le retour Pique, purge les atouts en quatre tours puis affranchit les Carreaux par la coupe : il pourra les encaisser grâce à l'As de Pique précieusement conservé. Si Sud coupait le troisième tour de Trèfle et purgeait les atouts, il n'en aurait plus au moment auquel il rendrait la main pour affranchir les Carreaux.

Score : 4♥ =      ► 620 NS

## Séance 15

## LES TEXAS MAJEURS – LA RÉPONSE DE 4♦ BICOLORE MAJEUR

## Programme de la séance

- Rappel des séquences connues
- Traitement des mains de manche avec un bicolore majeure-mineure
- Traitement des bicolores majeurs 5/5
- Traitements des unicolores forts en majeure

La convention Texas a déjà fait l'objet d'une étude approfondie. Nous allons développer ici quelques points particuliers d'un usage moins fréquent mais tout aussi intéressants.

## Rappel des séquences connues

L'un des intérêts de la convention Texas est de faire jouer les contrats, quelle qu'en soit la nature, par l'ouvreur d'1SA ou de 2SA (voire d'une ouverture forte, 2♣ ou 2♦, suivie d'une redemande à Sans-Atout). La main de l'ouvreur, riche en points H, sera ainsi protégée au moins pour l'entame. Ce temps gagné peut être décisif pour la réussite du contrat. Il est possible d'utiliser cette convention avec une main nulle.

Par exemple, avec la main suivante,

O	E
1SA	?

♠ V109862

♥ 5

♦ 874

♣ 962

il sera de très loin préférable de jouer le contrat de 2♠ plutôt que celui d'1SA. Si l'ouvreur détient quelque chose comme,

♠ D3

♥ A972

♦ AV10

♣ A873

	N	E
O		
S		

♠ V109862

♥ 5

♦ 874

♣ 962

O	E
1SA	2♥
2♠	-

il fera quatre levées de plus au contrat de 2♠ qu'à celui d'1SA, la couleur longue du mort étant inaccessible dans ce dernier cas. Alors que l'ouvreur pourrait être limité à seulement trois levées au contrat d'1SA, celui de 2♠ a de bonnes chances de gagner, sa réussite nécessitant

que l'un des deux gros honneurs à Carreau soit placé devant la combinaison AV10. A défaut le déclarant pourrait même profiter d'un partage favorable des Trèfles.

Avec plus de jeu, à partir de 7/8 points H, le répondant exprimera sa force et son nombre de cartes dans la majeure au tour d'enchères suivant.

**Exemples :**

O	E
1SA	2♥
2♠	?

①	②	③	④
♠ RD9864 ♥ 3 ♦ D104 ♣ 973 <p style="text-align: center;"><b>3♠</b></p> 10-11 HLD et six cartes, non forcing.	♠ A9853 ♥ 973 ♦ A97 ♣ 84 <p style="text-align: center;"><b>2SA</b></p> 8-9 HL et cinq cartes à Pique.	♠ RD10863 ♥ A94 ♦ 104 ♣ 75 <p style="text-align: center;"><b>4♠</b></p> 12-16 HLD et six cartes, conclusif.	♠ RV873 ♥ AV ♦ D1074 ♣ 94 <p style="text-align: center;"><b>3SA</b></p> 10-15 HL et cinq cartes, main semi-régulière.

**Première donne de la séance (15.1)**

15.1	Donneur : S	Vul : P	JF C - Donne 9											
	♠ A 9 3 ♥ V 9 8 6 3 ♦ A 5 ♣ 9 7 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
♠ R V 6 2 ♥ 5 4 ♦ D 9 7 ♣ D V 10 3 Entame : Dame de Trèfle	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> ♠ 8 4 ♥ R D 10 ♦ R 6 3 2 ♣ A R 8 2		N		O		E		S		♠ D 10 7 5 ♥ A 7 2 ♦ V 10 8 4 ♣ 6 5	1SA 2♥ 4♥	Passe Passe 3SA	Passe Passe
	N													
O		E												
	S													
			2♦ : Texas pour les Cœurs. 3SA : pour faire choisir l'ouvreur entre 3SA et 4♥. 4♥ : avec le fit, il est statistiquement bon de jouer en majeure.											

Sud peut compter sur une levée de Pique, quatre levées de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle soit neuf levées certaines. Pour l'emporter, il doit effectuer une coupe de la main courte : il prend donc de l'As et joue immédiatement l'As de Pique et Pique afin

d'ouvrir sa coupe. Il prend le retour Trèfle, monte au mort par le biais de l'As de Carreau et coupe un Pique : il est alors temps de s'attaquer aux atouts adverses.

Notez bien que la défense est en mesure de battre le contrat si le déclarant joue le moindre tour d'atout avant d'ouvrir sa coupe à Pique, en faisant tomber les trois Cœurs du mort.

Score : 4♥ = ► 420 NS

## Traitement des mains de manche avec un bicolore majeure/mineure

En possession d'une majeure de cinq cartes et d'une mineure d'au moins quatre cartes, la dénomination du contrat final peut varier considérablement si le répondant possède un singleton - voire une chicane - dans l'une des deux autres couleurs. En cas de misfit majeur, on pourra envisager de jouer le contrat de 3SA, la manche mineure, ou plus économiquement une manche majeure avec sept cartes seulement.

Considérons l'exemple suivant :

♠ 1074	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <th style="padding: 2px 10px;">O</th> <th style="padding: 2px 10px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1SA</td> <td style="padding: 2px 10px;">2♦</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">2♥</td> <td style="padding: 2px 10px;">3SA</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px 10px;">Passe</td> </tr> </table>	O	E	1SA	2♦	2♥	3SA	Passe		♠ 3	
O	E										
1SA	2♦										
2♥	3SA										
Passe											
♥ A2		♥ RD863	Séquence trop rapide : il faudrait parvenir à jouer 4♥ au lieu de 3SA.								
♦ AR763		♦ 952									
♣ RV3		♣ AD75									

L'ouverture d'1SA est indiscutable. La rectification à 2♥ s'impose mais il est très imprudent pour le répondant de proposer la manche à Sans-Atout sans se soucier de ce que l'ouvreur possède à Pique. L'annonce par le répondant de la seconde couleur de son bicolore, ici 3♣, avertit l'ouvreur qu'Est n'a au maximum que quatre cartes entre les Piques et les Carreaux. La présence d'un singleton devient alors hautement probable et déclarer 3SA extrêmement risqué, voire suicidaire, si le singleton est à Pique. S'il est à Carreau, en revanche, l'ouvreur ne craint pas la couleur et peut jouer tranquillement le contrat de 3SA.

**Solution** : Il faut donc annoncer la mineure quatrième (ou cinquième) au palier de 3, lorsqu'on a un singleton ou encore un espoir de chelem.

### La réaction de l'ouvreur par ordre de priorité :

1. Soutenir la majeure d'ouverture avec trois ou quatre cartes.
2. Dire 3SA à condition de tenir correctement les deux couleurs courtes du répondant.
3. Annoncer la couleur tenue parmi les deux couleurs courtes du partenaire. Cette enchère dénie une force suffisante dans la dernière couleur pour jouer la manche à Sans-atout si le partenaire y détient un singleton. En résumé l'ouvreur transmet le message suivant : « Si ton singleton est dans la couleur que j'annonce, jouons 3SA. Sinon, trouvons un autre contrat ! ».

♠ 1074		♠ 3
♥ A2		♥ RD863
♦ AR763		♦ 952
♣ RV3		♣ AD75

O	E
1SA	2♦
2♥	3♣
3♦	3♥
4♥	Passé

3♦ est l'enchère clef : elle dénie le fit Cœur et montre une force d'honneurs à Carreau, en refusant 3SA si le partenaire possède un singleton à Pique.

3♥ montre une couleur de bonne qualité, ce qui permet à l'ouvreur de proposer la manche majeure.

**Exemples :**

O	E
1SA	2♥
2♠	3♣
?	

①	②	③
♠ A104 ♥ R5 ♦ 10876 ♣ ARV3 <b>3♠</b> l'expression du fit majeur est prioritaire.	♠ A9 ♥ RD102 ♦ 9753 ♣ AD8 <b>3♥</b> misfit à Pique, force à Cœur sans force à Carreau.	♠ V7 ♥ AD92 ♦ AV103 ♣ R83 <b>3SA</b> en absence de fit majeur, l'ouvreur tient les deux couleurs courtes du répondant.

**Deuxième donne de la séance (15.2)**

15.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 10			
	♠ 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A 10 9 6 3		1SA	Passé	2♦	Passé
	♦ D 8 2		2♥	Passé	3♣	Passé
	♣ R 8 5 4		3♥	Passé	4♥	
♠ RV92		♠ D 8 7 3	2♦ : Texas pour les Cœurs.			
♥ 8 4		♥ 7 5 2	3♣ : enchère naturelle et forcing de manche.			
♦ V 10 9		♦ AR 5 4	3♥ : le fit.			
♣ V 9 6 3		♣ 10 2	4♥ : aucun espoir de chelem.			
Entame :						
Valet de Carreau						

La défense réalise les trois premières levées et joue par exemple atout. Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, cinq levées de Cœur et trois levées de Trèfle, soit neuf levées sûres. Pour l'emporter, il doit espérer un partage 3/3 des Trèfles ou faire une levée d'atout supplémentaire. Le moyen le plus sûr, sous réserve d'un partage 3/2 des Cœurs, est un mort inversé, consistant à couper de la main longue. Sud prend du Roi de Cœur, tire l'As de Pique, coupe un Pique et revient en main à Cœur : constatant le bon partage des atouts, il coupe deux autres Piques puis capture le dernier atout adverse en communiquant en main grâce à l'As et la Dame de Trèfle.

Score : 4♥ =      ► 620 NS

### Troisième donne de la séance (15.3)

15.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 11												
	♠ A D 5 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ 9		1SA	Passe	2♥	Passe									
	♦ D 10 7 6 4		2♣	Passe	3♦	Passe									
	♣ D V		3♥	Passe	3SA										
♠ 10 6		♠ R V 9 3	3♦ : enchère naturelle et forcing de manche.												
♥ D 10 8 4 3	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ V 7 2	3♥ : pas de fit Pique, force à Cœur, problème à Trèfle.			
	N														
O		E													
	S														
♦ 8 3 2		♦ 9 5	3SA : Avec un singleton Cœur face à la force de Sud, Nord conclut.												
♣ R 8 7		♣ A 9 5 2													
Entame :	♠ 8 7														
4 de Cœur	♥ A R 6 5														
	♦ A R V														
	♣ 10 6 4 3														

Est fournit le Valet de Cœur et Sud, à la tête de huit levées sûres, laisse passer puis prend le retour du 7 de Cœur. Il joue alors Trèfle vers le mort : en aucun cas Ouest ne doit plonger, car le Roi de Trèfle est son unique reprise pour encaisser les Cœurs. La Dame de Trèfle est donc prise de l'As et Est rejoue Cœur, afin d'affranchir la couleur de son partenaire. Que le déclarant tente maintenant d'affranchir son 10 de Trèfle ou s'en remette à l'impasse au Roi de Pique, il ne peut plus gagner : la course à l'affranchissement est perdue.

Score : 3SA - 1      ► 50 EO

Après une ouverture de 2SA et un Texas majeur, la nomination d'une mineure ne peut se faire qu'au palier de 4. Elle montre donc un espoir de chelem et le répondant devra redemander à 3SA avec une main de manche banale, même si elle comporte un singleton.

### Traitement des bicolores majeurs 5/5

La première chose à mettre en évidence est que la possession d'un bicolore 5/5, quelle qu'en soit la nature, garantit un fit dans l'une des deux couleurs en face d'un ouvreureur d'1SA ou 2SA. En effet, si l'ouvreureur ne possède que deux cartes dans une couleur, il en détient au moins trois dans n'importe laquelle des trois autres.

Nous distinguerons trois cas de bicolore 5/5 :

- Sans espoir de manche.
- Avec certitude de manche mais sans espoir de chelem.
- Avec espoir de chelem

O	E
1SA	?

①	②	③
<p>♠ V9753</p> <p>♥ D10762</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ 103</p> <p style="text-align: center;"><b>2♥</b></p> <p>puis passe sur la rectification à 2♠ avec un bicolore majeur sans espoir de manche.</p>	<p>♠ A9753</p> <p>♥ RV1084</p> <p>♦ 2</p> <p>♣ 85</p> <p style="text-align: center;"><b>4♦</b></p> <p>bicolore majeur 5/5 sans espoir de chelem.</p>	<p>♠ ADV103</p> <p>♥ RD1074</p> <p>♦ V3</p> <p>♣ 2</p> <p style="text-align: center;"><b>2♥ suivi de 3♥</b></p> <p>5+/5+ majeur avec au moins un espoir de chelem.</p>

*Main 1.* Avec un bicolore sans espoir de manche on se contente de faire un Texas pour les Piques. On passera sur la rectification de l'ouvreur.

*Main 2.* Avec la main N°2 un fit est certain, soit à Cœur, soit à Pique, et la force en points HLD s'élève à 13 en face des 15 points H de l'ouvreur. On utilise alors conventionnellement l'enchère de 4♦ qui exprime au moins cinq Piques et cinq Cœurs. L'ouvreur choisit sa manche en fonction de son complément dans ces deux couleurs. Notons que le fait de dépasser le palier fatidique de 3SA est le signe qu'un fit majeur est garanti.

♠ RD108  
♥ D5  
♦ A1093  
♣ RV4

O	E
1SA	4♦
4♠	

♠ A9753  
♥ RV1084  
♦ 2  
♣ 85

L'ouvreur choisit bien entendu la manche à Pique qui est quasiment sur table.

*Main 3.* Avec une force de 18 points HLD, le répondant est maintenant dans la zone du chelem. Pour l'exprimer il commence par un Texas pour les Piques (2♥) et fait suivre par l'enchère naturelle de 3♥. En cas de fit à Cœur, le contrat sera joué de la main du répondant, ce qui n'a pas d'importance dans la mesure où l'ouvreur n'a pas plus de forces à protéger de l'entame que le répondant.

♠ R2 ♥ AV95 ♦ A1062 ♣ DV5	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <th style="padding: 2px 10px;">O</th> <th style="padding: 2px 10px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1SA</td> <td style="padding: 2px 10px;">2♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">2♠</td> <td style="padding: 2px 10px;">3♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">4♦</td> <td style="padding: 2px 10px;">6♥</td> </tr> </table>	O	E	1SA	2♥	2♠	3♥	4♦	6♥	♠ ADV103 ♥ RD1074 ♦ V3 ♣ 2
O	E									
1SA	2♥									
2♠	3♥									
4♦	6♥									

Une main d'ouverture aussi banale suffit pour que le petit chelem soit sur table.

Face à l'ouverture de 2SA, le répondant enchérira de manière similaire avec un bicolore majeur 5/5 :

- Il fera un Texas pour les Piques puis passera sur la rectification sans espoir de manche.
- Il répondra 4♦ avec une main limitée à la manche.
- Il enchérira 3♥, Texas pour les Piques, puis 4♥ avec une ambition de chelem. Il est à noter que cette dernière enchère est forcing.

### Quatrième donne de la séance (15.4)

15.4	Donneur : S	Vul : T	JF C - Donne 12								
	♠ R 6 5 4 2 ♥ A D 10 8 2 ♦ 9 6 ♣ 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>					
			1SA 4♥	Passe	4♦	Passe					
♠ D 10 ♥ 6 5 3 ♦ A D 10 3 ♣ R D 10 2	<table style="border: 1px solid black; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">E</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> </table>		N		O	E	S	♠ 9 8 7 3 ♥ 7 4 ♦ V 8 5 ♣ 9 8 6 4			
	N										
O	E	S									
Entame : Roi de Trèfle	♠ A V ♥ R V 9 ♦ R 7 4 2 ♣ A V 5 3		4♦ : bicolore majeur au moins 5/5 de manche. 4♥ : Sud donne sa préférence.								

Le déclarant est à la tête de deux levées de Pique, cinq levées de Cœur et une levée de Trèfle : il lui en manque deux. Pour gagner son contrat en réalisant une levée supplémentaire, Sud doit s'atteler immédiatement à l'affranchissement par la coupe de la longue du mort : il prend donc l'entame de l'As de Trèfle, tire l'As et le Roi de Pique et coupe un premier Pique. Il rentre au mort par la coupe à Trèfle et coupe un second Pique. Il retire alors les atouts, encaisse le Pique affranchi, et enfin tente une douzième levée en jouant Carreau vers le Roi : l'As étant en Ouest, il se contentera de onze plis.

Score : 4♥ +1      ► 650 NS

## Traitement des unicolores forts en majeure

Face à l'ouverture de 1SA, le répondant peut se retrouver « piégé » avec une majeure sixième (ou plus) et un espoir de chelem, après avoir fait un Texas :

O	E	♠ RDV985
1SA	2♥	♥ 5
2♠	?	♦ RD6
		♣ AV5

3♠ n'étant qu'une simple proposition de manche, il ne dispose d'aucune autre solution que de sauter à 6♠... ce qui serait ennuyeux si l'ouvreur possédait par exemple :

♠ 1043	O	E	♠ RDV985
♥ ARD4	1SA	2♥	♥ 5
♦ V952	2♠	6♠	♦ RD6
♣ RD			♣ AV5

Il manque en effet deux As !

Pour traiter ce genre de mains, on convient que **les sauts à 3♥ et 3♠ sur l'ouverture de 1SA montrent six belles cartes dans la couleur et une ambition de chelem**. L'ouvreur peut alors nommer ses contrôles et le Blackwood pourra être posé pour éviter tout accident.

**Remarque** : De même, l'enchère de 3♦ en réponse à l'ouverture de 1SA montre classiquement un unicolore de chelem dans cette couleur.

## Séance 16

## LE STAYMAN – LE CHASSÉ-CROISÉ

## Programme de la séance

- L'ouvreur annonce une majeure quatrième
- L'ouvreur montre les deux majeures quatrièmes
- L'ouvreur dénie une majeure quatrième

Rappelons qu'en réponse à une ouverture d'1SA (15-17 H), l'enchère de 2♣ est un Stayman demandant à l'ouvreur s'il possède ou non une majeure de quatre cartes.

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣ : as-tu une majeure de quatre cartes ?
2♦	: ni 4 Cœurs, ni 4 Piques
2♥	: 4 Cœurs
2♠	: 4 Piques
2SA	: 4 Cœurs et 4 Piques

L'utilisation du 2♣ Stayman requiert une majeure de quatre cartes et un minimum de 8 HL pour, dans le cas d'un misfit, pouvoir se réfugier au contrat de 2SA en face d'un ouvrier minimum. Il n'existe bien entendu aucune limite supérieure à son utilisation.

Nous allons développer les enchères après chacune des réponses de l'ouvreur au 2♣ Stayman. Après une ouverture de 2SA ou d'une ouverture forte (2♣ ou 2♦) suivie d'une redemande à Sans-Atout, les principes évoqués restent valables, en s'adaptant naturellement au palier atteint et à la zone de points promise par l'ouvreur.

## L'ouvreur annonce une majeure quatrième

- **Fitté**, le répondant l'exprime au palier approprié
- **Misfitté**, le répondant annonce un contrat à Sans-Atout ou, avec une courte (singleton ou chicane) ou un espoir de chelem, nomme une mineure au moins cinquième.

**Exemples :**

O	E
1SA	2♣
2♠	?

①	②	③	④
<p>♠ RD94 ♥ V3 ♦ R864 ♣ 1052</p> <p style="text-align: center;"><b>3♠</b></p> <p>9-10 HLD et quatre cartes à Pique, non forçant.</p>	<p>♠ 5 ♥ AV104 ♦ R9742 ♣ 874</p> <p style="text-align: center;"><b>2SA</b></p> <p>8-9 HL sans quatre cartes à Pique*, non forçant.</p>	<p>♠ A1085 ♥ A853 ♦ R76 ♣ 92</p> <p style="text-align: center;"><b>4♠</b></p> <p>11-15 HLD et quatre cartes à Pique, conclusif.</p>	<p>♠ D42 ♥ RD96 ♦ 7 ♣ RD1086</p> <p style="text-align: center;"><b>3♣</b></p> <p>10+ HL sans quatre cartes à Pique*, naturel, forçant.</p>

\* donc avec quatre cartes à Cœur.

Avec davantage de jeu dans les trois premiers exemples, le répondant dispose d'enchères quantitatives :

- 16-17 HL(D) : 4SA ou 5 en majeure.
- 18-19 HL(D) : 6SA ou 6 en majeure.

**Remarque :** Après l'ouverture de 2SA et un Stayman, nommer une mineure au palier de 4 montre un espoir de chelem.

**Première donne de la séance (16.1)**

16.1	Donneur : S	Vul : P	JF C - Donne 13												
	<p>♠ R 4 ♥ R V 10 3 ♦ V 7 5 4 ♣ 9 7 4</p>		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
<p>♠ 10 9 8 5 2 ♥ 8 7 4 ♦ 3 ♣ D 10 6 2</p> <p>Entame : 3 de Carreau</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table> <p>♠ A V 6 ♥ A D 5 2 ♦ D 10 9 6 ♣ R 5</p>		N		O		E		S		<p>♠ D 7 3 ♥ 9 6 ♦ A R 8 2 ♣ A V 8 3</p>	<p>1SA 2♥ 4♥</p>	<p>Passe Passe</p>	<p>2♣ 3♥</p>	<p>Passe Passe</p>
	N														
O		E													
	S														
			<p>2♣ : Stayman. 3♥ : proposition de manche. 4♥ : au nom des 17HLD.</p>												

Dans un contrat à la couleur, l'entame d'un singleton autre qu'à l'atout donne statistiquement de meilleurs résultats que l'entame d'une séquence autre qu'As - Roi, et ce d'autant plus que la main de l'entameur est faible. Ouest entame donc le 3 de Carreau que son partenaire prend du Roi avant de tirer l'As et de rejouer le 2. Ouest coupe et doit correctement interpréter le 2 comme une préférence pour les Trèfles : il retrouve ainsi son partenaire qui peut lui donner une seconde coupe pour deux de chute.

Score : 4♥ -2      ► 100 EO

## Deuxième donne de la séance (16.2)

16.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 14											
	♠ 8 6 3 ♥ D 9 5 4 ♦ 10 9 3 ♣ A D 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			1SA	Passe	2♣	Passe								
			2♣	Passe	2SA	Passe								
			3SA											
♠ 5 4 ♥ V 2 ♦ R D V 7 4 ♣ R 8 5 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D 9 7 2 ♥ R 10 8 7 6 ♦ 5 2 ♣ 7 6			
	N													
O		E												
	S													
Entame : Roi de Carreau	♠ A R V 10 ♥ A 3 ♦ A 8 6 ♣ V 10 9 2													
			2♣ : Stayman.											
			2SA : misfit, proposition de manche.											

Sud laisse passer le premier tour de Carreau, prend le second et se retrouve à la tête de cinq levées. Pour l'emporter, il doit faire des impasses : l'As de Pique en coup de sonde, puis Trèfle vers la Dame, Pique vers le Valet, Valet de Trèfle laissé filer en impasse forçante, Trèfle pour l'As du mort et Pique pour le 10. Le Roi de Pique et l'As de Cœur permettent alors à Sud de réclamer neuf levées. A noter qu'Ouest ne doit pas couvrir le Valet de Trèfle, sans quoi il offrirait une dixième levée au déclarant.

Score : 3SA =      ► 600 NS

## L'ouvreur montre les deux majeures quatrièmes

- **Avec 9-10 HLD** : le répondant nomme la couleur d'atout au palier de 3, laissant le soin à l'ouvreur de déclarer la manche avec une main non minimum. Les enchères de 3♥ et 3♣ sont donc non forçant.
- **Avec plus de 10 HLD** : 4♣ oblige l'ouvreur à déclarer 4♥, et 4♦ à déclarer 4♠. Ce double transfert permet de faire jouer le contrat final de la main forte.

**Exemples :**

O	E
1SA	2♣
2SA	?

①	②	③	④
♠ AR94 ♥ 86 ♦ 8752 ♣ V103  3♣ 9-10 HLD, proposition de manche.	♠ 832 ♥ RV106 ♦ A9753 ♣ 8  4♣ 11+HLD, transfert pour 4♥.	♠ R974 ♥ AV7 ♦ A3 ♣ 10952  4♦ 11+HLD, transfert pour 4♣.	♠ 4 ♥ RDV5 ♦ RD752 ♣ RD2  4♣ Transfert pour 4♥ avant de vérifier le nombre d'As pour jouer 5, 6 ou 7♥.

**Troisième donne de la séance (16.3)**

16.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 15			
♠ 10 8 2 ♥ V 5 ♦ R D V 10 ♣ 8 6 4 2  Entame : Roi de Carreau	♠ V 5 ♥ 9 8 4 3 ♦ A 8 3 2 ♣ A D 10  N O      E S  ♠ A R 6 3 ♥ A 7 6 2 ♦ 7 4 ♣ R V 7	♠ D 9 7 4 ♥ R D 10 ♦ 9 6 5 ♣ 9 5 3	<b>Sud</b> 1SA 2SA 4♥	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 2♣ 4♣	<b>Est</b> Passe Passe
			2♣ : Stayman. 2SA : les deux majeures quatrièmes. 4♣ : transfert pour 4♥.			

Le déclarant est à la tête de deux levées de Pique, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle : pour l'emporter, il doit donc réaliser quatre levées d'atout. Possédant deux levées d'atout naturelles en Sud sous réserve d'un partage 3/2 de la couleur (68%), il doit organiser deux coupes en Nord en évitant les risques de surcoupe avec des atouts illégitimes de la défense. La solution consiste à prendre l'entame et donner un coup à blanc à l'atout. Quand Sud reprend la main, il tire l'As d'atout et coupe deux Piques, ne concédant à la défense qu'une levée de Carreau et deux levées de Cœur.

Score : 4♥ =      ► 420 NS

## L'ouvreur dénie une majeure quatrième

Lorsque l'ouvreur répond 2♦ au Stayman, le répondant peut naturellement, comme après les réponses de 2♥ ou 2♠ :

- enchérir à Sans-Atout en fonction de sa force,
- nommer une mineure cinquième au palier de 3 s'il a par ailleurs une courte (singleton ou chicane) ou un espoir de chelem.

Le traitement des **bicolores majeurs 5/4** n'a pas encore été évoqué.

- Pour mémoire, de 0 à 7HL avec une majeure de cinq cartes, même si la main comporte quatre cartes dans l'autre majeure, le répondant impose sa longue en faisant un Texas et passe sur la rectification :

O	E
1SA	2♦
2♥	Passe

♠ R752  
♥ V10853 Pas de Stayman avec moins de 8HL !  
♦ 2 Il faut imposer la longue majeure par un Texas.  
♣ 984

C'est à partir de 8 HL que l'emploi du Stayman est prioritaire sur celui du Texas.

- **De 8 à 9 HL**, avec le même type de main, Sur une réponse négative de 2♦, le répondant peut nommer en toute sécurité sa longue majeure au palier de 2.

O	E
1SA	2♣
2♦	2♠

♠ AV752  
♥ D1064 Cette fois l'ouvreur est averti que le répondant possède 8-9 HL et donc que la manche est envisageable, surtout en cas de fit.  
♦ 732  
♣ 9

- **À partir de 10 HL**, la manche sera déclarée.

- si l'ouvreur répond 2♥, 2♠ ou 2SA, le fit majeur est trouvé.

- sur 2♦, le répondant devrait annoncer sa majeure de cinq cartes au palier de 3. Mais pour transférer chez l'ouvreur l'annonce de la manche majeure en cas de fit, on a convenu du « **chassé-croisé** » : **le répondant saute au palier de 3 dans sa majeure de quatre cartes**. C'est l'ouvreur qui jouera le contrat final : soit il soutient son partenaire avec trois cartes dans la majeure cinquième non annoncée, soit il annonce 3SA.

O	E
1SA	2♣
2♦	3♥
?	

♠ AR952  
♥ RV64  
♦ 82  
♣ 97

3♥ : cinq cartes à Pique et quatre cartes à Cœur, forcing de manche. L'ouvreur rectifiera à :  
➤ 3♠ avec trois cartes à Pique en situation forcing  
➤ 3SA avec seulement deux cartes.  
C'est donc lui qui jouera le contrat final.

Après l'ouverture de 2SA (ou d'une ouverture de 2♣ ou 2♦ suivie de 2SA), et une réponse de 3♦ au Stayman, la convention chassé-croisé fonctionne également :

O	E
2SA	3♣
3♦	3♥

Cinq Piques, quatre Cœurs,  
forcing de manche

O	E
2SA	3♣
3♦	3♠

Cinq Cœurs, quatre Piques,  
forcing de manche

### Quatrième donne de la séance (16.4)

16.4	Donneur : S	Vul : T	JF C - Donne 16							
	♠ A R V 3 ♥ R 8 5 3 2 ♦ 4 ♣ 7 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>				
			1SA	Passe	2♣	Passe				
			2♦	Passe	3♠	Passe				
			4♥							
♠ 10 5 2 ♥ V 10 9 ♦ R V 7 5 ♣ A D 8	<table border="1"> <thead> <tr> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </tbody> </table>	N	E	O	S	♠ 9 8 6 4 ♥ 7 4 ♦ 9 8 6 2 ♣ V 10 9	2♣ : Stayman. 2♦ : pas de majeure quatrième. 3♠ : Chassé-croisé, cinq cartes à Cœur et quatre cartes à Pique, forcing de manche.			
N	E									
O	S									
Entame : Valet de Cœur	♠ D 7 ♥ A D 6 ♦ A D 10 3 ♣ R 6 5 4									

Les atouts se révélant rapidement répartis 3/2, Sud ne peut chuter car il peut revendiquer quatre levées de Pique, cinq levées de Cœur et une levée de Carreau. Il est possible d'assurer une levée supplémentaire sans danger : il suffit au déclarant de purger les atouts, d'encaisser les Piques puis de faire une impasse à Carreau. Ouest, en main, doit livrer une levée mineure.

Score : 4♥ + 1

► 650 NS

## Séance 17

## ORAL DE REVISION

## Programme de la séance

- Après un Texas majeur
- Après un Texas majeur et l'annonce d'une mineure
- Après un Stayman

**Exercice 1** – Voici quatre mains possibles du répondant après ce début de séquence :

O	E
1SA	2♥
2♠	?

Reliez chaque main à la bonne redemande !

①	②	③	④
♠ R109753 ♥ 43 ♦ 973 ♣ 64	♠ A109752 ♥ 762 ♦ RV94 ♣ -	♠ RV1094 ♥ 7 ♦ AR72 ♣ V95	♠ AV963 ♥ 2 ♦ R874 ♣ 1073
3♦	Passe	4♠	2SA

## Solutions de l'exercice 1

Main 1 : Passe

Main 2 : 4♠

Main 3 : 3♦

Main 4 : 2SA

Après un Texas majeur	
<b>Les mains faibles</b>	
Passe	0-7 HL, cinq cartes dans la majeure. 0-9HLD, six cartes dans la majeure.
<b>Les mains limites</b>	
2SA	8-9HL, cinq cartes dans la majeure, régulier ou non.
Répétition simple	10-11HLD, six cartes.
<b>Les mains fortes</b>	
3SA	10-15HL, cinq cartes dans la majeure, sans singleton.
3♣ ou 3♦	10*HL, naturel avec une courte ou un espoir de chelem.
Répétition à saut	12-16HLD, six cartes, conclusif.

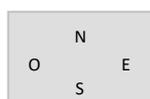
**Exercice 2** – Quel contrat devraient jouer Est-Ouest ? Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ ARD4

♥ R5

♦ A53

♣ 9653



♠ 963

♥ DV1064

♦ 4

♣ AR72

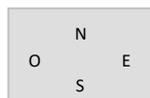
O	E
1SA	2♦
2♥	3♣
3SA	Passe

♠ A4

♥ ARV3

♦ 963

♣ R532



♠ R9763

♥ 2

♦ 1074

♣ AD97

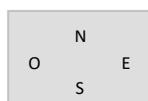
O	E
1SA	2♥
2♠	3♣
3♥	3♠
4♠	

♠ 863

♥ R3

♦ AD83

♣ AR103



♠ 74

♥ AD964

♦ R1052

♣ 92

O	E
1SA	2♦
2♥	3SA
Passe	

**Solutions de l'exercice 2 -**

Séquence 1 : Ouest aurait dû montrer son bel arrêt Pique (3♠) sur 3♣, car sa teneur à Carreau est trop faible si le singleton de son partenaire est dans cette couleur. Est aurait alors proposé de jouer 4♥, contrat accepté par l'ouvreur avec le Roi second.

Séquence 2 : 3♥ signifie : « Si ta courte est à Cœur, il faut jouer 3SA, mais pas si elle est à Carreau ». Est aurait donc dû dire 3SA sur 3♥.

Séquence 3 : 4♥ est certes une manche supérieure à 3SA, mais le contrat n'est pas injouable : il gagnera si les Piques sont répartis 4/4 en défense. La redemande d'Est est normale sans singleton, et personne n'est coupable.

### Après un Texas majeur et l'annonce d'une mineure

#### Les priorités de l'ouvreur

1. Soutenir la majeure du répondant au palier de 3.
2. Annoncer 3SA avec des arrêts suffisants face à toute courte possible.
3. Nommer la couleur suffisamment tenue pour jouer 3SA si le partenaire y est court, suggérant donc un problème d'arrêt dans l'autre.

### Avec un bicolore majeur au moins 5/5

- |               |                           |
|---------------|---------------------------|
| 2♥ puis Passe | Sans espoir de manche.    |
| 4♦            | Sans espoir de chelem.    |
| 2♥ puis 3♥    | Avec un espoir de chelem. |

**Exercice 3** – Quelle doit être la redemande de l'ouvreur dans les séquences suivantes ?

O	E
1SA	2♣
2♦	?

O	E
1SA	2♣
2SA	?

①

②

♠ A984	♠ AD1074
♥ R76	♥ RV94
♦ V9872	♦ 7
♣ 6	♣ 1074

③

④

♠ 75	♠ AD105
♥ RV109	♥ 3
♦ A963	♦ 863
♣ 863	♣ A9743

### Solutions de l'exercice 3

Main 1 : 2SA, qui montre 8-9HL et propose la manche, avec une main régulière ou non.

Main 2 : 3♥, convention « chassé-croisé ». Montre cinq cartes à Pique, quatre cartes à Cœur dans un jeu permettant d'imposer la manche.

Main 3 : 3♥, enchère naturelle et non forcing qui montre 9-10HLD.

Main 4 : 4♦, transfert pour 4♠.

### Après un Stayman

#### Les mains limites

2SA 8-9HL, pas de fit majeur.

Fit simple 9-10HLD, soutien propositionnel de manche.

#### Les mains fortes

3SA 10-15HL, pas de fit majeur, conclusif.

Fit à saut 11-15HLD, soutien conclusif.

4♣/♦ sur 2SA 11+HLD, transferts pour 4♥/♠.

3♥/♠ sur 2♦ 10+HL, convention « chassé-croisé » : quatre cartes dans la majeure nommée et cinq cartes dans l'autre, forcing de manche.

## Première donne de la séance (17.1)

17.1	Donneur : S	Vul : P	JF C - Donne 17			
	♠ R 10 7 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 7		1SA	Passe	2♥	Passe
	♦ 7 6 2		2♣	Passe	3♣	Passe
	♣ A D 10 4		3♣	Passe	4♣	
♠ D V 9 5		♠ 8				
♥ R D 8 4		♥ V 10 6 3				
♦ D 10		♦ R V 9 4 3				
♣ 9 5 2		♣ 8 7 3				
			2♥ : Texas pour les Piques.			
Entame :			3♣ : enchère naturelle et forcing de manche.			
Roi de Cœur			4♣ : pas d'espoir de chelem.			

Le déclarant est à la tête d'une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle : pour l'emporter, il doit réaliser quatre levées de Pique. Il prend l'entame de l'As, puis tire l'As de Pique et rejoue Pique vers le mort : lorsqu'Ouest fournit deux petites cartes, il doit appeler le 10 du mort afin de se prémunir contre Dame – Valet quatrièmes en Ouest. Si les Piques avaient été répartis 3/2, cette manœuvre n'aurait rien coûté.

Score : 4♣ =      ► 420 NS

## Deuxième donne de la séance (17.2)

17.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 18			
	♠ A V 9 7 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R D 8 4		1SA	Passe	2♣	Passe
	♦ 7		2♦	Passe	3♥	Passe
	♣ 7 6 4		3SA			
♠ R 6		♠ D 8 3 2	2♣ : Stayman.			
♥ 9 3		♥ A 10 6 2	2♦ : pas de majeure quatrième.			
♦ D 10 8 4 2		♦ V 9 6	3♥ « chassé-croisé » : cinq cartes à Pique et quatre cartes à Cœur, forcing de manche			
♣ R 9 8 2		♣ 10 5	3SA : pas de fit majeur.			
Entame :						
4 de Carreau						

Le déclarant laisse passer l'entame et prend le retour du 9 de Carreau, en pair-impair du résidu. Il présente alors le 10 de Pique : si Ouest ne le couvre pas du Roi, le déclarant établit facilement quatre levées dans la couleur et gagne son contrat. Mais s'il le couvre, il libère le 8 de son partenaire et Sud n'a plus de solution pour établir neuf levées.

Score : 3SA - 1      ► 100 EO

## Troisième donne de la séance (17.3)

17.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 19			
	♠ D V 4 ♥ A 10 9 4 ♦ 8 3 ♣ 9 7 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R 9 6 ♥ 6 5 2 ♦ R D V 10 4 ♣ 5 4		♠ 8 7 2 ♥ D 8 7 3 ♦ 9 5 2 ♣ V 10 8	2SA 3♣	Passe Passe	3♣ 3SA	Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ A 10 5 3 ♥ R V ♦ A 7 6 ♣ A R D 2		3♣ : Stayman.  3SA : misfit, et donc quatre cartes à Cœur.			

Le déclarant est à la tête d'une levée de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle sous réserve d'un partage 3/2 de la couleur : il en manque une. Il laisse passer deux fois et prend le troisième tour de Carreau en défaussant un Pique du mort, puis tire As – Roi de Trèfle et constate la bonne répartition de la couleur. Il encaisse alors le Roi de Cœur et laisse filer le Valet afin d'éviter Ouest, l'adversaire dangereux. L'impasse échoue et Est, en main, rejoue Pique : Sud plonge de l'As, tire la Dame de Trèfle et remonte au mort par le 9 pour encaisser les deux derniers Cœurs.

Score : 3SA =      ► 400 NS

## Quatrième donne de la séance (17.4)

17.4	Donneur : S	Vul : T	JF C - Donne 20			
	♠ A V 10 2 ♥ R 5 ♦ A 9 7 4 ♣ 8 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 8 5 3 ♥ 8 3 ♦ R V 6 3 2 ♣ D V 5		♠ 7 6 ♥ D V 10 7 4 ♦ D 10 ♣ 10 9 6 3	1SA 2SA 4♣	Passe Passe	2♣ 4♦	Passe Passe
Entame : Dame de Trèfle	♠ R D 9 4 ♥ A 9 6 2 ♦ 8 5 ♣ A R 7		2♣ : Stayman.  2SA : les deux majeures quatrièmes.  4♦ : double transfert pour 4♣.			

Le déclarant compte cinq levées certaines en-dehors de l'atout et prévoit de réaliser quatre levées d'atout de la main et deux coupes en Nord. Pour cela il prend l'entame, encaisse le Roi puis l'As de Cœur et coupe maître un Cœur. Il rentre en main à Trèfle et coupe maître son dernier Cœur avant de retirer les atouts. Il réalise ainsi son contrat avec une surlevée.

Score : 4♣ + 1      ► 650 NS

## Séance 18

## LE 2♣ FORT INDÉTERMINÉ

## Programme de la séance

- Conditions d'utilisation
- Développements
- Les réponses autres que 2♦

## Conditions d'utilisation

L'ouverture de 2♣ « Fort Indéterminé » est artificielle. Elle correspond à des mains nécessitant de la part du partenaire un petit complément pour gagner une manche. On classe ces mains en trois catégories :

- 22-23 H réguliers.
- 20-23 HL avec six belles cartes dans une majeure et 8 à 8½ levées de jeu, ou cinq très belles cartes et 22-23 HL.
- Une très belle couleur septième, avec 8 à 8½ levées de jeu en majeure et 9 levées de jeu en mineure.

C'est au deuxième tour d'enchères, sur la réponse de 2♦, relais automatique du partenaire, que l'ouvreur précisera la nature de son ouverture forte.

## Exemples :

O	E
2♣	2♦
?	

①

②

③

④

♠ A2 ♥ RD105 ♦ ARD4 ♣ RV4  <b>2SA</b> 22-23 H et une main régulière.	♠ AD10742 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ RD6  <b>2♣</b> 20-23 HL et six belles cartes.	♠ 4 ♥ R5 ♦ AD4 ♣ ARD10865  <b>3♣</b> 7 très belles cartes, 9 levées de jeu.	♠ AR6 ♥ ARV10974 ♦ 94 ♣ 3  <b>3♥</b> 7 très belles cartes, 8½ levées de jeu.
--	---	---	--

## Développements

- **Aucune redemande de l'ouvreur n'est forcing.**

		♠ 2	
			♥ V974
			♦ 108652
			♣ 763
			L'ouvreur a promis 20-23 HL et cinq ou six Piques. Il faut évidemment s'arrêter.

O	E
2♣	2♦
2♠	Passe

- **Sur une redemande à 2SA, on utilise le Texas et le Stayman** comme sur une ouverture de 2SA, à la différence de points près. Par exemple, le Stayman promet 2 HL et non 4 HL.

		♠ R8	
			♥ 108753
			♦ V963
			♣ 72
			Sur 2SA (22-23 H réguliers), Est décrit ses cinq cartes à Cœur et laisse à l'ouvreur le choix de la meilleure manche, 3SA ou 4♥.

O	E
2♣	2♦
2SA	3♦
3♥	3SA
Passe ou 4♥	

### Première donne de la séance (18.1)

18.1	Donneur : S	Vul : P	JF C - Donne 21												
♠ A 7 ♥ V 10 9 8 2 ♦ R 9 8 7 ♣ 4 2  Entame : Valet de Cœur	♠ 3 2 ♥ 7 4 ♦ 6 5 4 3 ♣ R D 10 9 7  <table border="1" style="margin: 5px auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> ♠ R D V 4 ♥ A R D ♦ A D V 2 ♣ V 8		N		O		E		S		♠ 10 9 8 6 5 ♥ 6 5 3 ♦ 10 ♣ A 6 5 3	<b>Sud</b> 2♣ 2SA	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 2♦ 3SA	<b>Est</b> Passe
	N														
O		E													
	S														
			2♣ : fort indéterminé. 2♦ : relais obligatoire. 2SA : 22 – 23 H réguliers.												

Le déclarant prend l'entame et joue naturellement le Valet de Trèfle pour tenter d'affranchir la couleur longue du mort. Ouest doit fournir le 4 en pair-impair, ce qui permettra à un Est attentif de prendre de l'As au second tour de la couleur. Dès lors, la couleur sera devenue inaccessible et le déclarant n'alignera que huit levées, alors qu'il en aurait réalisé dix si Est n'avait pas retenu son As.

Score : 3SA - 1      ► 50 EO

➤ **Sur une redemande à 2♥ ou 2♠ :**

- Les fits simples (3♥ et 3♠) montrent un espoir de chelem (10 HLD et +).
- Les fits à saut (4♥ et 4♠) sont des conclusions.
- Les changements de couleur sans saut montrent cinq cartes correctes et sont forcing de manche.
- 2SA est forcing mais non zoné (4+ H) sans bonne couleur annexe.
- 3SA est une enchère naturelle garantissant 8-9 H, deux cartes dans la couleur de l'ouvreur et les arrêts dans les autres couleurs.

**Exemples :**

O	E
2♣	2♦
2♥	?

①

②

③

④

♠ 72 ♥ D93 ♦ AR43 ♣ D975  <b>3♥</b> 10+ HLD, espoir de chelem.	♠ A942 ♥ 10 ♦ 53 ♣ AV10862  <b>3♣</b> Au moins cinq cartes, forcing.	♠ R952 ♥ 5 ♦ AD74 ♣ R1074  <b>2SA</b> Enchère forcing sans bonne couleur.	♠ D1073 ♥ 93 ♦ RV8 ♣ DV103  <b>3SA</b> 8-9 H réguliers, et deux cartes à Cœur.
---	---	--	---

**Deuxième donne de la séance (18.2)**

18.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 22											
	♠ 10 9 5 ♥ 7 5 3 ♦ A 6 2 ♣ 8 6 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			2♣	Passe	2♦	Passe								
			2♠	Passe	4♠									
♠ 4 2 ♥ D V ♦ V 8 7 3 ♣ R 10 7 4 3	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 6 ♥ 10 9 8 6 2 ♦ R 10 5 4 ♣ D 9	2♣ : fort indéterminé. 2♦ : relais obligatoire.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Cœur	♠ R D V 8 7 3 ♥ A R 4 ♦ D 9 ♣ A V				2♠ : 20 – 23HL, belle couleur longue. 4♠ : appeler la manche est très raisonnable, et 3♠ serait une enchère de chelem.									

Sud compte cinq levées de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et une levée de Trèfle, soit neuf levées certaines. Pour espérer l'emporter, il faudra faire la levée de la Dame de Carreau. Sud prend l'entame et joue le 7 de Pique vers le 9 pour l'As d'Est, qui rejoue Cœur pour l'As. Le 8 de Pique est pris du 10 et le déclarant constate avec bonheur le partage 2/2 des atouts ; il appelle un petit Carreau pour le Roi d'Est, qui encaisse une levée de Cœur et rejoue la Dame de Trèfle. Sud prend de l'As, débloque la Dame de Carreau et rentre au mort en prenant le 3 de Pique du 5 pour encaisser l'As de Carreau.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

### Troisième donne de la séance (18.3)

18.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 23												
	♠ A 9 ♥ D V 6 ♦ A 10 6 3 2 ♣ V 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ V 6 3 ♥ R 10 9 5 2 ♦ R D V 7 ♣ 7	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10 8 7 5 4 2 ♥ 8 7 3 ♦ 9 4 ♣ 8 6	2♣ 3♣ 4♥ 5♥	Passé Passé Passé Passé	2♦ 4♣ 4SA 6♣	Passé Passé Passé Passé
	N														
O		E													
	S														
Entame : Roi de Carreau	♠ R D ♥ A 4 ♦ 8 5 ♣ A R D 10 9 5 4		2♣ : fort indéterminé. 2♦ : relais obligatoire. 3♣ : sept très belles cartes, neuf levées de jeu. 4♣ : espoir de chelem. 4♥ : contrôle Cœur sans contrôle Carreau. 4SA : Blackwood simple. 5♥ : deux As. 6♣ : le potentiel est insuffisant pour envisager un grand chelem.												

Le déclarant peut compter dès l'entame sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et sept levées de Trèfle, soit onze levées certaines. La meilleure chance pour l'emporter repose sur une répartition 3/3 ou 4/2 des Carreaux (84%) et affranchir la couleur par la coupe, plutôt que l'impasse forçante au Roi de Cœur (50%). Pour économiser ses communications vers le mort, Sud doit laisser passer l'entame. Il prend le retour Pique en main, tire As – Roi de Trèfle puis l'As de Carreau et coupe un Carreau. L'As de Pique et le Valet de Trèfle permettront d'affranchir la dernière carte dans la couleur puis d'aller l'encaisser.

Score : 6♣ =      ► 920 NS

### Les réponses autres que 2♦

Sur l'ouverture de 2♣, le répondant peut déroger à la réponse automatique de 2♦ pour exprimer une longue exploitable commandée par deux gros honneurs : une majeure au moins cinquième (2♥ ou 2♠) ou une mineure au moins sixième (3♣ ou 3♦).

♠ 5	
♥ AD1087	
♦ R74	
♣ 9763	

O	E
2♣	2♥
...	

Relayer à 2♦ conduirait sans doute l'ouvreur à annoncer 2♠ sur lequel il faudra dire 3♥.

La réponse naturelle de 2♥ fait gagner un palier, tout en exprimant une solide couleur de cinq cartes. L'ouvreur appréciera d'autant plus l'importance d'un Roi de Cœur en sa possession.

### Quatrième donne de la séance (18.4)

18.4	Donneur : N	Vul : T	JF C - Donne 24												
	♠ A D 10 9 6 3 ♥ A V 2 ♦ A R 8 ♣ 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 8 4 ♥ 8 4 3 ♦ D 10 5 2 ♣ R V 9 8	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R V 7 2 ♥ 5 ♦ V 9 4 ♣ A 10 7 4 2	2♥ 3♣ 5♣	Passe Passe Passe	2♣ 3♥ 4SA 6♥	Passe Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : 3 de Cœur	♠ 5 ♥ R D 10 9 7 6 ♦ 7 6 3 ♣ D 6 3		2♣ : fort indéterminé. 2♥ : deux gros honneurs cinquièmes ou sixièmes. 3♥ : fit forcing de manche. 3♣ : contrôle. 4SA : Blackwood promettant les contrôles mineurs.												

Le déclarant compte une levée de Pique, six levées de Cœur et deux levées de Carreau, soit neuf levées sûres. L'entame ne lui permettra de couper qu'un Trèfle au mort : il lui faut donc établir deux levées de Pique supplémentaires, ce qui est possible sans impasse dès que la couleur est répartie 3/3 ou 4/2.

Sud prend l'entame, tire l'As de Pique, coupe un Pique et ouvre sa coupe à Trèfle. La défense rejoue atout pour le Valet et Sud coupe un Pique, rejoint le mort par une coupe à Trèfle et coupe un dernier Pique. Il n'a plus qu'à retirer le dernier atout adverse puis remonter au mort à Carreau pour encaisser les deux Piques affranchis.

Score : 6♥ =      ► 1430 NS

## Séance 19

## LE 2♦ FORCING DE MANCHE

## Programme de la séance

- Conditions d'utilisation
- Réponses à l'ouverture de 2♦
- Redemandes
- Développements

## Conditions d'utilisation

L'ouverture de « 2♦ forcing de manche » est artificielle et comme son nom l'indique, forcing jusqu'au niveau de la manche. Elle correspond à deux types de mains :

- les mains de 24 HL et plus.
- les mains dont le nombre de levées de jeu, à une levée près, équivaut à une manche :
  - au moins 9 levées de jeu avec une longue majeure.
  - au moins 10 levées de jeu avec une longue mineure.

Attention : ouvrir de 2♦ garantit également un minimum de deux levées de défense (en clair, l'adversaire ne gagnera pas de chelem).

?

Une levée de défense est une levée à laquelle on peut prétendre (sauf circonstances extraordinaires) si le camp adverse joue un contrat. En particulier, les honneurs dans une couleur très longue ne constituent pas des levées de défense, une chicane dans la main d'un adversaire étant relativement probable.

## Exemples :

①	②	③	④
♠ RD	♠ ADV74	♠ R4	♠ ARDV109764
♥ ARDV	♥ 4	♥ ARV10975	♥ 62
♦ AD9	♦ AR5	♦ ARD	♦ 2
♣ AV53	♣ ARD6	♣ 2	♣ 3
<b>2♦</b>	<b>2♦</b>	<b>2♦</b>	<b>4♠</b>
26 HL et une main régulière. On annoncera ensuite les Sans-Atout.	24 HL, le minimum pour imposer une manche.	Au moins 9 levées de jeu et au moins deux levées de défense (♦AR, le ♠R)	9 levées de jeu, mais 0 levée de défense. Insuffisant pour ouvrir de 2♦.

## Réponses à l'ouverture de 2♦

À la différence de l'ouverture de 2♣ « fort indéterminé », celle de 2♦ « forcing de manche » ne demande pas au partenaire de produire une enchère relais, mais de répondre précisément à la question : as-tu un As ?

<b>Les réponses :</b>	2♥	→	pas d'As, 0-7H.
	2♠	→	1 As majeur.
	2SA	→	pas d'As, 8H et +.
	3♣	→	l'As de Trèfle.
	3♦	→	l'As de Carreau.
	3SA	→	2 As.

### Exemple :

		♠ 5	
		♥ RDV9853	
O	E	♦ A	3♦ : l'As de Carreau : vous nommerez les Cœurs (sans doute !) plus tard.
2♦	3♦		
		♣ 9753	

## Redemandes

Les enchères retrouvent au deuxième tour leur caractère naturel. L'ouvreur précise la nature de son jeu en nommant

- les Sans-Atout avec une distribution régulière,
- sa couleur la plus longue avec une distribution irrégulière.

Toutefois, l'ouvreur respectera deux principes :

- les redemandes sans saut sont naturelles et forcing,
- la nomination d'une manche à saut est une conclusion, un arrêt absolu indiquant qu'il manque deux As dans le camp.

### Exemples :

♠ ARD		
♥ RD82		
♦ AR7	O	E
	2♦	2♥
♣ RV10	2SA	

Précédée de 2♦, l'enchère de 2SA reste forcing de manche. Le partenaire recherchera un fit grâce aux conventions habituelles que sont le Stayman et le Texas.

♠ ADV875

♥ RD94  
♦ AR  
♣ A

O	E
2♦	2♥
2♠	

Sur la réponse négative de 2♥, Ouest amorce la description de sa main en nommant sa couleur la plus longue (2♠). Les enchères ne s'arrêteront pas avant le niveau de la manche et pourront même déboucher sur un chelem en cas de gros soutien majeur.

♠ AD9

♥ RDV3  
♦ -  
♣ ARDV108

O	E
2♦	2♠
3♣	

2♠ indiquant un As majeur, celui à Cœur, l'ouvreur ne se précipite pas sur l'annonce d'un petit chelem, mais décrit sa main à la recherche du meilleur atout. Un grand chelem sera déclaré si le partenaire possède le Roi de Pique, ou bien une longue à Cœur.

♠ ARD10753

♥ 4  
♦ RDV7  
♣ A

O	E
2♦	2♥
4♠	Passe

Avec deux As à concéder, il s'agit de conclure en nommant la manche à saut, 4♠ et le partenaire passe obligatoirement.

♠ ARV

♥ RD73  
♦ RDV7  
♣ AR

O	E
2♦	3♦
3SA	

**Attention !** 3SA est forcing car nommé sans saut : c'est seulement l'indication d'un jeu régulier. Un chelem est possible et les Stayman et Texas seront de mise au palier de 4.

Dans cette situation, c'est le saut à 4SA qui aurait constitué un arrêt absolu !

### Première donne de la séance (19.1)

19.1	Donneur : S	Vul : P	JF D - Donne 1												
	♠ A 8 3 ♥ 5 4 ♦ 8 6 5 4 ♣ D 10 6 4		<b>Sud</b> 2♦ 4♥	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 2♠	<b>Est</b> Passe									
♠ V 10 5 ♥ 8 3 ♦ R V 3 ♣ A V 9 7 3	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>O</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>S</th> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	E	O			S			♠ 9 7 6 4 2 ♥ 9 ♦ A 10 7 2 ♣ 8 5 2	2♦ : forcing de manche. 2♠ : un As majeur. 4♥ : il manque deux As, un chelem est impossible.			
	N	E													
O															
S															
Entame : Valet de Pique	♠ R D ♥ A R D V 10 7 6 2 ♦ D 9 ♣ R														

Le déclarant semble avoir onze levées, mais il ne peut encaisser trois levées de Pique en raison du blocage de la couleur. Il prend donc l'entame en main, retire les atouts en deux tours et joue le Roi de Trèfle afin d'affranchir la Dame du mort. Ouest prend de l'As et connaît d'après les enchères et le début du coup l'As de Carreau en Est : il rejoue donc toutes affaires cessantes un petit Carreau, ce qui lui permet d'encaisser deux levées dans la couleur et de réduire à juste fait.

Score : 4♥ =      ► 420 NS

## Deuxième donne de la séance (19.2)

19.2	Donneur : S	Vul : NS	JF D - Donne 2			
	♠ 6 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 8 5 3		2♦	Passe	2♥	Passe
	♦ V 8 3 2		2SA	Passe	3SA	
	♣ D 8 5					
♠ R 8 5		♠ DV 7 4				
♥ DV 10 9 2		♥ 6 4				
♦ 9 5		♦ R 7 6				
♣ V 9 4		♣ 10 7 6 2				
			2♦ : forcing de manche.			
			2♥ : pas d'As, moins de 8H.			
			2SA : 24HL et plus, régulier.			
Entame :	♠ A 1 0 9					
Dame de Cœur	♥ A R 7					
	♦ A D 10 4					
	♣ A R 3					

Le contrat n'est bien entendu pas en danger puisque le déclarant peut compter une levée de Pique, deux levées de Cœur, trois levées de Trèfle, et que les Carreaux fourniront au moins trois levées par un affranchissement d'honneur. Pour tenter de réaliser une surlevée, le déclarant utilise la seule remontée au mort qu'est la Dame de Trèfle et doit présenter le Valet de Carreau en impasse forçante. Il reste ainsi au mort après sa réussite, et vient à bout du Roi troisième en Est pour dix levées.

Score : 3SA + 1      ► 630 NS

## Développements

- **Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Stayman** pour rechercher un fit 4-4 en majeure.

		♠ DV75
O	E	♥ 84
2♦	2SA	♦ 9853
3SA	4♣	♣ RD7
...		

2SA : 8+ H  
 3SA : main régulière, sans saut, donc forcing.  
 4♣ : Stayman, à la recherche d'un éventuel fit 4-4 à Pique.

- **Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Texas** pour décrire une majeure au moins cinquième. La séquence étant forcing de manche en raison de l'ouverture, l'ouvreur doit exprimer le fit par une rectification, et revenir à Sans-Atout sans fit.

O	E
2♦	2♥
2SA	3♥
...	

♠ 97542  
♥ 63  
♦ V2  
♣ 9853

2♥ : 0-7 H  
3♥ : Texas pour les Piques.  
L'ouvreur ne rectifie à 3♠ que s'il possède au moins trois cartes dans la couleur.  
Sinon, avec deux cartes il annonce 3SA.

- **Un fit au niveau de la manche** ne montre rien de plus que promis.

O	E
2♦	2♥
2♠	4♠
...	

♠ V632  
♥ 843  
♦ 974  
♣ 986

2♥ : 0-7 H  
4♠ : décourageant.  
Mais rien n'empêche l'ouvreur d'aller plus avant avec des velléités de chelem.

- **Un fit direct en-dessous du palier de la manche** montre un jeu positif.

O	E
2♦	2♥
2♠	3♠
...	

♠ D1063  
♥ 984  
♦ R10  
♣ 8652

3♠ : plus fort que 4♠. Est se prépare à indiquer le contrôle des Carreaux si l'ouvreur fait un effort de chelem.

- **Un fit au-dessus du palier de la manche** est, par manque d'espace, le moyen de montrer un jeu positif.

O	E
2♦	3♣
3♥	5♥
...	

♠ D32  
♥ V984  
♦ D10  
♣ A652

3♣ : l'As de Trèfle  
5♥ : encourageant, avec des plus-values. Un soutien à 4♥ aurait montré une main faible.

O	E
2♦	3♣
3♥	4♣
...	5♥
...	

♠ 32  
♥ V984  
♦ 75  
♣ AD1052

3♣ : l'As de Trèfle  
4♣ : avant d'encourager à 5♥, Est décrit une couleur secondaire exploitable. L'ouvreur décidera en connaissance de cause.

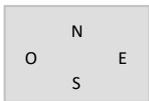
## Troisième donne de la séance (19.3)

19.3	Donneur : S	Vul : EO	JF D - Donne 3			
	♠ R D 10 8 ♥ 6 3 ♦ V 7 4 2 ♣ D V 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			2♦	Passe	2SA	Passe
			3SA	Passe	4♣	Passe
			4♣	Passe	6♣	
♠ 7 6 5 3 ♥ R 7 4 2 ♦ 9 5 3 ♣ 9 2		♠ 2 ♥ 10 9 8 5 ♦ D 10 8 6 ♣ 10 8 6 3	2♦ : forcing de manche. 2SA : plus de 7H sans As. 3SA : naturel et forcing. 4♣ : Stayman. 6♣ : 10 HLD suffisent à imposer le chelem face à un minimum de 24 HLD.			
Entame : 3 de Pique	♠ A V 9 4 ♥ A D V ♦ A R ♣ A R 7 4					

Une levée de Cœur, deux levées de Carreau et quatre levées de Trèfle font un total de sept levées certaines en-dehors de l'atout. Le déclarant peut réaliser toutes les levées en coupant deux Carreaux dans sa main et en retirant les atouts adverses avec les quatre atouts maîtres du mort. Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Carreau, puis remonte au mort deux fois à Trèfle pour couper maître les deux derniers Carreaux ; il ne lui reste ensuite qu'à retirer les trois atouts d'Ouest pour réclamer treize levées.

Score : 6♣ + 1      ► 1010 NS

## Quatrième donne de la séance (19.4)

19.4	Donneur : S	Vul : T	JF D - Donne 4			
	♠ 7 6 ♥ D 10 6 ♦ A R 9 8 7 ♣ 10 9 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			2♦	Passe	3♦	Passe
			3♣	Passe	4♦	Passe
			6♣			
♠ 5 ♥ 8 4 ♦ D 10 6 4 2 ♣ D V 8 6 3		♠ 8 2 ♥ R V 9 5 2 ♦ V 5 3 ♣ 5 4 2	2♦ : forcing de manche. 3♦ : l'As de Carreau. 3♣ et 4♦ : enchères naturelles. 6♣ : le contrat que Sud a envie de jouer.			
Entame : Dame de Trèfle	♠ A R D V 10 9 4 3 ♥ A 7 3 ♦ - ♣ A R					

Le déclarant semble être à la tête de treize levées, mais il lui manque une communication au mort pour encaisser l'As et le Roi de Carreau. Il doit prendre l'entame puis jouer un petit Pique vers 7 - 6, abandonnant délibérément la levée du 8 mais en prenant l'assurance de rejoindre ultérieurement le mort pour encaisser les deux honneurs à Carreau.

Score : 6♣ =      ► 1430 NS

## Séance 20

## RÉPONSES À UNE INTERVENTION DE 1♥ OU 1♠

## Programme de la séance

- Les soutiens directs
- Les soutiens artificiels
- Les changements de couleur
- Les enchères à Sans-Atout

Nous traiterons ici des réponses à une intervention d'1♥ ou d'1♠, et de développements particuliers. Les réponses peuvent être classées en quatre catégories :

- les soutiens directs
- les soutiens artificiels
- les changements de couleur
- les enchères à Sans-Atout

## Les soutiens directs

Les soutiens directs à une intervention de 1 à la couleur suivent deux principes :

- le soutien simple est constructif, limité à 10 H.
- les soutiens à saut sont des barrages limités à 7-8 H, et parfois très faibles quand la situation de vulnérabilité est favorable.  
Ils sont annoncés en « sécurité distributionnelle ».

**Rappel** : en situation compétitive, un contrat est annoncé en « sécurité distributionnelle » lorsque le palier correspond au nombre d'atouts détenus dans le camp (Loi des atouts) :

- le palier de 2 avec 8 atouts.
- le palier de 3 avec 9 atouts.
- le palier de 4 avec 10 atouts.

La sécurité distributionnelle se vérifie quand le contrat demandé chute ; on constate alors que le camp adverse avait un contrat statistiquement plus rémunérateur à jouer.

## Exemples :

♠ 8 4 3 ♥ V 8 7 4 ♦ V 6 ♣ R 8 6 4	♠ A R D 6 ♥ 9 3 ♦ A 9 5 2 ♣ V 9 3 N O     E S ♠ V 10 7 5 2 ♥ R 6 ♦ R 10 7 3 ♣ 10 5	♠ 9 ♥ A D 10 5 2 ♦ D 8 4 ♣ A D 7 2	- Le camp EO gagne 3♥ et le camp NS gagne 3♠, l'As de Cœur étant placé en Est.  - Si l'As de Cœur avait été en Ouest, le contrat de 3♠ aurait chuté d'une levée, mais dans ce cas, celui de 4♥ aurait gagné.
--	--	---	--

S	O	N	E
1♣	1♠	-	?

①	②	③	④
♠ V83 ♥ V972 ♦ R63 ♣ V72 <p style="text-align: center;"><b>Passe</b></p> le soutien sans saut aurait été constructif.	♠ D85 ♥ A9852 ♦ 74 ♣ R84 <p style="text-align: center;"><b>2♠</b></p> une main intéressante.	♠ D985 ♥ 4 ♦ R9763 ♣ 742 <p style="text-align: center;"><b>3♠</b></p> compétitif, en raison des neuf atouts.	♠ A9852 ♥ D7542 ♦ 7 ♣ 63 <p style="text-align: center;"><b>4♠</b></p> barrage, au nom des dix atouts.

### Première donne de la séance (20.1)

20.1	Donneur : E	Vul : P	JF D - Donne 5											
	♠ A 8 2 ♥ 9 4 ♦ 9 7 5 2 ♣ A V 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
♠ 6 ♥ R 10 7 6 3 ♦ V 8 3 ♣ 8 7 5 2	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 4 3 ♥ V 8 5 2 ♦ A R D 10 ♣ 9 4	1♠ 4♠	Passe	2♠ Passe
	N													
O		E												
	S													
Entame : 3 de Carreau	♠ D V 10 9 7 5 ♥ A D ♦ 6 4 ♣ R D 10		2♠ : 8-11 HLD face à l'intervention. 4♠ : les 20 HLD permettent d'imposer la manche.											

Est prend de la Dame de Carreau et tire l'As. Son partenaire ayant indiqué un nombre impair de cartes dans la couleur, il sait que c'en est fini des levées de la défense dans la couleur. Il doit donc contre-attaquer à Cœur, et libérer une levée tant que la couleur d'atout est contrôlée avec le Roi : la défense réalisera ainsi deux levées de Carreau, une levée de Cœur et une levée de Pique. Si Est insiste à Carreau à la troisième levée, la levée de Cœur s'évaporerait sur le quatrième Trèfle du mort.

Score : 4♠ - 1      ► 50 EO

## Les soutiens artificiels

Avec au moins 11 H ou 12 HLD, le partenaire de l'intervenant respectera également le principe de sécurité distributionnelle : en particulier il enchérira au palier de 3 avec neuf atouts dans le camp.

- **Le cue-bid simple** garantit un soutien de trois cartes et demande au partenaire de préciser la force de son intervention. Celui-ci devra :
  - répéter sa couleur avec moins de l'ouverture (9-12 HL).
  - produire une enchère économique, de force ambiguë, donc forçant un tour.
  - produire une enchère chère, garantissant la valeur de l'ouverture (13 HLD et plus).
- **Le cue-bid à saut** montre quatre atouts.
- **Les changements de couleur à saut** sont des enchères de rencontre, décrivant quatre atouts et cinq cartes dans la couleur nommée

Exemples :

S	O	N	E
1♦	1♥	-	?

①	②	③	④
<p>♠ A2 ♥ R94 ♦ 10863 ♣ AV74</p> <p><b>2♦</b></p> <p>S'il est faible (9-12 HL), l'intervenant freinera à 2♥ et on en restera là.</p>	<p>♠ 94 ♥ AD94 ♦ V984 ♣ R42</p> <p><b>3♦</b></p> <p>Le cue-bid à saut montre quatre atouts et au moins 12 -13 HLD.</p>	<p>♠ R9 ♥ AD9 ♦ 10842 ♣ AV43</p> <p><b>2♦</b></p> <p>Avec l'intention de faire un effort si le partenaire revient à 2♥ (9-12 HLD).</p>	<p>♠ 985 ♥ A985 ♦ 2 ♣ RDV74</p> <p><b>3♣</b></p> <p>Enchère de rencontre : quatre atouts et cinq beaux Trèfles.</p>

### Deuxième donne de la séance (20.2)

20.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 6												
	♠ A 8 ♥ R 7 4 ♦ D 7 4 2 ♣ A V 5 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ V 9 5 2 ♥ V 8 ♦ V 9 8 5 ♣ 10 6 2	<table border="1" style="width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R D 7 4 ♥ 10 6 3 ♦ A 10 ♣ R D 8 7	1♥	Passe	2♣	1♣
	N														
O		E													
	S														
Entame : 2 de Trèfle	♠ 10 6 3 ♥ A D 9 5 2 ♦ R 6 3 ♣ 9 4		2♥	Passe	3♥	Passe									
			2♣ : cue-bid pour vérifier la force de l'intervention, avec plus de 11 HLD. 2♥ : dénie la valeur de l'ouverture. 3♥ : ultime effort avec 15 HLD.												

Le déclarant compte une levée de Pique, cinq levées de Cœur sous réserve d'une répartition 3/2 de la couleur, une levée de Carreau facilement affranchissable et une levée de Trèfle, soit huit levées certaines. La neuvième levée proviendra d'une coupe à Pique au mort : le déclarant prend donc l'entame, puis tire l'As de Pique et en rejoue. Est, en main, encaisse un honneur à Trèfle et rejoue par exemple atout pour l'As du déclarant, qui coupe son dernier Pique, encaisse le Roi de Cœur puis joue Carreau vers son Roi, qui tient. Il retire le dernier atout de la défense puis joue un petit Carreau sans appeler la Dame du mort : par bonheur, l'As est second et il réalise une surlevée.

Score : 3♥ +1      ► 170 NS

### Troisième donne de la séance (20.3)

20.3	Donneur : E	Vul : EO	JF D - Donne 7			
	♠ D 10 8 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 8					1♦
	♦ 9 7 5		1♠	Passe	3♣	Passe
	♣ A R V 10 6		4♠			
♠ 7 4		♠ A 3				
♥ D 10 9 6 2		♥ R V 7 5				
♦ 2		♦ A V 10 8 6 4				
♣ 8 7 4 3 2		♣ 9				
	♠ R V 9 6 2		3♣ : enchère de rencontre, bonne couleur			
	♥ A 4 3		cinquième et quatre atouts, plus de 11			
Entame :	♦ R D 3		HLD.			
2 de Carreau	♣ D 5					

L'entame du 2 montre un nombre impair de cartes : lorsque Sud fournit le 3 sur l'As, Est sait que le 2 est un singleton car autrement, le partenaire aurait entamé du Roi avec RD2. L'As de Pique lui permet de contrôler l'atout, et lui donne le temps d'ouvrir sa propre coupe en jouant le 9 de Trèfle. Il mettra l'As au premier tour de Pique, offrira le 4 de Carreau (préférentiel pour les Trèfles) à couper à Ouest, qui rejouera Trèfle pour la coupe. Une de chute couronnera ce bon flanc.

Score : 4♠ - 1      ► 50 EO

### Les changements de couleur

Tout changement de couleur est forcing. Il garantit

- 8 HL et quatre cartes au palier de 1.
- 12 HL et cinq cartes aux paliers supérieurs.

La règle est que tout changement de couleur est forcing, mais seulement pour un tour.

L'intervenant devra donc donner des signes de force à partir de 13HL, la valeur d'une ouverture.

## Les enchères à Sans-Atout

Les enchères à Sans-Atout dévient bien entendu le fit. Elles sont décalées de 2 points H par rapport aux réponses à l'ouverture de 1 en majeure :

- **1SA** : 8-12 HL, avec ou sans arrêt.
- **2SA** : 13-14 HL avec l'arrêt (sinon cue-bid).
- **3SA** : pour les jouer avec l'arrêt dans la couleur adverse.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♥	-	?

①	②	③	④
♠ AD963 ♥ 8 ♦ RD84 ♣ A96  <b>1♣</b> sans aucun risque qu'Ouest passe.	♠ A96 ♥ 87 ♦ AD10973 ♣ 75  <b>2♦</b> enchère forcing montrant au moins cinq cartes.	♠ R4 ♥ A2 ♦ D10875 ♣ 8542  <b>1SA</b> Impossible de passer avec 10HL : tant pis pour l'arrêt.	♠ RD3 ♥ 76 ♦ D1094 ♣ AD42  <b>2SA</b> 13-14HL avec l'arrêt Trèfle, sans fit.

### Quatrième donne de la séance (20.4)

20.4	Donneur : O	Vul : T	JF D - Donne 8			
	♠ 8 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R D 9 4 2			1♦	1♥	Passé
	♦ V 3		2SA	Passé	3SA	
	♣ A V 6 3					
♠ D V 9		♠ 1 0 7 5 3 2				
♥ A 10 6		♥ V 8 3				
♦ D 10 8 4		♦ 7 5 2				
♣ R 9 4		♣ D 10				
			2SA : 13-14 HL, main régulière sans fit Cœur, l'arrêt Carreau.			
Entame :	♠ A R 6		3SA : avec 12 HL, Nord impose la manche.			
Dame de Pique	♥ 7 5					
	♦ A R 9 6					
	♣ 8 7 5 2					

Le déclarant, qui est à la tête de cinq levées sûres, doit établir quatre levées de Cœur. Pour cela, il prend de l'As de Pique et joue vers le Roi de Cœur. Il rentre en main à Carreau afin de conserver un arrêt dans chaque couleur, puis joue à nouveau Cœur vers le mort : si Ouest fournit encore un petit, le déclarant doit appeler la Dame puis en rejouer en espérant la couleur répartie 3/3. C'est bien le cas, et deux levées de longueur sont ainsi établies.

Score : 3SA =      ► 600 NS

## Séance 21

## LE CONTRE D'APPEL

## Programme de la séance

- **Caractéristiques du Contre d'appel**
- **Réponses au Contre d'appel**
- **Développements après un Contre d'appel**

Après une ouverture de 1 à la couleur, le Contre exprime, a priori, une main de 12H et plus, à tendance tricolore, courte dans la couleur d'ouverture. Il demande artificiellement au partenaire d'annoncer un contrat dans l'une des trois autres couleurs, d'où le qualificatif « d'appel ».

*Cette séance est essentiellement une révision des séances 21, 22 et 23 du manuel Perfectionnement 1<sup>re</sup> année.*

## Caractéristiques du Contre d'appel

- Soit 12H-18HL et la possibilité de jouer dans les trois couleurs restantes.
  - Sur une ouverture mineure, 4/3 ou 4/4 dans les majeures.
  - Sur une majeure, souvent 4 cartes dans l'autre majeure, 3 obligatoires.
- Soit au moins 19HL, quelle que soit la distribution.

## Exemples :

S	O	N	E
1♥	X		

♠ RV94  
♥ 5  
♦ A10872  
♣ RD6

Un Contre d'appel banal, qui supporte toutes les couleurs restantes, souvent avec quatre cartes à Pique.

♠ ARV105  
♥ AR84  
♦ RD4  
♣ 2

La main est trop forte pour nommer les Piques : il faut employer le Contre, ici dans sa version forte.

**Contre-exemples :**

S	O	N	E
1♥	?		

①	②	③	④
♠ RD43 ♥ RV94 ♦ 73 ♣ A98  <b>Passe</b> Trop de Cœurs ! En revanche, sur 1♦, on aurait contré pour appeler dans les autres couleurs.	♠ AD942 ♥ 8 ♦ R104 ♣ AV42  <b>1♠</b> L'intervention naturelle de 1♠ est prioritaire. Celle-ci promet cinq cartes et de 9 à 18HL.	♠ D103 ♥ AD4 ♦ A85 ♣ D863  <b>Passe</b> La main est trop faible pour une intervention à 1SA. Il faut savoir passer avec 14- 15H.	♠ AV107 ♥ 3 ♦ 97 ♣ ADV984  <b>2♣</b> Priorité encore à l'intervention naturelle ; les Piques seront mentionnés au tour suivant.

**Réponses au Contre d'appel**

L'idée générale est que toute enchère naturelle complète ou soutient une main banale de Contre, courte dans la couleur adverse. Les réponses naturelles sont donc non forcing. La seule réponse forcing est le cue-bid.

➤ **L'annonce d'une couleur**

- Sans saut, 0-7H, parfois trois cartes seulement.
- Avec saut, 8-10H :
  - Au palier de 2, quatre cartes.
  - Au palier de 3, cinq cartes (éventuellement quatre cartes à Cœur sur l'ouverture de 1♠).
  - Au palier de 4 en majeure, six cartes.

➤ **L'annonce des Sans-Atout** promet l'arrêt dans la couleur adverse, montre un jeu (semi-)régulier et dénie une majeure quatrième non nommée :

- 1SA : 8-10H.
- 2SA : 10<sup>+</sup>-11H.
- 3SA : 12-15H.

➤ **Le cue-bid**, seul moyen de forcer le dialogue jusqu'à l'annonce du meilleur contrat. Il est auto-forcing et garantit :

- 11H et plus, quelle que soit la distribution.
- Sur l'ouverture de 1♣ ou 1♦, éventuellement 8-10H avec les deux majeures quatrièmes, afin de retrouver le meilleur contrat.

**Exemples :**

S	O	N	E
1♦	X	-	?

①	②	③	④
<p>♠ R4 ♥ V94 ♦ 98532 ♣ 1083</p> <p style="text-align: center;"><b>1♥</b></p> <p>0-7H et au moins trois cartes à Cœur.</p>	<p>♠ AD94 ♥ 82 ♦ 10842 ♣ R104</p> <p style="text-align: center;"><b>2♠</b></p> <p>8-10H, exactement quatre cartes à Pique.</p>	<p>♠ D103 ♥ R94 ♦ AD85 ♣ 863</p> <p style="text-align: center;"><b>2SA</b></p> <p>10<sup>+</sup>-11H sans majeure, avec l'arrêt Carreau.</p>	<p>♠ 1084 ♥ AV107 ♦ R973 ♣ A9</p> <p style="text-align: center;"><b>2♦</b></p> <p>Cue-bid qui sera suivi de 4♥ sur la réponse de 2♥ et de 3SA sur 2♠.</p>

**Première donne de la séance (21.1)**

21.1	Donneur : O	Vul : P	JF D - Donne 9												
	<p>♠ R 9 7 3 ♥ R 5 4 2 ♦ A 8 ♣ R D 4</p>		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
<p>♠ A D ♥ D 10 6 ♦ R D V 9 6 ♣ 7 6 2</p> <p>Entame : Roi de Carreau</p>	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V 10 8 6 2 ♥ V 9 ♦ 10 4 ♣ 10 9 8 3</p>	<p>2♥</p>	<p>1♦ Passe</p>	<p>Contre 4♥</p>	<p>Passe</p>
	N														
O		E													
	S														
	<p>♠ 5 4 ♥ A 8 7 3 ♦ 7 5 3 2 ♣ A V 5</p>		<p>Contre : Contre d'appel, 4/3 ou 4/4 majeur entre 12H et 18HL.</p> <p>2♥ : Quatre cartes à Cœur, 8 – 10H.</p> <p>4♥ : 16HLD permettent d'appeler la manche.</p>												

Le déclarant compte quatre levées certaines en mineure. Outre la levée très probable du Roi de Pique après l'ouverture d'Ouest, il lui faut donc réaliser cinq levées d'atout. Pour peu que ceux-ci soient répartis 3/2, le déclarant a trois levées d'atout naturelles : il doit donc couper deux fois de la même main. L'entame est laissée passer pour ouvrir la coupe, et la poursuite Carreau est prise de l'As. Sud tire alors deux tours d'atout de débarras puis coupe deux Carreaux au mort avant de jouer vers le Roi de Pique en impasse indirecte.

Score : 4♥ =      ► 420 NS

## Deuxième donne de la séance (21.2)

21.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 10			
	♠ D 10 7 2 ♥ A V 10 3 ♦ A 8 ♣ 10 7 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			Contre	Passe	2♣	Passe
			2♣	Passe	4♣	
♠ V 9 8 4 ♥ 9 8 4 ♦ 10 9 6 ♣ D 5 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N O      E S           </div>	♠ 3 ♥ D 7 2 ♦ D V 5 2 ♣ A R V 9 6	Contre : Contre d'appel, promettant la valeur de l'ouverture et un support dans les trois couleurs restantes. 2♣ : Cue-bid, Nord ayant trop de jeu pour une réponse naturelle. 2♣ : Quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur, enchère forcing.			
Entame : 2 de Trèfle	♠ A R 6 5 ♥ R 6 5 ♦ R 7 4 3 ♣ 8 3					

Le déclarant coupe le troisième tour de Trèfle en notant la chute de la Dame de Trèfle en Ouest. Il tire As – Roi de Pique, préservant ainsi la fourchette Dame – 10, ce qui lui permet de capturer le Valet quatrième en Ouest. Est n'ayant montré que As – Roi – Valet de Trèfle cinquièmes, il détient nécessairement les deux Dames rouges pour justifier son ouverture. Sud encaisse donc l'As de Cœur puis présente le Valet de Cœur, en le laissant filer s'il n'est pas couvert. La répartition 3/3 des Cœurs permettra alors au déclarant de réaliser le reste des levées.

Score : 4♣ +1      ► 650 NS

## Développements après un Contre d'appel

- Sur l'annonce d'une couleur sans saut, indiquant 0-7H :
  - Passe : 12-17HL(D).
  - Nouvelle couleur sans saut : 19-21HL.
  - Nouvelle couleur à saut : 20-23HL.
  - Soutien simple : 18-20HLD.
  - Soutien à saut : 21-23HLD, cinq atouts.
  - Sans-Atout : 19-20HL.
  - Sans-Atout à saut : 21-22HL.
  - Cue-bid : le reste, espoir de manche, au moins 19HL.

*Sur ces réponses naturelles et faibles, il est important de bien faire comprendre que l'auteur du Contre n'enchérit à nouveau librement qu'avec un espoir de manche.*

**Exemples :**

S	O	N	E
1♣	X	-	1♥
-	?		

①	②	③	④
♠ ARV95 ♥ AR5 ♦ 4 ♣ RD106  <b>1♠</b> 19-21HL, cinq cartes à Pique.	♠ AR105 ♥ RD4 ♦ V74 ♣ AR6  <b>1SA</b> 19-20HL, trop de jeu pour une intervention directe à 1SA.	♠ AD3 ♥ AD94 ♦ RV1075 ♣ 2  <b>2♥</b> 18-20HLD et quatre cartes à Cœur : espoir de manche.	♠ AR4 ♥ AR4 ♦ RDV6 ♣ 987  <b>2♣</b> Cue-bid montrant un jeu fort sans bonne enchère naturelle.

- Sur une réponse promettant 8-10H, il sera souvent simple de conclure. À noter que si le Contreur veut demander l'arrêt dans la couleur d'ouverture pour jouer 3SA, il doit utiliser le cue-bid.
- Sur un cue-bid, il convient de nommer économiquement ses majeures quatrièmes.

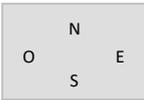
**Troisième donne de la séance (21.3)**

21.3	Donneur : E	Vul : EO	JF D - Donne 11												
	♠ D 10 3 2 ♥ 8 6 ♦ D 10 5 ♣ V 5 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 8 7 5 ♥ 9 3 ♦ 9 7 4 3 2 ♣ 9 7 4	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 6 4 ♥ R D V 10 7 ♦ R V ♣ 10 8 6	Contre	Passe	1♠	1♥
	N														
O		E													
	S														
Entame : 9 de Cœur	♠ A V 9 ♥ A 5 4 2 ♦ A 8 6 ♣ A R D		2SA	Passe	3SA	Passe									
			Contre : Contre d'appel, ici toutes distributions.												
			1♠ : Naturel, limitée à 7H.												
			2SA : 21 – 22H réguliers, avec l'arrêt Cœur mais sans fit Pique.												

L'ouverture d'Est montre qu'il possède le Roi de Pique et le Roi de Carreau. Le déclarant prend le second tour de Cœur, encaisse As – Roi – Dame de Trèfle et pour l'emporter, doit accéder au mort. Ne pouvant y parvenir, il rejoue Cœur : Est encaisse les levées auxquelles il a droit dans la couleur, puis doit jouer sous l'un de ses Rois. Sud laisse filer au mort, ce qui lui permet d'encaisser le Valet de Trèfle et de réussir l'impasse forçante au Roi de Pique.

Score : 3SA =      ► 400 NS

### Quatrième donne de la séance (21.4)

21.4	Donneur : E	Vul : T	JF D - Donne 12			
	♠ R 8 4 3 ♥ V 8 7 ♦ 10 ♣ D V 10 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 5 ♥ 3 2 ♦ V 9 7 6 3 2 ♣ 8 6 4 3  Entame : 5 de Pique		♠ A 10 9 7 6 2 ♥ A 4 ♦ R 8 5 4 ♣ R	Contre 2♥	Passe Passe	2♣ 4♥	1♠ Passe
	♠ D V ♥ R D 10 9 6 5 ♦ A D ♣ A 9 7		Contre : Contre d'appel, ici toutes distributions avec 20HL. 2♣ : Une couleur sans saut montre 0 – 7H. 2♥ : Sud était trop fort pour annoncer ses Cœurs au tour précédent. 4♥ : 10HLD permettent de conclure.			

Est décode immédiatement l'entame du singleton de son partenaire et visualise donc trois levées de défense : l'As de Pique, la coupe à Pique et l'As d'atout. La quatrième levée proviendra d'une coupe à Trèfle : il commence donc par jouer le Roi de Trèfle, prend de l'As de Cœur dès que le déclarant joue atout, et donne le 2 de Pique à couper à son partenaire : il s'agit d'une carte préférentielle. Le retour Trèfle d'Ouest consomme la chute.

Score : 4♥ - 1

► 100 EO

## Séance 22

## LES RÉVEILS DIRECTS

## Programme de la séance

- Réveils sur une ouverture à la couleur au palier de 1
- Principes de développement
- Réveils sur 1SA
- Réveils après une ouverture de barrage

Un joueur est dit en position de réveil quand, dernier de parole, un Passe de sa part établit le contrat final.

## Exemples :

S	O	N	E		S	O	N	E
1♠	2♣	P	P		1♣	P	1♥	P
?				<i>Sud est</i>	2♥	P	P	?

*en position*

*Est est en position de réveil*

Cette séance ne traite que des réveils directs, c'est-à-dire après une ouverture et deux Passes.

## Exemples :

S	O	N	E		S	O	N	E
1♣	P	P	?		3♥	P	P	?

*Réveil sur une ouverture au palier de 1*

*Réveil sur une ouverture au palier de 3*

## Réveils sur une ouverture à la couleur au palier de 1

Après une ouverture à la couleur au palier de 1 :

- **L'annonce d'une couleur sans saut** montre 8-13HL, avec en principe au moins cinq cartes.
- **L'annonce d'une couleur à saut** montre 11-13HL et six belles cartes.
- **1SA** montre 10-13HL, une main régulière et en principe l'arrêt dans la couleur adverse.
- **2SA** montre 17-19HL, une main régulière et l'arrêt dans la couleur adverse.
- **Le Contre** s'emploie avec
  - Soit au moins 8HL dans une main tricolore (courte dans la couleur adverse)

- Soit la valeur de l'ouverture, sans autre réveil possible.

**Exemples :**

S	O	N	E
1♦	P	P	?

①

②

③

④

♠ R10763 ♥ 8 ♦ A63 ♣ V972  <b>1♠</b> un réveil évident, limité à 13HL.	♠ 72 ♥ RV94 ♦ R973 ♣ A96  <b>1SA</b> main régulière de 10-13HL avec l'arrêt Carreau.	♠ A986 ♥ R853 ♦ 72 ♣ D104  <b>Contre</b> avec peu de jeu mais un support dans les trois autres couleurs.	♠ 2 ♥ ARV97 ♦ A94 ♣ R1073  <b>Contre</b> la main étant trop forte pour réveiller par 1♥.
---	--	---	--

**Première donne de la séance (22.1)**

22.1	Donneur : O	Vul : P	JF D - Donne 13												
	♠ V 6 2 ♥ 10 9 3 ♦ A R 7 2 ♣ R 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ A R 7 5 3 ♥ A R ♦ 10 8 5 4 ♣ V 9	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9 8 ♥ 8 7 6 5 2 ♦ V 9 ♣ D 10 7 5	1SA	1♠	Passé	Passé
	N														
O		E													
	S														
Entame : 5 de Pique	♠ D 10 4 ♥ D V 4 ♦ D 6 3 ♣ A 8 6 2		1SA : 10 – 13HL réguliers, avec l'arrêt Pique.												

Sud fait la première levée et se compte en plus trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle immédiates. Pour trouver la septième levée, il peut affranchir une levée d'honneur à Cœur ou espérer une répartition 3/3 des Carreaux. La seconde solution présente l'inconvénient d'affranchir la levée de chute en cas d'échec, car l'adversaire pourrait encaisser, quand il reprend la main, quatre levées de Pique, deux levées de Cœur et la levée de Carreau affranchie. Mieux vaut donc jouer Cœur : Sud l'emportera pour peu que les Piques soient répartis 5/2.

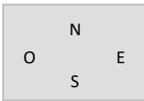
Score : 1SA =      ► 90 NS

## Principes de développement

Ils sont très similaires à ceux pratiqués sur l'intervention correspondante.

- **Après l'annonce d'une couleur :**
  - Les changements de couleur sont forcing et promettent quatre cartes et 8HL au palier de 1, cinq cartes et 12HL aux paliers supérieurs.
  - 1SA promet 8-12HL et 2SA à saut promet 13-14HL.
  - Le soutien simple montre 8-12HLD et les soutiens à saut sont des enchères distributionnelles.
  - Le cue-bid montre au moins 13HLD et un soutien dans la couleur de réveil, ou au moins 13HL sans meilleure enchère.
  
- **Après l'annonce des Sans-Atout :** *dans un souci de simplicité, demandez aux élèves de se comporter comme sur une ouverture à Sans-Atout en utilisant le 2♣ Stayman et les Texas majeurs, en adaptant naturellement la zone de points en réponse. Attention, c'est une petite différence par rapport à ce qui est préconisé dans le SEF.*
  
- **Après le Contre :** le principe est que le Contreur doit une enchère à son partenaire s'il a la valeur d'une ouverture correcte. Celui-ci répondra donc au palier minimum avec tous les jeux qui ne permettent pas d'espérer une manche si le Contreur n'a pas ce type de main.

### Deuxième donne de la séance (22.2)

22.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 14			
	♠ R 4 ♥ 6 2 ♦ R D 10 7 5 2 ♣ R 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ V 9 8 6 ♥ 9 5 4 ♦ V 9 6 4 ♣ 10 3		♠ A D 5 ♥ R V 1 0 7 3 ♦ 8 ♣ D V 8 6	Passe 3SA	Passe	3♦	1♥ Passe
Entame : 4 de Cœur	♠ 10 7 3 2 ♥ A D 8 ♦ A 3 ♣ A 9 7 4		3♦ : 11-13HL, six belles cartes. 3SA : pour les jouer, avec l'arrêt Cœur.			

À la tête de deux levées de Cœur après l'entame et deux levées de Trèfle, le déclarant doit développer cinq levées de Carreau pour gagner la manche. Il tire donc l'As de Carreau et rejoue Carreau : lorsqu'Ouest fournit à nouveau il place le 10, ce qui lui permet d'avoir l'assurance que celui-ci ne reprendra plus la main, même s'il possède le Valet quatrième. Ayant ainsi évité tout risque qu'Ouest, l'adversaire dangereux, ne puisse traverser le Roi de Pique, il peut revendiquer dix levées lorsque l'impasse fonctionne, par hasard.

Score : 3SA +1      ► 630 NS

## Troisième donne de la séance (22.3)

22.3	Donneur : O	Vul : EO	JF D - Donne 15												
	♠ R 10 4 ♥ D 7 5 4 ♦ 9 3 ♣ A V 10 8		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ D 6 3 ♥ A 10 9 3 ♦ D V 10 2 ♣ R 9	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 5 ♥ 8 2 ♦ R 8 6 4 ♣ 7 6 5 4 3	Contre 1♠	1♦ Passe Passe	Passe 1♥ 4♣	Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Dame de Carreau	♠ A V 9 8 2 ♥ R V 6 ♦ A 7 5 ♣ D 2		Contre : le réveil à 1♠ est limité à 13HL. 1♥ : il est nécessaire que le partenaire ait une bonne ouverture pour jouer une manche, et il devra alors enchérir à nouveau sur 1♥. 1♠ : 14 – 18HL, cinq cartes.												

Les adversaires possèdent en tout 15H, et l'entame de la Dame de Carreau en tête de séquence montre que le Roi de Carreau est en Est. Les autres honneurs sont donc en Ouest, car cet adversaire a ouvert. Le déclarant prend l'entame et laisse filer le Valet de Pique, puis donne deux autres tours d'atout en finissant en main. Il présente ensuite la Dame de Trèfle et Ouest ne peut s'opposer à la réalisation de quatre levées dans la couleur : Sud ne concèdera que l'As de Cœur.

Score : 4♠ + 2      ► 480 NS

## Quatrième donne de la séance (22.4)

22.4	Donneur : O	Vul : T	JF D - Donne 16												
	♠ R V 5 ♥ D 9 8 ♦ 7 5 3 ♣ A D V 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ A 8 4 ♥ A 5 2 ♦ R V 10 9 8 ♣ 10 6	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10 9 6 3 ♥ 10 7 6 4 ♦ 6 2 ♣ 8 5 4	Contre 3SA	1♦ Passe	Passe 2♦	Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Valet de Carreau	♠ D 7 2 ♥ R V 3 ♦ A D 4 ♣ R 9 7 3		2♦ : le cue-bid est nécessaire car un saut à 2SA promettrait l'arrêt Carreau.												

Le déclarant est à la tête de six levées mineures et doit donc établir trois levées en majeure pour gagner son contrat. La défense peut gagner la course à l'affranchissement si elle est vigilante : Ouest doit prendre de l'As dès que Sud joue une couleur majeure, et faire tomber le second arrêt Carreau du déclarant. S'il ne le fait pas, le déclarant passera immédiatement à l'affranchissement de l'autre majeure après avoir « volé » une levée.

Score : 3SA - 1      ► 100 EO

## Réveils sur 1SA

Les techniques décrites ici sont celles utilisées en réveil sur l'ouverture de 1SA. Toutefois, vous pouvez signaler qu'elles sont les mêmes que les techniques d'intervention sur cette ouverture : les critères de réveils sont seulement atténués.

Après une ouverture de 1SA et deux Passe, le camp du joueur en position de réveil a entre 16 et 25H, quelle que soit la force du joueur en réveil lui-même.

Les points du camp en réveil étant mieux placés derrière l'ouvreur que devant, les meilleurs réveils sont donc les mains faibles et distribuées.

Les techniques de réveil sont les suivantes.

- **Le Contre** est classiquement punitif mais son caractère aléatoire rend son emploi peu fréquent.
- **2♣** est une enchère conventionnelle appelée « **Landy** ». Elle montre un bicolore majeur au moins 5/4.
- **2♦, 2♥, 2♠ et 3♣** sont des enchères naturelles, qui montrent (5)6 cartes.

**Exemple :**

♠ A10863  
♥ DV96  
♦ 2  
♣ 864

S	O	N	E
1SA	P	P	2♣

*Landy (appel aux majeures)*

## Réveils après une ouverture de barrage

Ici aussi, les techniques décrites sont celles utilisées en réveil : les techniques d'intervention sur les ouvertures de barrage sont les mêmes, et promettant seulement plus de jeu. Par exemple, l'intervention par 2SA sur un 2 faible promet 16-18H et non 13-16HL comme en réveil.

- **Les enchères de réveil à Sans-Atout** sont naturelles, 3SA montrant toujours l'envie de jouer ce contrat (avec un jeu régulier ou non).

**Exemple :**

♠ A94  
♥ R6  
♦ AD72  
♣ V1064

S	O	N	E
2♠	P	P	2SA

*13-16HL régulier, l'arrêt Pique*

- **L'annonce d'une couleur** sans saut est limitée à 15HL.
- **Le Contre** est d'appel, et de plus en plus fort lorsque le palier de l'ouverture augmente.

**Exemple :**

♠ RD4  
♥ 76  
♦ AR1074  
♣ AD7

S	O	N	E
4♥	P	P	X

*D'appel, mais Ouest passera facilement avec un jeu régulier*

## Séance 23

## NOUS OUVRONS ET LES ADVERSAIRES INTERVIENNENT

## Programme de la séance

- **Évolution des réponses existant dans le silence adverse**
- **Contre et Surcontre**
- **Le cue-bid**

Cette séance donne un aperçu des réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après une intervention par Contre ou par une couleur naturelle. Dans un souci de simplification, les changements de couleur à saut ne sont pas évoqués.

## Évolution des réponses existant dans le silence adverse

Lorsque l'adversaire passe, le répondant est tenu de répondre avec des mains régulières de 5-7HL(D), dans le but de rendre la parole à l'ouvreur qui peut avoir un jeu très fort. Lorsque l'adversaire intervient, la parole reviendra naturellement à l'ouvreur : inutile donc, pour le répondant, de s'exprimer avec des jeux tout à fait minimaux et sans distribution.

Hormis cette remarque liminaire, certaines réponses sont pratiquement inchangées après une intervention :

- **Les changements de couleur au palier de 1** restent forcing, sauf Passe d'entrée, et promettent au moins quatre cartes dans la couleur nommée.
- **Les enchères à Sans-Atout**, sauf 2SA après une intervention par Contre. Elles promettent cependant l'arrêt dans la couleur adverse et un jeu (semi)-régulier.
- **Les soutiens**, sauf le soutien au palier de 3 après Contre et les soutiens forcés.

## Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

①	②	③	④
♠ 75 ♥ AV94 ♦ 10753 ♣ 942 <b>Passe</b> Ne répondez pas avec un jeu si faible et régulier.	♠ V963 ♥ 742 ♦ AR42 ♣ 63 <b>1♠</b> Au moins 6HL et quatre cartes : l'enchère est forcing.	♠ 92 ♥ R104 ♦ AD973 ♣ 872 <b>1SA</b> 8-10HL réguliers, l'arrêt dans la couleur adverse.	♠ 963 ♥ 2 ♦ R1074 ♣ AD1063 <b>3♣</b> 11-12HLD, comme dans le silence adverse.

Les réponses dont la signification est modifiée sont les suivantes.

- Après une intervention à la couleur,
  - **Le changement de couleur sans saut au palier de 2 ou plus** reste forcing mais avec au moins 11HL et au moins cinq cartes.
  - **Les conventions du type « 2SA fitté » ou « 3SA fitté »** sur l'ouverture majeure n'existent plus après intervention à la couleur : ce sont des enchères naturelles.
  - **Les soutiens forcés après un barrage adverse** : le répondant accepte de décaler son soutien à un (et un seul) palier supérieur sous la contrainte d'un barrage adverse, sauf avec des mains tout à fait minimales.

**Exemple :**

♠ 94

♥ RD2

♦ R1085

♣ 8752

S	O	N	E
1♥	2♠	3♥	

Nord aurait soutenu au palier de 2 dans le silence adverse : il accepte de décaler son soutien au palier de 3 sous la pression du barrage adverse, mais n'aurait pas déclaré librement 4♥ sur un barrage à 3♠.

- Après une intervention par Contre,
  - **Le changement de couleur sans saut au palier de 2** devient non forcing avec au moins cinq belles cartes (souvent six) et au maximum 10H.
  - **Le fit à saut au palier de 3** devient un barrage : avec 4 atouts en majeure (et 5 atouts en mineure) et au moins 11HLD, on utilise une enchère conventionnelle, le 2SA Truscott.

**Exemples :**

S	O	N	E
1♥	X	?	

①

②

③

④

<p>♠ D1084</p> <p>♥ 752</p> <p>♦ R975</p> <p>♣ 82</p> <p style="text-align: center;"><b>Passé</b></p> <p>mais on aurait répondu si Ouest avait passé.</p>	<p>♠ 753</p> <p>♥ 2</p> <p>♦ D95</p> <p>♣ RDV975</p> <p style="text-align: center;"><b>2♣</b></p> <p>une belle couleur au moins cinquième et souvent sixième, non forcing.</p>	<p>♠ 2</p> <p>♥ A986</p> <p>♦ V9765</p> <p>♣ 743</p> <p style="text-align: center;"><b>3♥</b></p> <p>barrage après un Contre d'appel.</p>	<p>♠ AD94</p> <p>♥ R984</p> <p>♦ 985</p> <p>♣ 72</p> <p style="text-align: center;"><b>2SA</b></p> <p>Truscott, quatre atouts et au moins 11HLD.</p>
---	--	---	--

## Première donne de la séance (23.1)

23.1	Donneur : S	Vul : P	JF D - Donne 17			
	♠ A V 6 ♥ R 6 3 ♦ A 9 8 4 2 ♣ V 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 7 ♥ A 8 ♦ R D 10 6 ♣ R D 10 7 6 2		♠ 10 4 3 ♥ V 10 9 7 ♦ V 7 5 ♣ 9 8 3	1♠	2♣	2♦	Passe
Entame : Roi de Trèfle	♠ R D 9 8 5 2 ♥ D 5 4 2 ♦ 3 ♣ A 4		1♠ : ouverture justifiée par 13HL. 2♦ : au moins cinq cartes, enchère forcing. 4♣ : 13 – 15HLD.			

Le déclarant prend l'entame et compte six levées d'atout, deux levées mineures et une levée de Cœur grâce à la présence de Roi – Dame dans la couleur. Pour s'assurer une dixième levée, il doit planifier la coupe d'un Cœur au mort : il joue donc immédiatement Cœur vers le Roi et petit Cœur des deux mains, l'As étant marqué en Ouest. Celui-ci, en main à l'As manifestement second, encaisse sa levée de Trèfle et rejoue le Roi de Carreau pour l'As du mort. Sud encaisse alors deux tours d'atout, et Ouest défaussant, encaisse la Dame de Cœur et coupe un Cœur au mort avant de retirer le dernier atout. Il réalisera ainsi onze levées.

Score : 4♠ + 1      ► 450 NS

## Deuxième donne de la séance (23.2)

23.2	Donneur : S	Vul : NS	JF D - Donne 18			
	♠ A 10 8 6 ♥ V 7 4 ♦ A R D ♣ 8 7 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 5 ♥ A R D 2 ♦ V 10 9 8 ♣ R V 6 4		♠ 9 7 3 ♥ 10 8 5 3 ♦ 7 5 2 ♣ 10 5 3	1♠	Contre	2SA	Passe
Entame : As de Cœur	♠ R D V 4 2 ♥ 9 6 ♦ 6 4 3 ♣ A D 9		2SA : convention Truscott, quatre atouts, 11HLD et plus. 3♣ : main minimum.			

Le déclarant coupe le troisième tour de Cœur, retire les atouts en trois tours puis encaisse As – Roi – Dame de Carreau avant d'appeler un petit Trèfle du mort. Ayant éliminé toutes les couleurs annexes, le déclarant doit se contenter de couvrir la carte fournie par Est : par exemple, il jouera le 9 si Est fournit un petit. Ouest, remis en main, doit jouer Trèfle dans la fourchette du déclarant ou coupe et défausse.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

## Contre et Surcontre

Le Contre du répondant après une intervention à la couleur, appelé « Contre Spoutnik », promet au moins 8HL au palier de 1, ce minimum augmentant avec le palier atteint.

Il dénie la possibilité d'enchérir naturellement. Plus précisément :

- Sur une intervention par 1♦/♥ : il dénie une majeure quatrième.
- Sur une intervention comprise entre 1♠ et 2♠ : il promet quatre cartes dans une majeure non nommée.
- Sur une intervention de 3♣ ou supérieure, il promet un minimum de 11HL sans contrainte distributionnelle.

Il s'emploie également après une ouverture majeure avec trois atouts et au moins 11HLD : il sera alors suivi du fit au palier de 3 avec 11-12HLD et au palier de 4 avec 13-15HLD.

Face à ce Contre, l'ouvreur doit donner le plein de sa main en se conformant aux règles des fits et des enchères économiques (non forcing), chères (forcing) et à saut (forcing de manche). Avec un jeu de manche sans bonne enchère naturelle, l'ouvreur pourra employer un cue-bid, c'est-à-dire nommer la couleur adverse.

### Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♠	X	P
?			

①	②	③	④
♠ R74 ♥ AD6 ♦ A72 ♣ 10763 <b>1SA</b> main régulière, 12-14H sans quatre cartes à Cœur.	♠ 984 ♥ 7 ♦ RDV8 ♣ AD1074 <b>2♣</b> nommer les Carreaux serait un bicolore cher car la couleur n'est pas promise par Nord.	♠ 7 ♥ R5 ♦ ARV4 ♣ RD10964 <b>2♦</b> bicolore cher, 5+♣/4+♦, forcing.	♠ 2 ♥ AD104 ♦ 974 ♣ ARV95 <b>3♥</b> Soutien encourageant mais non forcing de la couleur promise par Nord.

Troisième donne de la séance (23.3)

23.3	Donneur : S	Vul : EO	JF D - Donne 19											
	♠ 9 6 4 ♥ R 8 5 3 ♦ A D V 6 ♣ R 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			1♦	1♠	Contre	Passé								
			2♥	Passé	4♥									
♠ A R D 7 3 ♥ V 9 2 ♦ R 5 ♣ V 10 7  Entame : As de Pique	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 2 ♥ 10 4 ♦ 7 4 2 ♣ 9 8 6 5 3 2	Contre : Sputnik simple, 8HL et plus, garantissant quatre cartes à Cœur.		
	N													
O		E												
	S													
	♠ 10 8 5 ♥ A D 7 6 ♦ 10 9 8 3 ♣ A D		2♥ : quatre cartes, 12 – 15HLD.											

Ouest encaisse les trois premières levées et sait, par un compte de points, que son partenaire n'a plus d'honneur. Son Roi de Carreau ne pouvant réaliser de levée étant donnée la teneur du mort dans la couleur, son seul espoir est de créer une levée d'atout. Pour cela, il joue Pique en coupe et défausse : Est doit couper du 10, ce qui promet le Valet de Cœur. Seul ce flanc permet de faire chuter la manche d'une levée.

Score : 4♥ -1      ► 50 EO

Le Surcontre montre un minimum de 10H. Il demande à l'ouvreur, sauf jeu très distribué, de contrer l'adversaire ou de passer. Il s'emploie dans trois cas :

- Pour punir l'adversaire.
- Pour nommer de manière forcing une belle couleur au moins cinquième inférieure à celle de l'ouverture.
- Pour montrer un soutien de trois cartes de l'ouverture majeure : il sera suivi du fit au palier minimum avec 11-12HLD, et au palier de 4 avec 13-15HLD.

**Exemples :** Le Surcontre s'emploiera avec chacune des trois mains de Nord suivantes.

S	O	N	E
1♠	X	XX	

①

②

③

♠ 4 ♥ R1094 ♦ AV105 ♣ R974  Pour punir l'adversaire quel que soit le contrat qu'il choisira.	♠ R5 ♥ 98 ♦ D105 ♣ ARV1074  Afin de nommer les Trèfles en séquence forcing au tour suivant (2♣ ne le serait pas après le Contre).	♠ RD5 ♥ 94 ♦ AD105 ♣ 10742  Suivi d'un soutien à Pique au palier minimum pour indiquer 11-12HLD et trois atouts.
---	--	---

## Quatrième donne de la séance (23.4)

23.4	Donneur : S	Vul : T	JF D - Donne 20												
	♠ 7 6 3 ♥ 5 4 ♦ A R 8 4 2 ♣ D V 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
			1♠	Contre	Surcontre	Passé									
			Passé	2♣	2♠	Passé									
			4♠												
♠ R 5 ♥ R 10 9 2 ♦ D V 10 ♣ R 9 6 3  Entame : Dame de Carreau	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D 10 8 ♥ 8 7 6 3 ♦ 9 5 3 ♣ 10 8 7	Surcontre : avec 12HLD, Nord est trop fort pour un fit direct.  2♠ : 11 – 12HLD, trois atouts.			
	N														
O		E													
	S														
	♠ A V 9 4 2 ♥ A D V ♦ 7 6 ♣ A 4 2														

Les enchères montrent que le Roi de Cœur est sans doute en Ouest. Dès lors, Sud compte deux levées de Cœur, deux levées de Carreau et deux levées de Trèfle affranchissables : pour l'emporter, il doit réaliser quatre levées d'atout. Le meilleur jeu consiste à attaquer vers le 9 en espérant une répartition 3/2 des atouts, et le 10 de Pique accompagné d'un honneur en Est. Ici, le 9 est pris du Roi, et il suffira au déclarant de jouer vers le Valet de Pique pour gagner son contrat.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

## Le cue-bid

Il montre généralement un fit long dans la couleur d'ouverture et un jeu permettant d'imposer la manche.

Il est également employé après une ouverture mineure et une intervention comprise entre 1♠ et 2♠, sans quatre cartes dans une majeure non nommée et pour demander l'arrêt dans la couleur adverse afin de jouer 3SA.

**Exemples** : Le cue-bid s'utilise avec l'une ou l'autre des deux mains suivantes en Nord.

S	O	N	E
1♦	1♠	2♠	

♠ A2
♥ 104
♦ AR974
♣ A973
Le fit, forçant de manche.

♠ 973
♥ AD5
♦ R96
♣ A1054
Recherche d'arrêt Pique pour jouer 3SA.

## Séance 24

## LES ENCHÈRES À QUATRE À HAUT PALIER

## Programme de la séance

- La notion de camp en attaque et de camp en défense
- Éléments de décision : faut-il surenchérir ?

Lorsque les deux camps possèdent des fits longs et des distributions irrégulières, les enchères peuvent être disputées jusqu'à un très haut palier. Cette séance a pour but de définir le camp en attaque s'il existe, puis donner des éléments pour prendre la bonne décision le plus souvent possible entre laisser jouer, contrer ou surenchérir.

## La notion de camp en attaque et de camp en défense

Si un camp a montré au moins 23H ou s'est engagé à jouer la manche sans pour autant la nommer, il est dit « en attaque » : le camp adverse est alors dit « en défense ».

**Exemples** : Dans ces trois cas, le camp Nord/Sud est en attaque et le camp Est/Ouest est donc en défense.

Dans 

S	O	N	E
1♥	P	2♣	...

 ce 

S	O	N	E
2♦	...		

 cas, soit

Nord/Sud joue un contrat en face du mort en espérant le gagner, soit Est/Ouest joue un contrat de sacrifice en pensant le chuter mais il doit alors être contré. Par conséquent, lorsqu'un camp est en attaque :

- le Passe d'un joueur est logiquement forcing et encourage son partenaire à surenchérir avec une distribution adaptée.
- le Contre dissuade son partenaire de surenchérir.

**Exemples** :

S	O	N	E
1♥	P	2♣	4♠
?			

L'enchère de 2♣ montre que le camp N/S possède au moins 23H. Il est donc en attaque, et Sud devra réagir de la manière suivante :

♠ 2
♥ AD974
♦ RV102
♣ A94
<b>Passe</b>
Une surenchère de la part de Nord ne serait pas pour vous déplaire.

♠ D7
♥ RD973
♦ RV104
♣ D6
<b>Contre</b>
pour tenter de dissuader Nord de surenchérir (pas d'As, Dame de Pique inutile, mauvaise distribution).

## Éléments de décision : faut-il surenchérir ?

Il est impossible de prendre systématiquement la bonne décision en matière d'enchères compétitives à haut palier. On donne ici des éléments qui permettront de prendre la bonne décision le plus souvent possible.

1. **La distribution est un critère essentiel pour choisir de surenchérir**, un nombre de points d'honneurs plus important et une main régulière devant orienter vers un Contre punitif.

### Première donne de la séance (24.1)

24.1	Donneur : N	Vul : P	JF D - Donne 21			
	♠ A 10 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 10 8 3				1♣	1♥
	♦ 9 6		1♠	3♥	3♣	4♥
	♣ A R D 7		4♠			
♠ D 7 4		♠ V				
♥ D 9 7 4		♥ A R V 6 2				
♦ 10 7 5 4 2		♦ R 8				
♣ 5		♣ V 10 6 3 2				
			1♠ : au moins quatre cartes.			
			3♥ : barrage, avec un fit neuvième.			
			3♣ : fit forcé de l'ouvreur, montrant l'équivalent d'un soutien simple.			
			4♥ : au nom de la distribution 5/5.			
Entame :	♠ R 9 8 5 2					
5 de Trèfle	♥ 5					
	♦ A D V 3					
	♣ 9 8 4					

Le déclarant prend l'entame au mort et joue un petit atout pour le Valet, le Roi et le 4 d'Ouest. Il rejoue un petit Pique et doit passer le 10 du mort lorsqu'Ouest fournit le 7 par application du principe du moindre choix (Dame – Valet secs sont deux fois moins probables que le Valet sec en Est). Lorsqu'Est défausse, le déclarant fait tomber le dernier atout et tente avec succès l'impasse au Roi de Carreau. Il remonte au mort à Trèfle, refait l'impasse au Roi de Carreau et coupe un Carreau : il ne concède finalement qu'une levée à la défense.

Score : 4♠ + 2

► 480 NS

Si vos élèves sont suffisamment réceptifs, vous pouvez également faire remarquer que l'entame d'un singleton Trèfle vraisemblable laissait en Est au maximum trois cartes entre les Piques et les Carreaux, ce qui augmente encore la probabilité que le Valet de Pique soit sec.

2. Une loi statistique, dite **loi des levées totales**, a été découverte par Jean-René VERNES : le principe de sécurité distributionnelle (loi des atouts) évoqué dans la séance 20 en découle. Elle est fondamentale dans le bridge contemporain, et s'énonce ainsi.

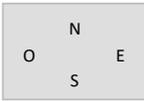
### La loi des levées totales



Lorsque les deux camps ont approximativement le même nombre de points d'honneur, le nombre de levées à se répartir entre les deux camps est égal au nombre total d'atouts des deux camps.

**Exemple** : Le camp NS a 10 cartes à Cœur, et le camp EO a 9 cartes à Pique, avec des points équitablement répartis entre les deux camps. La loi des levées totales dit qu'il y a statistiquement  $10 + 9 = 19$  levées à se répartir entre les deux camps. En d'autres termes, si  $4\spadesuit$  chutent, c'est que  $4\heartsuit$  gagnaient !

### Deuxième donne de la séance (24.2)

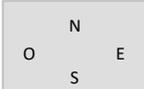
24.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 22			
	$\spadesuit$ D 9 4 3 $\heartsuit$ A 5 2 $\diamondsuit$ 6 $\clubsuit$ R 9 4 3 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
$\spadesuit$ R V 8 6 2 $\heartsuit$ 9 7 4 $\diamondsuit$ R V 10 2 $\clubsuit$ 8		$\spadesuit$ A 7 5 $\heartsuit$ D V 8 6 $\diamondsuit$ A D 9 8 5 $\clubsuit$ V	2 $\clubsuit$	Contre	5 $\clubsuit$	1 $\diamondsuit$
Entame : Valet de Carreau	$\spadesuit$ 10 $\heartsuit$ R 10 3 $\diamondsuit$ 7 4 3 $\clubsuit$ A D 10 7 6 5		Contre : Contre Spoutnik, la main étant trop faible pour annoncer les Piques directement.			
			5 $\clubsuit$ : au nom du fit onzième.			

Est prend de l'As de Carreau et constate qu'il est à la tête de deux levées de défense. Il ne doit pas encaisser son As de Pique car il pourrait libérer le Roi chez le déclarant et la Dame du mort. Il ne doit pas non plus repartir de la Dame de Cœur, car il donnerait une levée au déclarant si celui-ci possède Roi – 10 de Cœur troisièmes ou quatrièmes, ce qui est le cas sur la donne : il lui suffirait de prendre au mort et de faire l'impasse au Valet. Seuls les retours atout ou Carreau sont neutres : ils permettraient ici de faire chuter le contrat d'une levée. La loi des levées totales est ici prise en défaut puisque le camp NS possède 11 atouts et le camp EO 9 cartes à Carreau (meilleur fit) : il y a donc globalement 20 atouts. Le camp NS ne peut réaliser que 10 levées à l'atout Trèfle et le camp EO 9 levées à l'atout Carreau : il n'y a donc globalement que 19 levées à se partager sur cette donne. La loi des levées totales est purement statistique, et ne donne pas de garantie sur une donne spécifique.

Score : 5 $\clubsuit$  -1

► 100 EO

## Troisième donne de la séance (24.3)

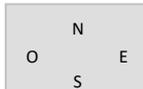
24.3	Donneur : E	Vul : EO	JF D - Donne 23			
	♠ A 9 5 3 ♥ V 9 6 3 ♦ 7 ♣ A V 7 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ D 6 ♥ 8 5 ♦ R V 8 5 4 ♣ R 10 9 6  Entame : 8 de Cœur	 ♠ R V 10 8 7 2 ♥ 10 2 ♦ A 9 3 ♣ 8 3	♠ 4 ♥ A R D 7 4 ♦ D 10 6 2 ♣ D 5 4	2♣	Contre	4♣	1♥
			Contre : Sputnik, appel aux mineures. 4♣ : avec l'assurance d'un fit de dix cartes, en application du principe de sécurité distributionnelle.			

Est prend de la Dame et tire l'As en constatant le partage 2/2 de la couleur. Il tente de placer son partenaire en surcoupe sans pour autant libérer le Valet du mort, en jouant un petit Cœur à la troisième levée. Pour éviter d'avoir à deviner la position de la Dame de Pique, Sud doit préférer défausser sa perdante inévitable à Trèfle plutôt que de couper : il prend le retour et retire les atouts pour juste fait. À noter que la loi des levées totales est respectée. Le camp NS a dix cartes à Piques et le camp EO neuf cartes à Carreau : il y a donc globalement 19 atouts. Le camp NS réalise dix levées à l'atout Pique, et le camp EO seulement neuf à l'atout Carreau en raison d'une coupe à Trèfle : il y a donc également 19 levées à se répartir entre les deux camps.

Score : 4♣ =      ► 420 NS

3. **Les honneurs inférieurs** (principalement les Dames et les Valets) ne sont pas tous de la même utilité en défense et en attaque. Ils ont plus de valeur :
- En attaque s'ils sont dans une couleur longue.
  - En défense s'ils sont dans les couleurs courtes.

**Exemple :**

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

- Dame-Valet de Cœur permettront de réaliser deux levées en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais aucune levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.
- Dame-Valet de Pique ne permettront de réaliser aucune levée en Nord/Sud si ce camp joue à l'atout Cœur, mais une levée si le camp Est/Ouest joue à l'atout Pique.

4. **La vulnérabilité** joue un grand rôle dans la prise de décision. En particulier, il faut bien garder à l'esprit que les levées de chute contrées vulnérables coûtent très cher : surenchérir contre un adversaire non vulnérable, dont la manche rapporterait relativement peu, se fera donc avec beaucoup de prudence.

**Quatrième donne de la séance (24.4)**

24.4	Donneur : S	Vul : T	JF D - Donne 24												
	♠ 7 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ R 10 8 4		1♥	1♠	3♥	3♠									
	♦ A 7 6 5 2		4♥												
	♣ 9 4														
♠ A D 10 8 4		♠ V 9 6 2	3♥ : 11 – 12HLD, comme dans le silence adverse. 3♠ : compétitif, en conformité avec la loi des atouts. 4♥ : si l'adversaire enchérit 4♠, Sud contrera avec cette main régulière et forte en points.												
♥ 7 5	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>						N		O		E		S		♥ 6 2
	N														
O		E													
	S														
♦ V 8		♦ D 9 3													
♣ D V 10 7		♣ R 6 3 2													
	♠ R 5														
Entame :	♥ A D V 9 3														
Dame de Trèfle	♦ R 10 4														
	♣ A 8 5														

Le déclarant doit tout mettre en œuvre pour ne pas rendre la main en Est, car un retour Pique de la part de cet adversaire le condamnerait à perdre deux levées de Pique, l'As étant selon toute vraisemblance en Ouest, une levée de Carreau et une levée de Trèfle. Il laisse donc passer l'entame, prend le second tour de la couleur, tire As – Roi de Cœur puis joue vers le 10 de Carreau. Il affranchit ainsi la couleur, qui est répartie 3/2, sans rendre la main à l'adversaire dangereux et réalise dix levées : Ouest doit prendre l'As de Pique sous peine de ne plus le faire.

Vulnérable, une défense à 4♠ dûment contrés aurait coûté 800 points (trois levées de chute) sur le meilleur flanc : seule la vulnérabilité la plus favorable (EO non vulnérables et NS vulnérables) aurait permis une défense rentable (500 contre 620).

Score : 4♥ =      ► 620 NS

5. Avec un doute raisonnable sur la décision à prendre, il convient de **surenchérir**. En effet, d'une part l'adversaire peut se tromper en surenchérissant lui aussi, et d'autre part cela permet d'éviter les gros écarts lorsque les deux manches gagnent : c'est ce qu'on appelle **le principe de l'assurance**.

**Exemple :**

♠ 4  
 ♥ 1086  
 ♦ RD10732  
 ♣ V106

S	O	N	E
4♥	P	P	X
P	5♦		

Peut-être que 4♥ et 5♦ chutent, mais vous évitez une situation catastrophique où 4♥ contrés et 5♦ gagnent.

## Séance 25

## ORAL DE RÉVISION

## Programme de la séance

## ● Exercices

**Exercice 1** – Reliez chaque main d'Est à l'enchère adéquate, après le début de séquence suivant.

S	O	N	E
1♣	1♥	P	?

①	②	③	④
---	---	---	---

♠ 3 ♥ A983 ♦ 97632 ♣ V94	♠ 5 ♥ AR94 ♦ V9753 ♣ D104	♠ 92 ♥ AV4 ♦ R9753 ♣ R82	♠ AR ♥ 4 ♦ AD10963 ♣ 9632
-----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

2♣	2♦	3♣	3♥
----	----	----	----

Solution 1 – Main 1 - 3♥

Main 2 - 3♣

Main 3 - 2♣

Main 4 - 2♦

Les réponses à l'intervention majeure				
<b>Fits</b>	<b>Naturels</b>	<b>Simple</b>	8-11HLD, 3 <sup>+</sup> atouts	
		<b>À saut</b>	Barrage, 4 atouts	
		<b>À double saut</b>	Barrage, 5 atouts	
	<b>Artificiels</b>	<b>Couleur à saut</b>	12 <sup>+</sup> HLD, belle couleur 5 <sup>e</sup> et 4 atouts	
		<b>Cue-bid*</b>	(10)11 <sup>+</sup> H ou (12)13 <sup>+</sup> HLD, 3 atouts	
		<b>Cue-bid à saut</b>	(10)11 <sup>+</sup> H, 4 atouts	
<b>Changements de couleur</b>		<b>Au palier de 1</b>	8 <sup>+</sup> HL, 4 <sup>+</sup> cartes, forcing	
		<b>Au palier de 2</b>	12 <sup>+</sup> HL, 5 <sup>+</sup> cartes, forcing	
<b>Sans-Atout</b>		<b>1SA</b>	8-12HL, sans fit	
		<b>2SA</b>	13-14HL régulier, sans fit, avec l'arrêt	
		<b>3SA</b>	Pour les jouer	

\* Le cue-bid ne promet pas strictement le fit : il doit également être employé avec des mains régulières et non fittées, sans arrêt dans la couleur adverse.



Les caractéristiques du Contre d'appel		
<b>Banal</b>	12H-18HL et un support dans les trois couleurs restantes.	
	<b>Sur 1♣/♦</b>	4/3 ou 4/4 en majeure, sans courte dans l'autre mineure.
	<b>Sur 1♥/♠</b>	Souvent 4 cartes dans l'autre majeure, parfois 3 mais jamais 2.
<b>Fort</b>	19 <sup>+</sup> HL, quelle que soit la forme de la main	

Les réponses au Contre d'appel			
<b>Couleur</b>	<b>Sans saut</b>	0-7H, au moins 3 cartes	
	<b>À saut</b>	<b>Au palier de 2</b>	8-10H, 4 cartes
		<b>Au palier de 3</b>	8-10H, 5 cartes*
		<b>Au palier de 4</b>	8-10H, 6 cartes (en majeure)
<b>Sans-Atout</b>	<b>1SA</b>	8-10H sans majeure 4 <sup>e</sup> , (semi-)régulier, l'arrêt	
	<b>2SA</b>	10 <sup>+</sup> -11H sans majeure 4 <sup>e</sup> , régulier, l'arrêt	
	<b>3SA</b>	12 <sup>+</sup> H sans majeure 4 <sup>e</sup> , régulier, l'arrêt	
<b>Cue-bid</b>	11 <sup>+</sup> H, auto-forcing, sans enchère naturelle ou, sur une ouverture mineure, 8-10H et les deux majeures 4 <sup>es</sup> .		

\* Parfois 4 cartes à Cœur seulement face au Contre de l'ouverture de 1♠.

La redemande du Contreur sur la réponse d'une couleur sans saut (0-7H)		
<b>Fits</b>	<b>Simple</b>	18-20HLD, 4 atouts
	<b>A saut</b>	21-23HLD, 5 atouts
<b>Changements de couleur</b>	<b>Simple</b>	19-21HL, 5 cartes
	<b>A saut</b>	20-23HL, 6 cartes
<b>Sans-Atout</b>	<b>Simple</b>	19-20HL, régulier avec l'arrêt
	<b>A saut</b>	21-22HL, régulier avec l'arrêt
<b>Cue-bid</b>	19 <sup>+</sup> HL, le reste, espoir de manche	

### Exercice 3 – Vrai ou faux ?

- Ouest donneur passe, Nord passe et Est passe : Sud est en position de réveil.
- Sud ouvre de 1♦, Ouest et Nord passent et Est réveille par 2SA : il a 17 – 19HL réguliers avec l'arrêt Carreau.
- En réveil, il est parfois bien joué de passer avec la valeur de l'ouverture.
- Le réveil à 3SA promet un jeu régulier.
- Face à un réveil par Contre sur l'ouverture de 4♠, on répond 5♥ avec :  
♠ 942 ♥ R842 ♦ D94 ♣ V74.

**Solution 3**

1. Faux : un réveil est la contestation après deux Passes d'un contrat adverse.
2. Vrai.
3. Vrai : si vous possédez une longue dans la couleur adverse et une courte dans une autre couleur, l'adversaire pourrait retrouver un meilleur contrat.
4. Faux : le réveil à 3SA montre l'envie de jouer ce contrat avec parfois un jeu irrégulier.
5. Faux, il faut passer : le Contre de réveil ne promet pas quatre cartes à Cœur, et une distribution aussi plate se prête de toute façon bien mieux au jeu en défense contre 4♠.

Les réveils sur une ouverture au palier de 1 à la couleur		
<b>Couleur</b>	<b>Simple</b>	8-13HL, 5 cartes
	<b>À saut</b>	11-13HL, 6 cartes
<b>Sans-Atout</b>	<b>Simple</b>	10-13HL, régulier avec l'arrêt
	<b>À saut</b>	17-19HL, régulier avec l'arrêt
<b>Contre</b>	8+HL tricolore ou l'ouverture sans autre réveil possible	

Autres réveils		
<b>Sur 1SA</b>	<b>2♣</b>	Landy (5 <sup>+</sup> /4 <sup>+</sup> majeur)
	<b>Couleur</b>	Naturel
<b>Sur un barrage</b>	<b>2SA</b>	13-16HL, régulier avec l'arrêt
	<b>3SA</b>	Pour les jouer
	<b>Couleur</b>	Limité à 15HL
	<b>Contre</b>	D'appel, d'autant plus fort que le palier est élevé

**Exercice 4** – Reliez chaque diagramme à la séquence adéquate.

♠ 83                                      ♠ 10964  
 ♥ AR652                                  ♥ DV74  
 ♦ RV6                                      ♦ A84  
 ♣ D105                                    ♣ AR

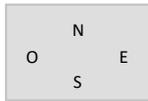


♠ 73    ♠ RD104  
 ♥ RDV93                                    ♥ 5  
 ♦ RD5                                        ♦ A983  
 ♣ R92                                      Diagramme 2                                  63



**Diagramme 1**

♠ R1074                                      ♠ D982  
 ♥ RD1073                                  ♥ A4  
 ♦ 7    ♦ A104  
 ♣ A92                                        ♣ 10763



**Diagramme 3**

♠ AD2    ♠ R7  
 ♥ AD742                                    ♥ 83  
 ♦ R52                                        ♦ 1084  
 ♣ 87                                        Diagramme 4                                  ♣ 963



**Diagramme 4**

O	N	E	S
1♥	2♦	X	P
2♠	P	3♠	P
4♠			

**Séquence 1**

O	N	E	S
1♥	X	XX	P
P	1♠	X	

**Séquence 2**

O	N	E	S
1♥	3♦	X	P
3SA			

**Séquence 3**

O	N	E	S
1♥	1♠	2♠	P
4♥			

**Séquence 4**

**Solution 4** –

Diagramme 1 – Séquence 4

Diagramme 2 – Séquence 2

Diagramme 3 – Séquence 1

Diagramme 4 – Séquence 3

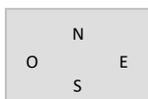
Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après intervention à la couleur		
<b>Fits</b>	<b>Au palier de 2</b>	6-10HLD
	<b>Au palier de 3</b>	11-12HLD, fit neuvième
	<b>Au palier de 4</b>	Barrage, fit dixième
<b>Changements de couleur</b>	<b>Au palier de 1</b>	6 <sup>+</sup> HL, 4 <sup>+</sup> cartes, forcing
	<b>Aux paliers supérieurs</b>	11 <sup>+</sup> HL, 5 <sup>+</sup> cartes, forcing
<b>Sans-Atout</b>	<b>1SA</b>	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	<b>2SA</b>	11HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	<b>3SA</b>	12-14HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
<b>Contre</b>	<b>Sur 1♦/♥</b>	8 <sup>+</sup> HL sans majeure 4 <sup>e</sup>
	<b>Entre 1♠ et 2♣</b>	→ 8 <sup>+</sup> HL, quatre cartes dans une majeure non nommée → 11 <sup>+</sup> HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
	<b>À partir de 3♣</b>	→ 11 <sup>+</sup> HL sans enchère naturelle → 11 <sup>+</sup> HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
<b>Cue-bid</b>	→ Fitté, forcing de manche → Sur une ouverture mineure et une intervention entre 1♠ et 2♣, demande d'arrêt pour jouer 3SA	

Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après un Contre d'appel		
<b>Fits</b>	<b>Au palier de 2</b>	8-10HLD
	<b>Au palier de 3</b>	Barrage, fit neuvième
	<b>Au palier de 4</b>	Barrage, fit dixième
<b>Changements de couleur</b>	<b>Au palier de 1</b>	7 <sup>+</sup> HL, 4 <sup>+</sup> cartes, forcing
	<b>Aux paliers supérieurs</b>	12 <sup>+</sup> HL, 5 <sup>+</sup> belles cartes, non forcing
<b>Sans-Atout</b>	<b>1SA</b>	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier
	<b>2SA</b>	Truscott, 11 <sup>+</sup> HLD, 4 atouts en majeure et 5 atouts en mineure
<b>Surcontre</b>	→ 10 <sup>+</sup> H, pour punir l'adversaire → 12 <sup>+</sup> HL, belle couleur au moins 5 <sup>e</sup> inférieure à celle de l'ouverture. → 11 <sup>+</sup> HLD, 3 atouts sur une ouverture majeure	

**Exercice 5** – Qui s’est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ 3  
♥ RD10975  
♦ A1053  
♣ R5

♠ RV6  
♥ A832  
♦ D7  
♣ D1072

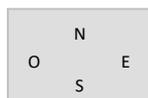


O	N	E	S
1♥	1♠	4♥	4♠
5♥			

Tous vulnérables

♠ V83  
♥ AD973  
♦ RD84  
♣ 2

♠ 92  
♥ R4  
♦ V62  
♣ ARD974

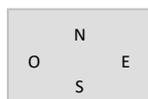


O	N	E	S
1♥	P	2♣	4♠
P	P	5♣	

Personne vulnérable

♠ 4  
♥ ARD3  
♦ AR103  
♣ ARD5

♠ 92  
♥ 104  
♦ DV8642  
♣ 1074



O	N	E	S
2♦	2♠	P	4♠
X			

Est/Ouest vulnérables

**Solution 5** –

Séquence 1 – Est s’est trompé : 1♥ (1♠) 2♠ (4♠) P (P) X

Séquence 2 – Ouest s’est trompé : 1♥ (P) 2♣ (4♠) X

Séquence 3 – Ouest s’est trompé : 2♦ (2♠) P (4♠) P (P) 5♦ (P) 6♦

**Le camp en attaque et le camp en défense**

Camp en attaque : au moins 23H ou engagement à jouer la manche.

Le camp en attaque joue ou le camp en défense joue un contrat contré en sacrifice.

Lorsqu'un joueur en attaque passe, il n'est pas opposé à une surenchère de son partenaire.

Lorsqu'un joueur en attaque contre, il dissuade son partenaire de surenchérir.

**Eléments de décision en faveur d'une surenchère**

La distribution plaide en faveur d'une surenchère.

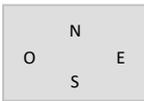
La loi des levées totales s'applique.

Les points dans les longues sont propices à jouer en face du mort.

Les points dans les couleurs courtes sont plus adaptés au jeu en défense.

Dans le doute, surenchérir (principe de l'assurance) en prenant en compte la vulnérabilité .

**Première donne de la séance (25.1)**

25.1	Donneur : O	Vul : P	JF E - Donne 1			
	♠ 8 5 2 ♥ V 7 4 ♦ R D V 4 ♣ D V 7		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
				1♠	Passe	Passe
			Contre	Passe	2♦	Passe
			2SA	Passe	3SA	
♠ DV 10 9 4 ♥ AR 5 2 ♦ 10 8 ♣ A 5		♠ 7 6 3 ♥ 9 6 3 ♦ 9 6 5 ♣ 10 9 4 3				
	♠ A R ♥ D 10 8 ♦ A 7 3 2 ♣ R 8 6 2					
Entame : Dame de Pique			Contre suivi de 2SA : 14 – 16HL réguliers, l'arrêt Pique.			

Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique et quatre levées de Carreau, soit six levées sûres. Ne pouvant rendre la main qu'une fois à l'adversaire, Sud doit établir trois levées de Trèfle. Pour cela, il attaque immédiatement vers le mort et fait la Dame. Il tire Roi – Dame de Carreau et, constatant le partage 3/2 de la couleur, prend le Valet de l'As. Il rejoue Trèfle et Ouest est obligé de fournir son As second. Il peut affranchir ses Piques mais Sud prend, encaisse le Valet de Trèfle et rentre en main en prenant le 4 de Carreau du 7 pour encaisser le Roi de Trèfle, sa neuvième levée.

Score : 3SA = ► 400 NS

## Deuxième donne de la séance (25.2)

25.2	Donneur : E	Vul : NS	JF E - Donne 2			
	♠ A 7 4 ♥ R 4 3 2 ♦ R V 10 6 4 ♣ 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			1♠	Passe	2♣	1♣
			3♠	Passe	4♣	Passe
♠ 9 5 2 ♥ 10 9 6 ♦ 9 7 5 ♣ R D 5 3		♠ 8 ♥ A D V 7 ♦ 8 3 2 ♣ A V 10 8 2	2♣ : cue-bid destiné à connaître la force de l'intervention, à partir de 11H ou 12HLD.  3♠ : la valeur de l'ouverture et six bonnes cartes.			
Entame : Roi de Trèfle	♠ R D V 10 6 3 ♥ 8 5 ♦ A D ♣ 9 7 6					

Lorsque le mort est singleton dans la couleur d'entame et que l'entameur reste en main, son partenaire lui indique le retour souhaité par une carte préférentielle. Ici Est fournit donc le 10, grosse carte montrant un intérêt pour la couleur la plus chère en-dehors de l'atout : Cœur. La contrattaque du 10 de Cœur limite le déclarant à dix levées.

Score : 4♠ =      ► 620 NS

## Troisième donne de la séance (25.3)

25.3	Donneur : O	Vul : EO	JF E - Donne 3			
	♠ A 10 9 2 ♥ D 5 ♦ R 8 6 3 ♣ A V 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			5♣	1♥	Contre	4♥
♠ D 6 ♥ R 10 9 8 6 2 ♦ A V ♣ D 7 5		♠ 8 7 5 3 ♥ A V 7 4 3 ♦ 10 9 4 ♣ 6	4♥ : conformément à la loi des atouts.  5♣ : justifié par une distribution exceptionnelle. EO ne surenchérissent pas malgré 11 atouts en raison de la vulnérabilité.			
Entame : 10 de Cœur	♠ R V 4 ♥ - ♦ D 7 5 2 ♣ R 10 9 8 4 3					

L'entame localise As – Valet de Cœur en Est : les autres honneurs sont donc en Ouest pour justifier son ouverture. L'entame est donc coupée et le déclarant capture la Dame de Trèfle par l'impasse, puis la Dame de Pique. Pour finir, connaissant l'As de Carreau également en Ouest, il doit rentrer en main par la coupe pour jouer vers le Roi de Carreau, puis poursuivre par un petit Carreau des deux mains : l'As étant second, ce sera la seule levée concédée à la défense.

Score : 5♣ +1      ► 420 NS

### Quatrième donne de la séance (25.4)

25.4	Donneur : N	Vul : T	JF E - Donne 4			
	♠ 8 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A 8 5 3				1♦	1♠
	♦ A D V 5		2♥	3♠	4♥	
	♣ D V 5					
♠ R V 5 2		♠ A D 10 7 3				
♥ -		♥ V 10 7 6				
♦ 9 7 6 4 2		♦ R 10				
♣ 10 8 7 4		♣ 9 2				
			2♥ : au moins cinq cartes à Cœur, au moins 11HL.			
Entame : 5 de Pique			3♠ : barrage promettant quatre atouts. Est-Ouest ne doivent pas déclarer 4♠ à vulnérabilités égales.			

Est prend de l'As et rejoue Pique pour le Roi de son partenaire. Celui-ci croise par exemple Carreau pour la Dame et le Roi d'Est, qui en rejoue. Le déclarant constate que son seul problème consiste à ne pas perdre d'atout. Si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1, il n'a aucun problème pour l'emporter et si Ouest possède les quatre atouts restants, il ne peut gagner son contrat. Il ne prend donc en compte que le cas intéressant des quatre atouts en Est et tire l'As de Cœur : lorsqu'Ouest défausse, il peut capturer Valet – 10 – 7 grâce à sa fourchette Roi – Dame – 9 préservée.

Score : 4♥ =      ► 620 NS

## Séance 26

### LES PROCEDURES POUR DECLARER UN CHELEM À LA COULEUR ET À SANS-ATOUT

#### Programme de la séance

- Les séquences de chelem à Sans-Atout
- Les séquences de chelem à la couleur

Cette séance a pour but de donner les éléments d'enchères permettant d'explorer un chelem, tant à la couleur qu'à Sans-Atout. Comme nous allons le voir, ces procédures sont fondamentalement différentes selon la présence d'un atout ou non.

#### Les séquences de chelem à Sans-Atout

Statistiquement, pour appeler un petit chelem à Sans-Atout qui a suffisamment de chances de gagner, un camp doit posséder une force globale d'**au moins 33HL**.

De même, un camp doit détenir **au moins 37HL** pour appeler le grand chelem à Sans-Atout.

**Remarque** : Un bon petit chelem doit avoir plus de 50% de chances de gagner. Ce pourcentage est légèrement supérieur pour le grand chelem : en d'autres termes, il ne faut pas jouer un grand chelem dont la réussite tient à une impasse.

Les séquences de chelem à Sans-Atout sont dites « quantitatives », au sens où le camp ne fait qu'enchérir ses points :

- On conclura à 6SA ou 7SA avec la certitude du contrat final.
- On se servira des paliers inutiles de 4SA et 5SA pour proposer respectivement le petit ou le grand chelem.

**Remarque** : 4SA est une enchère non forcing (le partenaire passe ou répond 6SA), alors que 5SA l'est (il répond 6SA ou 7SA selon sa force).

Exemples :

O	E
1♣	1♥
1SA	?

①	②	③
♠ AD104 ♥ RD93 ♦ AV8 ♣ V4 <p style="text-align: center;"><b>3SA</b></p> les 33HL ne pouvant être atteints.	♠ AD4 ♥ RD104 ♦ AR5 ♣ V62 <p style="text-align: center;"><b>4SA</b></p> proposition de chelem.	♠ AR6 ♥ AD94 ♦ V53 ♣ AR5 <p style="text-align: center;"><b>6SA</b></p> le camp ayant entre 33 et 36HL.

Première donne de la séance (26.1)

26.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 5												
	♠ A R 7 4 3 ♥ 8 2 ♦ A D V 3 ♣ A 8	♠ 2 ♥ R 9 6 4 ♦ 8 7 5 4 2 ♣ 9 5 3	<b>Sud</b> 1♥ 2♣ 2SA 6SA	<b>Ouest</b> Passe Passe Passe	<b>Nord</b> 1♠ 2♦ 4SA	<b>Est</b> Passe Passe Passe									
♠ V 10 9 8 5 ♥ D 7 ♦ 9 6 ♣ V 10 7 4 Entame : Valet de Pique	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table> ♠ D 6 ♥ A V 10 5 3 ♦ R 10 ♣ R D 6 2		N		O		E		S			2♣ : bicolore économique, 5+♥/4+♠, 13 – 19HL, non forcing. 2♦ : quatrième couleur forcing. 2SA : l'arrêt Carreau, forcing. 4SA : proposition de chelem, 18 – 19HL.			
	N														
O		E													
	S														

Le déclarant peut compter sur trois levées de Pique, une levée de Cœur, quatre levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées sûres. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique, ce qui nécessite une répartition 3/3 ou 4/2 de la couleur (84%), ou de la double impasse à Cœur (75%). Sud prend donc de la Dame de Pique et teste en priorité les Piques mais découvre la mauvaise nouvelle. Il se rabat alors sur les Cœurs en jouant vers son Valet, qui est pris de la Dame. Il suffira de refaire l'impasse au Roi de Cœur pour réaliser douze levées.

Score : 6SA =      ► 990 NS

## Les séquences de chelem à la couleur

Si 33HLD sont statistiquement nécessaires pour jouer un bon petit chelem à la couleur (et 37HLD pour un grand chelem), la présence d'un atout et de courtes donne aux honneurs des potentiels bien plus variables qu'à Sans-Atout. Pour cette raison, la procédure à suivre pour appeler un chelem à la couleur est ici plus précise, afin de repérer au cours de la séquence :

- Ce qui pourrait rendre le chelem impossible à gagner ou d'une probabilité trop faible de réussite.
- Les concordances entre les deux jeux permettant de réaliser douze ou treize levées.

Trois étapes sont à respecter.

### 1. Fixer un atout en séquence forcing

Exemples :

O	E
1♥	1♠
2♣	3♥

*Bon fit Cœur, au moins 16HLD, espoir de chelem.*

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3♠

*Fit Pique, au moins 16HLD, espoir de chelem : 3♠ sur 1♠ ne serait pas forcing.*

O	E
1♥	2♣
4♣	

*Cinq cartes à Trèfle, espoir de chelem.*

### 2. Vérifier le potentiel et les contrôles

**Rappel** - Une couleur est dite contrôlée si, dans un contrat à l'atout, le camp en attaque a l'assurance qu'il ne perdra pas As – Roi dans cette couleur.

Après un fit forcing, il faut :

- annoncer simplement la manche avec un très mauvais jeu. C'est un premier moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

Exemple :

♠ D8653  
♥ RV95  
♦ RDV  
♣ 2

O	E
1♠	2♣
2♥	3♠
4♠	

- nommer son premier contrôle avec un jeu correct. Par le balayage des trois couleurs en-dehors de l'atout, le camp qui cherche le chelem pourra ainsi s'assurer que l'adversaire ne pourra encaisser As – Roi dans aucune de ces couleurs.

**Exemple :**

♠ R109  
♥ AD1096  
♦ D85  
♣ R7

O	E
1♥	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4♥	

Avec un jeu correct et le contrôle manquant mais sans surcroît de force ou avec une très mauvaise qualité d'atout, il faudra nommer ce dernier contrôle et non poser le Blackwood. C'est le second moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

**Deuxième donne de la séance (26.2)**

26.2	Donneur : N	Vul : NS	JF E - Donne 6			
	♠ A D 9 5 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A D 5				1♠	Passé
	♦ 10 7 4		2♥	Passé	3♥	Passé
	♣ R 6		3♠	Passé	4♣	Passé
		♠ 10 8 4 3	4♥			
♠ V 7		♥ V	3♥ : au moins 15HLD, enchère forcing et 3 cartes à Cœur.			
♥ 10 8 6		♦ D 8	3♠ : contrôle d'honneur dans la couleur du partenaire.			
♦ A R V 6 2		♣ V 10 8 5 3 2	4♣ : contrôle.			
♣ 9 7 4			4♥ : pas de contrôle Carreau.			
	♠ R 6					
	♥ R 9 7 4 3 2					
	♦ 9 5 3					
Entame : As de Carreau	♣ A D					

L'entame permet à Ouest de réaliser les trois premières levées. N'ayant aucune chance de voir son camp réaliser une levée d'honneur en-dehors de l'atout, il doit espérer une promotion de son 10 de Cœur. Il rejoue donc Carreau en coupe et défausse : son partenaire doit couper du Valet, ce qui fait tomber le Roi du déclarant et libère une levée d'atout à la défense, conformément à son espoir.

Score : 4♥ -1

► 100 EO

### 3. Vérifier les cartes clefs et la Dame d'atout

Une fois que le camp en attaque a vérifié la présence de tous les contrôles, il peut poser le Blackwood cinq clefs, qui est une version plus efficace du Blackwood simple vu en première année.



On appelle « cartes clefs » ou plus simplement « clefs » l'ensemble des cinq cartes que sont les quatre As et le Roi d'atout.

Les réponses au 4SA « Blackwood cinq clefs » sont les suivantes :

- 5♣ : 3/0 clef(s).
- 5♦ : 4/1 clef(s).
- 5♥ : 2/5 clefs sans la Dame d'atout.
- 5♠ : 2/5 clefs avec la Dame d'atout.

#### Condition nécessaire pour jouer un chelem

Pour jouer le petit chelem, il est nécessaire de posséder soit toutes les clefs, soit quatre clefs sur cinq et la Dame d'atout (ou un fit d'au moins dix cartes).

Pour jouer le grand chelem, il est nécessaire de posséder toutes les clefs et la Dame d'atout.

#### Exemple :

♠ RD1075  
♥ RV94  
♦ A4  
♣ D5

O	E
1♠	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4SA	5♥
<b>Passe</b>	

#### Question à la Dame d'atout

Si la Dame d'atout n'est pas précisée par la réponse au Blackwood, il est possible de la demander par la première enchère disponible en-dehors de la couleur d'atout.

#### Exemple : À l'atout Pique...

- ... sur une réponse de 5♣, 5♦ demande la Dame d'atout.
- ... sur une réponse de 5♦, 5♥ demande la Dame d'atout.

Le partenaire reviendra à 5♠ s'il ne l'a pas et sautera à 6♠ s'il la possède.

## Troisième donne de la séance (26.3)

26.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 7			
	♠ D 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A D 3		1♥	Passe	2♣	Passe
	♦ D 8 4		2♦	Passe	3♥	Passe
	♣ A V 9 6 5		4SA	Passe	5♠	Passe
♠ V 10 9 6		♠ A 8 7 3 2	6♥			
♥ V 6 4		♥ 8 2				
♦ V 10 6 3		♦ 9				
♣ D 8		♣ R 10 7 3 2				
			2♣ suivi de 3♥ : espoir de chelem, au moins 16HLD.			
Entame :	♠ R 4		4SA : Blackwood 5 clefs.			
Valet de Pique	♥ R 10 9 7 5		5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.			
	♦ A R 7 5 2					
	♣ 4					

Est prend l'entame de l'As et en rejoue, pour le Roi de Sud. Le déclarant tire As – Dame de Cœur, et la couleur se révèle bien répartie. Sud doit maintenant encaisser As – Dame de Carreau sans donner le troisième tour d'atout : si la couleur est également répartie 3/2, la réalisation du chelem ne pose aucune difficulté. Mais sinon, il faut espérer que les quatre cartes à Carreaux sont dans la main du dernier atout (manœuvre de Guillemard). C'est ici le cas, et Sud peut affranchir sa couleur par la coupe avant de retirer le dernier atout d'Ouest.

Score : 6♥ =      ► 980 NS

## Quatrième donne de la séance (26.4)

26.4	Donneur : N	Vul : T	JF E - Donne 8			
	♠ R 10 9		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A 8 2				1SA	Passe
	♦ D V 6		3♠	Passe	4♣	Passe
	♣ A D 6 3		4♦	Passe	4♥	Passe
♠ 7 5		♠ 4 2	4SA	Passe	5♣	Passe
♥ R D V 9		♥ 10 6 3	6♠			
♦ 9 7 4 3 2		♦ R 10 8 5				
♣ 9 8		♣ 10 7 5 2				
			3♠ : bel unicolore de chelem.			
			4♣, 4♦, 4♥ : contrôles.			
Entame :	♠ A D V 8 6 3		4SA : Blackwood 5 clefs.			
Roi de Cœur	♥ 7 5 4		5♣ : trois clefs.			
	♦ A		6♠ : le grand chelem paraît lointain.			
	♣ R V 4					

Le déclarant dénombre douze levées sûres : six levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle. Il prend donc, retire les atouts en deux tours, tire l'As de Carreau puis quatre levées de Trèfle en défaussant un Cœur. Tout danger de voir l'adversaire s'adjuger deux levées de Cœur étant écarté, le déclarant peut alors appeler la Dame de Carreau en défaussant son dernier Cœur si elle n'est pas couverte ; si elle l'est, il coupe puis remonte au mort à l'atout pour encaisser le Valet. Cette expasse procure ici la treizième levée, le Roi de Carreau étant en Est.

Score : 6♠ + 1      ► 1460 NS

#### 4. 5SA, une enchère de grand chelem

Lorsque l'auteur d'un Blackwood 5 clefs apprend que son camp dispose de toutes les clefs et de la Dame d'atout, il est parfois en situation d'envisager un grand chelem sans pouvoir l'imposer.

Il doit alors transmettre ce message à son partenaire, et le moyen le plus usuel de le faire est l'enchère de 5SA.

Après un Blackwood 5 clefs, l'enchère de 5SA **affirme la possession de toutes les clefs et de la Dame d'atout**. Elle demande au partenaire de sauter **directement au grand chelem** s'il a les éléments pour le faire, ou à défaut de répondre son **nombre de Rois** (0/1/2/3) en-dehors du Roi d'atout. Pour cette raison, elle est souvent appelé « Blackwood aux Rois ».

#### Exemples :

♠ RV1064  
♥ RDV10  
♦ 54  
♣ RD

O	E
1♠	2♣
2♥	3♠
4♣	4SA
5♦	5SA
7SA	

Par son enchère de 5SA, Est a promis que son camp détenait toutes les clefs et la Dame d'atout : il possède donc tous les As et la Dame de Pique. Le camp Est-Ouest fera donc cinq levées de Pique, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle, soit treize levées à Sans-Atout !

♠ R105  
♥ AR105  
♦ AV942  
♣ 3

O	E
1♦	1♥
3♥	3♠
4♣	4SA
5♣	5SA
6♦	...

Rien ne permet à Ouest d'imposer le grand chelem. Il répond donc qu'il a un Roi (en-dehors du Roi d'atout, déjà annoncé en réponse à 4SA).

## Séance 27

## LES CONVENTIONS ARTIFICIELLES QUI DECLENCHENT LES SEQUENCES DE CHELEM

### Programme de la séance

- **Après un Stayman**
- **Utilisation de la 3<sup>e</sup> couleur forcing et de la 4<sup>e</sup> couleur forcing**
- **Utilisation du cue-bid**
- **Le splinter**

On traite ici les enchères « déclic » qui transmettent au partenaire l'existence d'un fit et d'une envie de chelem.

### Après un Stayman

Après une ouverture à Sans-Atout, un Stayman et la réponse d'une majeure, nommer **l'autre majeure au palier de 3** (ou, après une ouverture de 2SA, 4♥ sur la réponse de 3♠) montre artificiellement un espoir de chelem et le fit dans la majeure de réponse.

#### Séquences concernées :

O	E
1SA	2♣
2♥/♠	3♠/♥

O	E
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♣	2♦
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♦	2♥/♠
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

#### Exemple :

♠ AR74

♥ 85

♦ AD105

♣ R85

Main d'Est

O	E
1SA	2♣
2♠	3♥

## Première donne de la séance (27.1)

27.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 9			
	♠ DV 10 9 ♥ R D V 2 ♦ A R 5 3 ♣ 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 8 6 4 3 ♥ 8 4 ♦ 10 6 ♣ R 10 8 5 3		♠ 5 ♥ 10 9 6 5 ♦ D 9 8 4 2 ♣ D 9 6	1SA	Passe	2♣	Passe
Entame : 3 de Pique	♠ A R 7 2 ♥ A 7 3 ♦ V 7 ♣ A V 7 2		2♣	Passe	3♥	Passe
			4♣	Passe	4♦	Passe
			4♥	Passe	4SA	Passe
			5♦	Passe	6♠	
			3♥ : enchère artificielle montrant le fit Pique et une main de chelem. 4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. 4SA : Blackwood 5 clefs. 5♦ : quatre clefs sur cinq. 6♠ : Faute d'outils plus performants pour explorer le grand chelem !			

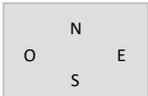
Avec quatre levées sûres à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle, le déclarant peut faire toutes les levées en réalisant six levées d'atout. Le mort lui apportant quatre levées certaines dans la couleur, il doit réaliser deux coupes en main. Après avoir fait la première levée d'atout au mort, il tire donc As – Roi de Carreau et coupe un premier Carreau de l'As de Pique, remonte au mort à Cœur et coupe un second Carreau du Roi de Pique : il n'a plus qu'à retirer les atouts pour réclamer treize levées.

Score : 6♣ +1      ► 1010 NS

## Utilisation de la 3e couleur forcing et de la 4e couleur forcing

La troisième couleur forcing permet, entre autres, de rendre forcing un soutien qui ne le serait pas s'il était effectué directement. La donne suivante en constitue un exemple :

## Deuxième donne de la séance (27.2)

27.2	Donneur : S	Vul : NS	JF E - Donne 10			
	♠ R D 10 4 ♥ A V 5 ♦ R V 6 ♣ R 8 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ V 8 5 2 ♥ 10 9 8 3 ♦ 7 3 ♣ D 9 4		♠ A 9 6 3 ♥ D 7 2 ♦ 10 4 ♣ V 10 6 5	1♦	Passe	1♠	Passe
Entame : 10 de Cœur	♠ 7 ♥ R 6 4 ♦ A D 9 8 5 2 ♣ A 7 3		2♦	Passe	2♥	Passe
			2SA	Passe	3♦	Passe
			3♥	Passe	3♠	Passe
			4♣	Passe	4SA	Passe
			5♠	Passe	6♦	
			2♥ : troisième couleur forcing. 3♦ : fit forcing de manche. 3♥, 3♠ : forces. 4♣ : contrôle avec une main inadaptée aux Sans-Atout. 4SA : Blackwood cinq clefs. 5♠ : deux clefs avec la Dame d'atout.			

Le déclarant essaie le Valet mais Est couvre de la Dame, prise du Roi. Il se compte donc deux levées de Cœur, six levées de Carreau et deux levées de Trèfle, et doit réaliser deux levées de Pique pour l'emporter. La meilleure chance, après avoir retiré les atouts, et d'attaquer d'un petit vers le 10 en espérant le Valet en Ouest : c'est ici le cas. A noter qu'Ouest ne devrait pas plonger de l'As en deuxième s'il le possédait...

Score : 6♦ =      ► 1370 NS

La quatrième couleur forcing permet également de rendre forcing des soutiens qui ne le seraient pas directement. Lorsqu'un soutien direct aurait été forcing et qu'un joueur l'emploie avant de soutenir...

- ...le fit de la majeure d'ouverture montre une ambition de chelem et un fit de mauvaise qualité.
- ...le fit d'une mineure montre une ambition de chelem dans un jeu régulier si la réponse à la quatrième couleur a été à Sans-Atout.

### Exemples :

♠ A9  
♥ 974  
♦ RV8  
♣ ARD105

O	E
1♥	2♣
2♦	2♠
2SA	3♥

♠ 72  
♥ AR103  
♦ AD5  
♣ RD94

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3♣

### Utilisation du cue-bid

Après une ouverture et une intervention naturelle à la couleur, le cue-bid est **forcing de manche**. Il montre généralement un **fit dans la couleur d'ouverture** (quatre cartes en majeure et cinq cartes en mineure).

**Remarque :** Lorsque l'intervention sur une ouverture mineure est comprise entre 1♠ et 2♠, le cue-bid fait également office de demande d'arrêt pour jouer 3SA.

Le répondant précise un éventuel espoir de chelem au tour d'enchères suivant, par un fit en dessous du palier de la manche ou un contrôle.

**Exemple :**

♠ 32  
♥ RD5  
♦ AD10964  
♣ AD

O	N	E	S
1♦	1♠	2♠	P
2SA	P	3♦	

### Troisième donne de la séance (27.3)

27.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 11												
	♠ A 7 6 ♥ 9 ♦ A R V 8 5 3 ♣ R 9 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ R 9 4 ♥ D V 10 7 3 ♦ 2 ♣ A V 8 3	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D 10 2 ♥ 8 5 4 ♦ 10 7 6 ♣ 10 6 5 2	1♦ 2SA 3SA	1♥ Passe	2♥ 3♦ Passe	Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Dame de Cœur	♠ V 8 5 3 ♥ A R 6 2 ♦ D 9 4 ♣ D 7		2♥ suivi de 3♦ : fit forcé de manche. 3SA : pas intéressé par le chelem.												

Le déclarant compte neuf levées faciles à réaliser : une levée de Pique, deux levées de Cœur et six levées de Carreau. Faire une dixième levée ne semble pas poser de problème grâce à l'affranchissement d'un honneur à Trèfle, mais Sud doit prendre garde à bien jouer Trèfle avant d'encaisser les Carreaux : sinon, il manquera d'une communication pour encaisser le Roi de Cœur.

Score : 3SA + 1      ► 430 NS

## Le splinter

Un splinter est l'annonce, sur l'ouverture majeure, d'une couleur à double saut :

O	E
1♥	3♠
	4♣
	4♦

O	E
1♠	4♣
	4♦
	4♥

Ces enchères montrent :

- Un fit d'au moins quatre cartes, et souvent cinq.
- 13-15HLD, donc la même zone de manche que le 3SA fitté.
- Une courte (singleton ou chicane) dans la couleur annoncée.

Face à cette courte, une couleur longue et sans honneur (ou comportant l'As) est la meilleure teneur. Cette manière d'enchérir transfère la décision d'explorer un chelem du côté de l'ouvreur : celui-ci peut nommer la manche si la courte tombe mal, ou, dans le cas contraire, nommer un contrôle ou poser le Blackwood.

**Exemples** : Voici un exemple de main d'Est avec laquelle un splinter sera utilisé.

♠ AD974  
 ♥ R1074  
 ♦ 973  
 ♣ 2

O	E
1♠	4♣
?	

La réaction de l'ouvreur dépend fortement de sa teneur dans la courte :

♠ R10832  
♥ DV  
♦ A854  
♣ RD

**4♣**

aucun espoir de chelem avec autant de points « perdus » à Trèfle. La manche chutera même souvent sur entame Carreau !

♠ R10852  
♥ AD  
♦ A2  
♣ 10653

**4♦**

puis 4SA sur 4♥ pour jouer un chelem sur table.

**Quatrième donne de la séance (27.4)**

27.4	Donneur : S	Vul : T	JF E - Donne 12											
	♠ D 10 9 7 3 ♥ R 6 3 ♦ R 6 4 3 ♣ 7		<b>Sud</b> 1♠ 4♣	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 4♣	<b>Est</b> Passe								
♠ 6 2 ♥ V 10 8 ♦ V 10 8 ♣ A R V 5 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 8 ♥ 9 7 5 4 2 ♦ A D 9 ♣ 10 8 6 2	4♣ : splinter, promettant le singleton ou la chicane Trèfle, un fit au moins neuvième et 13 – 15HLD. 4♣ : pas d'espoir de chelem.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : As de Trèfle	♠ A R V 5 4 ♥ A D ♦ 7 5 2 ♣ D 9 4													

Ouest entame naturellement de son As, et ne peut compter que sur son partenaire pour trouver le bon retour. Lorsque l'entameur fait la première levée et que le mort est singleton dans la couleur d'entame, il est d'usage de fournir des cartes préférentielles. Ici, le 10 de Trèfle serait un appel pour la plus chère des couleurs restantes hors atout, c'est-à-dire Cœur. Le 2 de Trèfle, la carte juste, est un appel dans la plus petite des couleurs restantes, donc Carreau. Si les deux défenseurs collaborent bien, le retour du Valet de Carreau battra le contrat mais sur tout autre retour, le déclarant défaussera un Carreau de son jeu sur un Cœur du mort après avoir fait tomber les atouts, et gagnera.

Score : 4♣ - 1      ► 100 EO

## Séance 28

## LA PRISE DE CAPITANAT

## Programme de la séance

- Un joueur ayant précisément décrit sa main n'est pas le capitaine de la séquence.
- Un joueur posant le Blackwood est souvent le capitaine de la séquence
- Un joueur ayant obligé son partenaire à nommer un contrôle est le capitaine de la séquence.

Dans certaines séquences, et en particulier dans certains cas de recherche de chelem, le rôle de chacun des joueurs est très différencié. L'un recueille les renseignements donnés par son partenaire et conduit la séquence jusqu'au contrat final en prenant seul les décisions : il s'appelle le **capitaine** de la séquence.

Comment reconnaître le capitaine d'une séquence ? Trois éléments peuvent vous aider à le découvrir.

### Un joueur ayant précisément décrit sa main n'est pas le capitaine de la séquence

## Exemples :

O	E
1♠	3♠
...	

O	E
1♥	4♣
...	

O	E
1SA	2♣
2♠	3♥
...	

Dans les deux premiers cas, le répondant a décrit précisément son jeu : 11-12HLD et quatre atouts pour l'un, une courte à Trèfle, quatre ou cinq atouts et 13-15HLD pour l'autre. Ils ne sont pas les capitaines de la séquence.

Dans le dernier cas, c'est l'ouvreur qui a bien décrit son jeu (15-17H réguliers avec quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur). L'enchère de 3♥ indique artificiellement une ambition de chelem et le fit Pique : son auteur est le capitaine naturel de la séquence.

## Première donne de la séance (28.1)

28.1	Donneur : S	Vul : P	J F E - Donne 13												
	♠ 8		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
	♥ A 9 7 6 2		1♥	Passe	3♠	Passe									
	♦ R V 3		4SA	Passe	5♦	Passe									
	♣ V 8 5 3		6♥												
♠ R D 10 2		♠ A V 7 4	3♠ : Splinter montrant la courte à Pique, 13 – 15HLD et un minimum de quatre atouts. Cette annonce précise transfère le capitaneat de la séquence au partenaire.												
♥ -	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ V 8 3	4SA : Blackwood cinq clefs, promettant les deux contrôles mineurs.			
	N														
O		E													
	S														
♦ 10 9 7 6 5 2		♦ D 8 4	5♦ : une clef sur cinq.												
♣ D 10 4		♣ 9 6 2													
Entame : Roi de Pique	♠ 9 6 5 3														
	♥ R D 10 5 4														
	♦ A														
	♣ A R 7														

Ouest réalise la première levée et rejoue par exemple le 10 de Carreau, pris en Sud de l'As. Le déclarant tire alors le Roi de Cœur et constate le partage 3/0 de la couleur : il ne peut faire tomber tous les atouts car il doit couper ses trois Piques en Nord. Il coupe donc immédiatement un Pique, défausse un Trèfle sur le Roi de Carreau, rentre en main à Trèfle et coupe son troisième Pique. Le déclarant rentre en main par la coupe d'un Carreau, coupe son dernier Pique de l'As de Cœur et retire les atouts en prenant le Valet de Cœur en impasse.

Score : 6♥ =      ► 980 NS

## Un joueur posant le Blackwood est souvent le capitaine de la séquence

Il est donc possible de refuser de prendre le capitaneat en laissant à son partenaire l'opportunité de le poser, par exemple en nommant le dernier contrôle.

### Exemples :

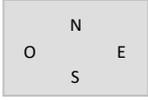
O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4♥	...

O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4SA	...

Dans le premier cas, l'ouvreur laisse l'opportunité à son partenaire de prendre le capitaneat, souvent en posant le Blackwood, ou de le refuser en revenant à 4♠.

Dans le second, il prend le capitaneat en posant lui-même le Blackwood.

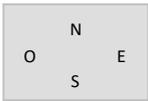
## Deuxième donne de la séance (28.2)

28.2	Donneur : S	Vul : NS	JF E - Donne 14			
	♠ A R 8 ♥ 8 5 4 ♦ A ♣ R D 7 5 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 10 6 4 ♥ R 9 ♦ V 10 9 5 ♣ V 9 6 3		♠ 7 2 ♥ D V 10 3 2 ♦ R 7 6 4 3 ♣ 10	1♠	Passe	2♣	Passe
Entame : Valet de Carreau	♠ D V 9 5 3 ♥ A 7 6 ♦ D 8 2 ♣ A 8		2♠	Passe	3♠	Passe
			4♣	Passe	4♦	Passe
			4♥	Passe	4SA	Passe
			5♠	Passe	7♠	
			3♠ : espoir de chelem, au moins 16HLD.			
			4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud ne prend pas le capitanat sur 4♦ en posant le Blackwood, car malgré quelques cartes agréables, il est minimum.			
			4SA : Blackwood cinq clefs.			
			5♠ : deux clefs et la Dame de Pique.			
			7♠ : espérant réaliser treize levées avec six levées de Trèfle, cinq atouts et deux As.			

Le déclarant prend de l'As de Carreau. Il se rend compte que le contrat gagnera toujours si les Trèfles sont répartis 3-2 et jamais s'ils sont répartis 4-1. En effet, il ne pourrait alors réaliser que cinq levées de Trèfle (en les affranchissant par la coupe), les deux As rouges et... cinq levées d'atout puisque toute coupe de la main courte est exclue (il n'accéderait plus aux Trèfles affranchis). Il tente donc de tirer cinq tours d'atouts en défaussant deux Cœurs du mort mais si Ouest conserve sa longueur quatrième à Trèfle, trois levées de chute vont le récompenser.

Score : 7♠ - 3      ► 300 EO

## Troisième donne de la séance (28.3)

28.3	Donneur : N	Vul : EO	JF E - Donne 15			
	♠ V 10 7 4 ♥ D 10 6 ♦ A 9 5 ♣ A V 6		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 9 3 ♥ A R 8 5 ♦ R V 6 2 ♣ 10 7 3		♠ 5 ♥ V 9 7 4 2 ♦ 10 8 4 ♣ D 8 5 2	1♠	Passe	1♣	Passe
Entame : As de Cœur	♠ A R D 8 6 2 ♥ 3 ♦ D 7 3 ♣ R 9 4		2SA	Passe	2♠	Passe
			4♣	Passe	3♠	Passe
			4♥	Passe	4♦	Passe
			2SA : essai généralisé, ici en vue d'un chelem.			
			3♠ : main minimum.			
			4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud, avec une main limitée, laisse à Nord prendre l'initiative d'un chelem.			
			4♠ : Nord refuse de prendre le capitanat avec cette mauvaise main.			

Le 2 de Cœur et le contrôle Cœur donné par Sud au cours des enchères montrent que Sud est singleton dans la couleur. Ouest évite donc de rejouer le Roi de Cœur et préfère un retour à l'atout, plus neutre. Sud peut alors gagner son contrat en réalisant une belle élimination-remise en main : il élimine les Cœurs par la coupe et retire les atouts avant de jouer l'As de Carreau et Carreau vers la Dame. Si le Roi de Carreau est mal placé (comme c'est le cas sur cette donne), l'adversaire peut encaisser une autre levée de Carreau mais sera contraint de jouer Trèfle : Sud laisse venir vers sa fourchette Roi-9 et l'emporte, la 10 étant en Ouest.

Score : 4♠ =      ► 420 NS

## Un joueur ayant obligé son partenaire à nommer un contrôle est le capitaine de la séquence

Exemples :

O	E
1♦	1♥
1♠	3♣
4♣	...

O	E
1♦	1♠
2SA	3♣
3SA	4♣
...	

Les aspirations de l'ouvreur dans le premier cas et du répondant dans le second sont très claires et le partenaire ne saurait, dans chacun de ces deux cas, se soustraire à la déclinaison des contrôles : ils sont clairement les capitaines de ces séquences.

### Quatrième donne de la séance (28.4)

28.4	Donneur : S	Vul : T	JF E - Donne 16			
	♠ A R 7 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 9 4		1♦	Passe	1♠	Passe
	♦ A V 9 6 3		2♦	Passe	4♦	Passe
	♣ 7		4♥	Passe	4SA	Passe
♠ D 9 8 3		♠ V 5	5♠	Passe	6♦	
♥ A V 10 5		♥ D 8 6 3 2	4♦ suivi de 4SA : Nord souhaite entendre le contrôle Cœur et prend donc le capitanat.			
♦ 8		♦ 5	4♥ : contrôle.			
♣ D V 8 3		♣ R 10 6 5 2	5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.			
		♠ 10 6				
		♥ R 7				
Entame :		♦ R D 10 7 4 2				
Dame de Trèfle		♣ A 9 4				

Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique, six levées de Carreau de la main de Sud et deux coupes en Nord, et une levée de Trèfle : il a donc onze levées certaines. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique (84%) ou de l'impasse indirecte à Cœur (50%). Le déclarant retire les atouts puis encaisse As – Roi de Pique et coupe un Pique, tire l'As de Trèfle, coupe un Trèfle et coupe un Pique : le dernier est affranchi et permettra de défausser un Cœur de sa main.

Score : 6♦ =

► 1370 NS

## Séance 29

### BARRAGES AU PALIER DE 2 ET DÉVELOPPEMENTS

#### Programme de la séance

- **Caractéristiques**
- **Le fit au palier de 3**
- **Les manches**
- **Les changements de couleur**
- **Le relais à 2SA**

#### Caractéristiques

Les ouvertures de **2 majeur faible**, c'est-à-dire 2♥ et 2♠, promettent exactement **six belles cartes** dans la couleur nommée et un jeu **inférieur à l'ouverture** (6-10H). Elles dénie quatre cartes dans l'autre majeure, une mineure cinquième et deux levées de défense (As et Rois) en-dehors de la couleur longue.

Ouvrir en barrage permet certes de décrire son jeu, mais aussi et surtout consiste à prendre un risque pour tenter d'empêcher les adversaires d'atteindre le meilleur contrat. Le risque pris dépend bien entendu de la vulnérabilité, mais aussi de la position de l'ouvreur.

Il est bon d'être plus agressif en première et troisième position, mais assez prudent en deuxième ou quatrième position. En effet, un jeu particulièrement faible en première position accroît la force combinée probable des jeux adverses. De même, le détenteur d'un jeu très faible en troisième position sait que le joueur situé après lui possède beaucoup de jeu : il est bien joué de le gêner en ouvrant en barrage. En revanche, avec un jeu faible en deuxième position, rien n'indique le camp probablement majoritaire en points à la table. Enfin, en quatrième position, rien n'empêche de passer avec un mauvais jeu : un barrage aura donc une valeur juste inférieure à celle de l'ouverture.

**Exemples :**

O	E
?	

①	②	③	④
♠ RD105 ♥ RV10643 ♦ 4 ♣ 93  <b>Passé</b> ouvrir de 2♥ pourrait faire rater un contrat à l'atout Pique.	♠ RD5 ♥ 1097542 ♦ D4 ♣ R9  <b>Passé</b> une couleur bien trop laide et une main plus propice à jouer en défense.	♠ 2 ♥ RD10864 ♦ V974 ♣ 93  <b>2♥</b> main minimum.	♠ 102 ♥ AR10974 ♦ R84 ♣ 83  <b>2♥</b> main maximum.

L'ouvreur a l'interdiction de reparler au cours de la séquence d'enchères à moins d'y être explicitement invité par son partenaire.

**Exemple :**

♠ ADV962  
 ♥ -  
 ♦ 9852  
 ♣ 1082

O	N	E	S
2♠	3♥	P	4♥
Passé			

**Le fit au palier de 3**

Le soutien au palier de 3 montre trois atouts et un jeu **sans espoir de manche** : il s'agit d'une poursuite de barrage basée sur la loi des atouts.

**Exemple :**

♠ A95  
 ♥ 42  
 ♦ R10843  
 ♣ D104

O	E
2♠	3♠

**Les manches**

Elles montrent simplement l'envie de jouer le contrat nommé.

Le fit au palier de 4 promet donc :

- soit quatre atouts, conformément à la loi des atouts,
- soit une main moins bien fittée mais suffisamment forte pour espérer réaliser dix levées.

**Exemples :**

O	E
2♠	?

♠ R1074
♥ 4
♦ AV953
♣ 982
<b>4♠</b>
en sécurité distributionnelle grâce aux quatre atouts.

♠ D5
♥ 74
♦ AR3
♣ RDV1096
<b>4♠</b>
avec un bon espoir de gagner cette manche.

## Première donne de la séance (29.1)

29.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 17											
	♠ R 9 7 4 ♥ A D ♦ D 8 7 5 4 ♣ A D		<b>Sud</b> 2♠	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 4♠	<b>Est</b>								
♠ 3 ♥ R 10 5 4 ♦ A R 6 2 ♣ V 9 6 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 6 2 ♥ 9 7 3 2 ♦ V 9 ♣ R 10 8 5 2	2♠ : six cartes, jeu inférieur à l'ouverture.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : As de Carreau	♠ A D V 10 8 5 ♥ V 8 6 ♦ 10 3 ♣ 7 4		4♠ : un chelem est trop lointain.											

Est fournit le Valet de Carreau en pair-impair : bien entendu, ce Valet peut être sec, mais il est peu probable qu'en plus de six cartes à Pique, Sud détienne trois cartes à Carreau. En prenant comme hypothèse que la couleur est répartie 2/2, Ouest ne doit surtout pas rejouer le Roi de Carreau car il libérerait immédiatement toute la couleur du mort. Au contraire, il faut ouvrir une levée à la défense dans qu'il en est encore temps : le retour Trèfle à la deuxième levée réduit le déclarant à juste fait.

Score : 4♠ =      ► 420 NS

## Les changements de couleur

Les changements de couleur du répondant promettent **au moins cinq cartes**, et sont forçant pour un tour.

Les redemandes de l'ouvreur sont naturelles, la nomination d'une nouvelle couleur en-dessous du palier de 3SA promettant une force, et non une longueur.



Exemples :

O	E
2♠	2SA
?	

①	②	③	④
♠ RV10964 ♥ 4 ♦ D85 ♣ 963 3♠ main minimum.	♠ ADV963 ♥ 83 ♦ 964 ♣ R4 3♣ main maximum, gros honneur à Trèfle.	♠ AR10974 ♥ 2 ♦ D97 ♣ 864 4♥ main maximum, courte à Cœur sans gros honneur annexe.	♠ ARD1075 ♥ 84 ♦ 984 ♣ 102 3SA main maximum sans gros honneur annexe et courte.

Troisième donne de la séance (29.3)

29.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 19												
	♠ A V 2 ♥ A 9 ♦ A 7 6 4 2 ♣ 9 5 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>									
♠ 7 6 3 ♥ R D 8 3 ♦ D 10 ♣ R V 8 7	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 8 ♥ V 7 5 4 2 ♦ R V 9 5 ♣ D 6 3	2♠ 3♣	Passe Passe	2SA 4♠	Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Roi de Cœur	♠ R D 10 9 5 4 ♥ 10 6 ♦ 8 3 ♣ A 10 2		2♠ : 2 majeur faible. 2SA : relais. 3♣ : ouverture maximum, avec l'As ou le Roi le Trèfle.												

Le déclarant compte neuf levées évidentes et, pour l'emporter, doit établir une levée de longueur à Carreau. Il prend donc l'entame et donne un coup à blanc à Carreau pour ménager ses communications. L'adversaire encaisse sa levée de Cœur puis rejoue par exemple atout. Le déclarant prend en main, encaisse l'As de Carreau, coupe maître un Carreau, remonte au mort à l'atout et coupe maître un dernier Carreau. Il rejoint le mort à Pique, en profitant pour retirer le dernier atout de la défense, puis encaisse le Carreau affranchi.

Score : 4♠ =      ► 420 NS

### Quatrième donne de la séance (29.4)

29.4	Donneur : S	Vul : T	JF E - Donne 20											
	♠ A D 10 7 4 ♥ 9 7 3 ♦ A 2 ♣ A 4 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>								
			2♥	Passe	2SA	Passe								
			4♥											
♠ 8 6 3 ♥ A 8 4 ♦ D V 9 8 ♣ R 10 7	<table border="1" style="width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R V 9 5 ♥ 5 ♦ R 10 3 ♣ V 9 8 6 5			
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Carreau	♠ 2 ♥ R D V 10 6 2 ♦ 7 6 5 4 ♣ D 3		2♥ : 2 majeur faible.											
			2SA : relais.											
			4♥ : main maximum, courte à Pique.											

Le déclarant laisse passer l'entame afin d'ouvrir sa coupe, et Est doit se montrer vigilant : il n'est pas du tout évident pour Ouest que les Piques du mort ne sont pas dangereux, alors que lui en est parfaitement conscient étant donnée la solidité de sa teneur dans la couleur. Il doit donc prendre la Dame de Carreau du Roi et rejouer atout, afin de lutter contre les coupes du côté court. Lui faisant confiance, son partenaire prend de l'As et en rejoue : le déclarant chutera alors d'une levée.

Score : 4♥ - 1

▶ 100 EO

## Séance 30

## BARRAGES AU PALIER DE 3 ET 4, ET DÉVELOPPEMENTS

## Programme de la séance

- **Caractéristiques**
- **Quel contrat jouer ?**
- **Les soutiens et le Blackwood**
- **Les changements de couleur**

## Caractéristiques

Ces enchères promettent **6-10H**, dénie une majeure de quatre cartes et deux As.

L'ouverture au **palier de 3** promet une solide couleur de **7 cartes**.

L'ouverture au **palier de 4** promet une solide couleur de **8 cartes** (ou un bicolore 7/4).

## Exemples :

O	E
?	

①	②	③	④
♠ V5 ♥ 984 ♦ 4 ♣ ADV9743  <b>3♣</b> Bonne couleur septième.	♠ RD108654 ♥ 3 ♦ D64 ♣ 82  <b>3♠</b> Sept belles cartes à Pique, moins de l'ouverture.	♠ 4 ♥ 2 ♦ RV1098754 ♣ R95  <b>4♦</b> une bonne couleur longue, propice à un violent barrage.	♠ - ♥ ARV10964 ♦ V1084 ♣ 92  <b>4♥</b> une belle distribution qui rend cette ouverture possible avec sept cartes.

Comme pour les ouvertures de 2 majeur faible, la vulnérabilité et la position de l'ouvreur seront d'une grande importance : il s'agira d'être plus agressif en première et en troisième position, mais relativement conservateur en deuxième et quatrième position.

Nommer une majeure au palier de 4 peut être fait avec des jeux plus forts si la probabilité d'un chelem est trop faible : l'adversaire a ouvert ou le partenaire a passé d'entrée. Cette manière de procéder a pour but de nommer rapidement le contrat final en tentant d'empêcher l'adversaire de découvrir une éventuelle bonne défense.

**Exemple :**

♠ 3

♥ ARD9753

♦ DV76

♣ 4

O	N	E	S
P	P	P	4♥

Sauf dans ce cas, l'auteur d'un barrage a l'interdiction de reparler à moins d'y être explicitement invité par son partenaire.

**Exemple :**

♠ 974

♥ -

♦ ARV9753

♣ 873

O	N	E	S
3♦	3♥	P	P
<b>Passe</b>			

**Quel contrat jouer ?**

Appeler 3 Sans-Atout face à un barrage se fait la plupart du temps avec l'espoir d'encaisser la longue de l'ouvreur. Il est donc toujours nécessaire de détenir dans la couleur un petit fit, un honneur étant très appréciable.

**Exemple :**

♠ R4

♥ A6

♦ AV9753

♣ A73

O	N	E	S
3♥	P	<b>3SA</b>	

## Première donne de la séance (30.1)

30.1	Donneur : N	Vul : P	JF E - Donne 21												
	♠ 5 4 ♥ 8 7 ♦ 6 2 ♣ A R V 6 5 4 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b> 3♣	<b>Est</b> Passe									
♠ D 6 ♥ D V 10 9 5 ♦ R 3 ♣ D 10 9 2	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R V 7 3 2 ♥ 6 3 2 ♦ D V 8 7 5 ♣ -	3SA			
	N														
O		E													
	S														
Entame : Dame de Cœur	♠ A 10 9 8 ♥ A R 4 ♦ A 10 9 4 ♣ 8 7		3♣ : sept belles cartes, mais faible. 3SA : les arrêts et l'espoir de neuf levées rapides.												

Le déclarant doit réaliser au moins cinq levées de Trèfle pour l'emporter, ce qui sera bien entendu impossible si Est possède la Dame quatrième. En revanche, si c'est Ouest qui possède la Dame quatrième, il est impératif de commencer par un coup à blanc dans la couleur : lorsque la chicane d'Est est dévoilée, il suffit de faire l'impasse évidente à la Dame. Ce maniement couvre bien entendu tous les cas de répartition 2/2 ou 3/1 de la couleur.

Score : 3SA + 1      ► 430 NS

Avec une courte dans la mineure d'ouverture et un jeu fort, il faut savoir passer.

### Exemple :

♠ A653  
♥ AR73  
♦ RDV63  
♣ -

O	N	E	S
3♣	P	<b>Passe</b>	

Face à une ouverture de 3♥ ou 3♠, avec un jeu fort et une courte dans la couleur nommée, il faut savoir choisir d'appeler la manche majeure.

**Exemple :**

♠ 4  
♥ AR53  
♦ AR962  
♣ RD3

O	N	E	S
3♠	P	4♠	

**Les soutiens et le Blackwood**

Les soutiens sont :

- soit conformes à la loi des atouts (le palier de 4 est atteint avec dix atouts).
- soit, si la manche est nommée, dans l'intention de la gagner avec plus de jeu mais une main moins bien fittée.

**Deuxième donne de la séance (30.2)**

30.2	Donneur : S	Vul : NS	JF E - Donne 22												
	♠ A R D 10 ♥ 8 ♦ V 10 5 ♣ A R D 9 8		<b>Sud</b> 3♥	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 4♥	<b>Est</b>									
♠ 9 6 4 ♥ 10 5 2 ♦ A R D 4 ♣ V 7 6	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 8 3 2 ♥ D 6 ♦ 9 7 2 ♣ 5 4 3 2	3♥ : barrage avec sept belles cartes.			
	N														
O		E													
	S														
Entame : As de Carreau	♠ 7 5 ♥ A R V 9 7 4 3 ♦ 8 6 3 ♣ 10		4♥ : la manche la plus vraisemblable, en raison du manque de communications à Cœur et du défaut d'arrêt à Carreau.												

Ouest réalise les trois premières levées puis se rend compte que seule une levée d'atout pourra faire chuter le contrat étant données les teneurs du mort dans les autres couleurs. Il doit donc rejouer coupe et défausse : Est collabore en coupant de la Dame de Cœur, que le déclarant doit surcouper pour ne pas chuter immédiatement. Le 10 de Cœur est alors promu, et le déclarant chute d'une levée.

Score : 4♥ - 1

► 100 EO

Il est enfin possible au répondant d'utiliser la réponse de 4SA, qui est un Blackwood cinq clefs, l'atout étant naturellement la couleur de l'ouvreur.

### Troisième donne de la séance (30.3)

30.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 23			
	♠ R 9 7 3 ♥ A V 5 ♦ A V ♣ A R V 10		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			4♥	Passe	4SA	Passe
			5♦	Passe	6♥	
♠ A 10 6 4 ♥ 7 ♦ 10 9 7 5 4 ♣ 8 6 2		♠ V 8 5 2 ♥ 3 ♦ R D 6 3 ♣ D 9 5 3	4♥ : huit belles cartes dans un jeu inférieur à l'ouverture. 4SA : Blackwood cinq clefs. 5♦ : une clef. 6♥ : avec l'assurance d'un fit onzième, demander la Dame d'atout est inutile.			
Entame : 10 de Carreau	♠ D ♥ R D 10 9 8 6 4 2 ♦ 8 2 ♣ 7 4					

L'entame est très gênante pour le déclarant car elle affranchit immédiatement une levée à la défense : le déclarant n'a plus le temps d'établir sa douzième levée à Pique car les adversaires encaisseraient immédiatement l'As de Pique et une levée de Carreau. Après avoir pris de l'As de Carreau et retiré les atouts adverses, Sud doit donc établir une levée de Trèfle : il encaisse As – Roi puis présente le Valet, en défaussant un Carreau ou un Pique si Est ne fournit pas la Dame. Cette manœuvre, baptisée « expasse », est meilleure que l'impasse à la Dame car elle permet de l'emporter si la Dame est en Est ou qu'elle est sèche ou seconde, quel que soit son emplacement.

Score : 6♥ =      ► 980 NS

## Les changements de couleur

Le changement de couleur sur une ouverture au palier de 3 est a priori naturel et promet six cartes. Il est forcing pour un tour, et promet donc du jeu.

Toutefois, sur les ouvertures de 3♥ et 3♠, les réponses de 4♣ et 4♦ peuvent être employées comme des contrôles, avec le fit dans la majeure d'ouverture et un espoir de chelem. L'ouvreur annoncera prioritairement un contrôle au palier de 4 dans une couleur inférieure à sa majeure, et reviendra à la manche dans sa couleur d'ouverture s'il n'en possède pas.

**Exemple :**

♠ RV109754

♥ 3

♦ A74

♣ 92

O	N	E	S
3♠	P	4♣	P
4♦			

**Quatrième donne de la séance (30.4)**

30.4	Donneur : S	Vul : T	JF E - Donne 24			
	♠ R 5		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A R D 9		3♠	Passe	4♣	Passe
	♦ 6 5 3 2		4♦	Passe	4SA	Passe
	♣ A D 10		5♦	Passe	5♥	Passe
♠ 8 3		♠ 10 6	6♠			
♥ 7 6 5 3		♥ V 10 2	3♠ : sept cartes dans un jeu faible.			
♦ V 10 8 4		♦ A R 9 7	4♣ : contrôle, destiné à entendre le contrôle Carreau en vue d'un chelem.			
♣ V 5 2		♣ R 8 7 4	4♦ : contrôle.			
			4SA : Blackwood cinq clefs.			
			5♦ : une clef sur cinq.			
			5♥ : demande de la Dame d'atout.			
Entame :						
Valet de Carreau						
	♠ A D V 9 7 4 2					
	♥ 8 4					
	♦ D					
	♣ 9 6 3					

Sud coupe le second tour de Carreau et se compte sept levées de Pique, trois levées de Cœur et une levée de Trèfle, soit onze levées sûres. Bien entendu, la chance principale de l'emporter est la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle, mais il existe une petite chance additionnelle. Le déclarant retire les atouts puis doit commencer par encaisser As – Roi – Dame de Cœur : Valet – 10 de Cœur étant troisièmes, le 9 procurera la douzième levée et l'impasse au Roi de Trèfle devient inutile.

Score : 6♠ = ► 1430 NS

**Félicitations, vous êtes arrivé au bout du cycle d'apprentissage dédié aux Cadets !**

Toute l'Université du Bridge vous remercie sincèrement pour votre implication. Un moniteur pourra encore faire progresser vos élèves, mais pour que toute votre énergie n'ait pas été dépensée pour rien, il n'y a pas de secret.

**Il faut absolument les accompagner dans leurs premiers pas de joueur.**

En club bien entendu, mais aussi en Cadet 2<sup>e</sup> niveau, en Junior, au Championnat de France des Écoles de Bridge, ou dans des compétitions comme l'Espérance, le Promotion, l'Interclub 4<sup>e</sup> division : les occasions ne manquent pas !

## Table des matières

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
<b>1</b>	<b>LE SYSTÈME D'ENCHÈRES FRANÇAIS</b>	A	1	Laisser passer	3
		A	2	Coupe de la main courte	4
		A	3	Impasse directe ou indirecte ?	7
		A	4	Lutte contre la coupe de la main courte	7
<b>2</b>	<b>LES CHANGEMENTS DE COULEUR EN 2 SUR 1</b>	A	5	Eviter le raccourcissement	9
		A	6	Choisir la bonne impasse	11
		A	7	Encaisser les levées du flanc	13
		A	8	Affranchir par la coupe	14
<b>3</b>	<b>LES SOUTIENS MODERNES À UNE OUVERTURE MAJEURE</b>	A	9	Plan de coupe en deux temps	15
		A	10	Coupe de la main courte	17
		A	11	Cumul des chances	19
		A	12	Manœuvre de Guillelard	21
<b>4</b>	<b>LES RÉPONSES AUX OUVERTURES MAJEURES N'EXPRIMANT PAS UN FIT</b>	A	13	Choix de la couleur à affranchir	22
		A	14	Hypothèse de nécessité	24
		A	15	Impasse réitérée	26
		A	16	Lutte contre la coupe de la main courte	26
<b>5</b>	<b>RAPPELS SUR LES BICOLORES ÉCONOMIQUES ET À SAUT</b>	A	17	Reconstitution de la main de l'ouvreur	28
		A	18	Assurer les coupes	30
		A	19	Laisser passer	31
		A	20	Coupe du côté court ou impasse	33
<b>6</b>	<b>ORAL DE REVISION</b>	A	21	Communications et impasses	39
		A	22	Préservation de communications	39
		A	23	Affranchissement par la coupe	40
		A	24	Lutte contre la coupe de la main courte	40
<b>7</b>	<b>OUVERTURE MINEURE ET DÉCOUVERTE D'UN FIT MAJEUR</b>	B	1	Reconstitution de la main de l'ouvreur	42
		B	2	Coupe du côté court	44
		B	3	Équilibrage d'une double coupe	45
		B	4	Laisser-passer à l'atout	46
<b>8</b>	<b>OUVERTURE MINEURE ET MISFIT MAJEUR</b>	B	5	Maniement de couleur	49
		B	6	Carte forçante en défense	50
		B	7	Destruction de reprise de main	51
		B	8	Eviter un retour dangereux	53

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
<b>9</b>	<b>BICOLORE CHER ET DÉVELOPPEMENTS</b>	<b>B</b>	<b>9</b>	Cumul de chances	56
		<b>B</b>	<b>10</b>	Affranchissement par la coupe	56
		<b>B</b>	<b>11</b>	Promotion d'atout	58
		<b>B</b>	<b>12</b>	Eviter une surcoupe	60
<b>10</b>	<b>ORAL DE REVISION</b>	<b>B</b>	<b>13</b>	Laisser passer	65
		<b>B</b>	<b>14</b>	Défausse urgente	65
		<b>B</b>	<b>15</b>	Maniement de couleur	66
		<b>B</b>	<b>16</b>	Déductions de la séquence	66
<b>11</b>	<b>LE 2♣ ROUDI</b>	<b>B</b>	<b>17</b>	Maniement de couleur	68
		<b>B</b>	<b>18</b>	Affranchissement d'honneur	70
		<b>B</b>	<b>19</b>	Affranchissement par l'impasse et la coupe	71
		<b>B</b>	<b>20</b>	Lutte contre la coupe de la main courte	72
<b>12</b>	<b>LA QUATRIÈME COULEUR FORCING</b>	<b>B</b>	<b>21</b>	Adversaire dangereux	75
		<b>B</b>	<b>22</b>	Coupe de la main courte	76
		<b>B</b>	<b>23</b>	Refus du coup à blanc	77
		<b>B</b>	<b>24</b>	Affranchissement par la coupe	78
<b>13</b>	<b>LA TROISIÈME COULEUR FORCING</b>	<b>C</b>	<b>1</b>	Déblocage	81
		<b>C</b>	<b>2</b>	Affranchissement orienté	82
		<b>C</b>	<b>3</b>	Défausser sans donner de levée	83
		<b>C</b>	<b>4</b>	Cumul de chances	84
<b>14</b>	<b>ORAL DE RÉVISION</b>	<b>C</b>	<b>5</b>	Conserver une communication	89
		<b>C</b>	<b>6</b>	Déduction de la séquence	90
		<b>C</b>	<b>7</b>	Préserver une reprise	90
		<b>C</b>	<b>8</b>	Eviter un raccourcissement	91
<b>15</b>	<b>LES TEXAS MAJEURS ET LA RÉPONSE DE 4♦ BICOLORE MAJEUR</b>	<b>C</b>	<b>9</b>	Priorité à l'ouverture de la coupe	93
		<b>C</b>	<b>10</b>	Mort inversé	95
		<b>C</b>	<b>11</b>	Gestion des reprises du flanc	96
		<b>C</b>	<b>12</b>	Affranchissement par la coupe	98
<b>16</b>	<b>LE STAYMAN ET LE CHASSÉ-CROISÉ</b>	<b>C</b>	<b>13</b>	Carte préférentielle	101
		<b>C</b>	<b>14</b>	Jeu d'impasses	102
		<b>C</b>	<b>15</b>	Coup à blanc à l'atout	103
		<b>C</b>	<b>16</b>	Remise en main	105

Séance	Thèmes	JF	Donne	Page	
<b>17</b>	<b>ORAL DE RÉVISION</b>	<b>C</b>	<b>17</b>	Maniement de sécurité	110
		<b>C</b>	<b>18</b>	Honneur sur honneur	110
		<b>C</b>	<b>19</b>	Adversaire dangereux	111
		<b>C</b>	<b>20</b>	Assurer les coupes	111
<b>18</b>	<b>LE 2♣ FORT INDETERMINÉ</b>	<b>C</b>	<b>21</b>	Laisser passer en défense	113
		<b>C</b>	<b>22</b>	Communications et impasse indirecte	114
		<b>C</b>	<b>23</b>	Affranchissement ou impasse	115
		<b>C</b>	<b>24</b>	Affranchissement et coupe de la main courte	116
<b>19</b>	<b>LE 2♦ FORCING DE MANCHE</b>	<b>D</b>	<b>1</b>	Prendre ses levées en défense	119
		<b>D</b>	<b>2</b>	Choix de l'impasse forçante	120
		<b>D</b>	<b>3</b>	Jeu de coupes	122
		<b>D</b>	<b>4</b>	Communications	122
<b>20</b>	<b>RÉPONSES À UNE INTERVENTION DE 1♥ OU 1♠</b>	<b>D</b>	<b>5</b>	Utilisation de la parité	124
		<b>D</b>	<b>6</b>	Maniement de couleur	125
		<b>D</b>	<b>7</b>	Organisation de coupes en défense	126
		<b>D</b>	<b>8</b>	Impasse indirecte réitérée	127
<b>21</b>	<b>LE CONTRE D'APPEL</b>	<b>D</b>	<b>9</b>	Tours d'atout de débarras	131
		<b>D</b>	<b>10</b>	Inférences des enchères	132
		<b>D</b>	<b>11</b>	Remise en main	133
		<b>D</b>	<b>12</b>	Organisation de coupes en défense	134
<b>22</b>	<b>LES RÉVEILS DIRECTS</b>	<b>D</b>	<b>13</b>	Choix de l'affranchissement	136
		<b>D</b>	<b>14</b>	Adversaire dangereux	137
		<b>D</b>	<b>15</b>	Inférences des enchères	138
		<b>D</b>	<b>16</b>	Gagner la course à l'affranchissement	138
<b>23</b>	<b>NOUS OUVRONS ET LES ADVERSAIRES INTERVIENNENT</b>	<b>D</b>	<b>17</b>	Maniement et coupe de la main courte	143
		<b>D</b>	<b>18</b>	Remise en main	143
		<b>D</b>	<b>19</b>	Promotion d'atout	145
		<b>D</b>	<b>20</b>	Maniement de couleur	146
<b>24</b>	<b>LES ENCHERES À QUATRE À HAUT PALIER</b>	<b>D</b>	<b>21</b>	Principe du moindre choix	148
		<b>D</b>	<b>22</b>	Choix d'un retour neutre	149
		<b>D</b>	<b>23</b>	Perdante sur perdante	150
		<b>D</b>	<b>24</b>	Adversaire dangereux	151

Séance	Thèmes	JF	Donne	Page	
<b>25</b>	<b>ORAL DE RÉVISION</b>	E	1	Communications dans une couleur 4/4	159
		E	2	Carte préférentielle	160
		E	3	Inférence des enchères	160
		E	4	Maniement de couleur	161
<b>26</b>	<b>LES PROCÉDURES POUR DÉCLARER UN CHELEM À LA COULEUR ET À SANS-ATOUT</b>	E	5	Cumul de chances	163
		E	6	Promotion d'atout	165
		E	7	Manœuvre de Guillemard	167
		E	8	Expasse	167
<b>27</b>	<b>LES CONVENTIONS ARTIFICIELLES QUI DÉCLENCHENT LES SÉQUENCES DE CHELEM</b>	E	9	Coupes de la main courte	170
		E	10	Maniement de couleur	170
		E	11	Timing et communications	172
		E	12	Carte préférentielle	174
<b>28</b>	<b>LA PRISE DE CAPITANAT</b>	E	13	Différer le retrait des atouts	176
		E	14	Manœuvre de Guillemard	177
		E	15	Utilisation de la parité	177
		E	16	Affranchissement par la coupe	178
<b>29</b>	<b>BARRAGES AU PALIER DE 2 ET DÉVELOPPEMENTS</b>	E	17	Utilisation de la parité	182
		E	18	Maniement de couleur	183
		E	19	Affranchissement par la coupe	184
		E	20	Lutte contre la coupe de la main courte	185
<b>30</b>	<b>BARRAGES AU PALIER DE 3 ET 4, ET DÉVELOPPEMENTS</b>	E	21	Maniement de sécurité	188
		E	22	Promotion d'atout	189
		E	23	Expasse	190
		E	24	Cumul de chances	191