

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

les espoirs du Bridge

Programme découverte
Deuxième année



Manuel de l'initiateur

UNIVERSITÉ DU BRIDGE



Ce manuel « Découverte du bridge » vient compléter l'enseignement de première année dispensé depuis 2007 dans les établissements scolaires.

Il est le fruit d'une concertation entre l'Université du Bridge et un groupe de pédagogues expérimentés composé de Jacqueline Airault, Sabine Rolland, Benoît Devèze, et enfin Bernard Feltin qui a supervisé le projet et lui a donné sa cohérence. Qu'ils soient tous remerciés d'avoir contribué efficacement à la sortie de ce manuel au moment de la rentrée scolaire 2012.

Dès à présent, c'est à l'aide de ce manuel et des jeux fléchés correspondants que vous assurerez la promotion du bridge dans les collèges en inculquant aux enfants les bases d'un véritable sport de l'esprit et surtout, en leur communiquant le plaisir d'y jouer.

Benoît Brochu
Université du Bridge

Ce manuel Découverte est destiné aux initiateurs de 2^{ème} année de bridge scolaire (collèges). Il a été conçu dans la continuité et sur le modèle du manuel Découverte 1^{ère} année, avec notamment une présentation en alternance des notions d'enchères et de jeu de la carte.

Le programme de cette 2^{ème} année est réparti sur 24 séances.

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

Au niveau des enchères, chaque partie est axée sur un thème principal :

1^{ère} partie : les ouvertures au palier de 1 et l'ouverture de 2SA.

2^{ème} partie : les interventions sans saut.

3^{ème} partie : les enchères compétitives (*loi des atouts, contre punitif*), les barrages.

Tous les domaines du jeu de la carte sont abordés (jeu du déclarant et de la défense, à Sans-Atout et à l'Atout) et sont répartis sur l'ensemble du manuel.

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

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

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

Les trois tournois de révision constituent des pauses dans la progression et permettent des rattrapages tout en mettant en pratique les acquis.

L'objectif du bridge découverte est de faire aimer le bridge aux jeunes et de leur donner envie de jouer entre eux ou en famille.

Les enfants doivent jouer le plus possible et les initiateurs parler le moins possible.

Il faut laisser jouer les jeunes sans intervenir, même si on est souvent tenté de le faire.

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

Bien entendu, il faut veiller au respect des règles du jeu.

A la fin de chaque donne, faites donner le résultat et le score correspondant pour qu'ils s'habituent à la marque.

Déramatisez les chutes.

S'ils ont mal joué, soulignez l'enseignement qu'ils pourront en tirer.

S'ils ont bien joué, montrez qu'à leur place, un « champion » n'aurait pu lutter contre une répartition défavorable des cartes, ni contre une défense impeccable. Et dans ce dernier cas, habituez-les à féliciter sportivement leurs adversaires.

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

Encouragez les enfants en les félicitant quand ils ont bien joué.

Mais quand ils se sont trompés, il ne faut ni les accabler, ni passer trop de temps à corriger leurs erreurs.

Le plus important est que les jeunes aient le plaisir de jouer.

Tant pis s'ils commettent des erreurs et si les notions abordées ne sont pas acquises. Cette année, il s'agit encore de découvrir le bridge. Le comblement des lacunes et l'approfondissement des apprentissages seront pour les années suivantes.

La Signalétique des textes est la même que dans le manuel découverte 1^{ère} année :

Italique : les conseils pédagogiques et pratiques

Gras encadré : les notions à retenir

? | Définitions

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

Le déclarant est toujours en Sud. On peut par exemple faire tourner le tapis afin que chaque élève soit déclarant à tour de rôle.

Séance 1

L'OUVERTURE D'1♥ ET 1♠ RÉPONSES AVEC FIT

Programme de la séance

- Conditions d'ouverture en majeure
- Compte des points D et zones de soutien
- Compte des atouts
- Coupe de la main courte

Avant de jouer la première donne, faites appel aux souvenirs des enfants pour revoir certaines notions d'enchères :

Quelles sont les couleurs majeures ? Cœur et Pique

Quand ouvre-t-on d'1♥ ou d'1♠ ? Lorsqu'on possède au moins cinq cartes dans la majeure et au moins 12 points H. C'est l'ouverture prioritaire.

Combien de cartes le répondant doit avoir pour être certain d'un fit dans une majeure d'ouverture ? Au moins trois (fit = 8 cartes et +).

Quel est le palier de la manche dans une couleur majeure ? 4♥ ou 4♠.

Première donne de la séance (1.1)

Donne 1.1	Donneur : Nord		Jeu fléché n°1 - donne 1				
	♠ 1 0 8 2 ♥ A 7 6 2 ♦ R 5 3 ♣ V 8 4		♠ 7 ♥ 8 4 3 ♦ A 1 0 9 7 6 ♣ D 7 5 2	Sud 1♠ 4♠	Ouest Passe Passe	Nord Passe 2♠ Passe	Est Passe Passe Passe
♠ 9 5 4 3 ♥ D V 1 0 9 ♦ 8 4 ♣ R 9 3	♠ A R D V 6 ♥ R 5 ♦ D V 2 ♣ A 1 0 6		Sud ouvre de 1♠ avec 20 points H Nord a 8 points H et déclare 2♠. Sud doit demander la manche à 4♠ sachant que le camp possède 26 à 30 points. Entame : Dame de Cœur				

Sud compte huit levées sûres : cinq à Pique, deux à Cœur, une à Trèfle. Il manque deux levées. Avec trois gros honneurs à Carreau, Sud peut en affranchir deux pour trouver les deux levées manquantes.

Sud doit commencer par faire tomber les atouts adverses pour ne pas risquer la coupe d'un Carreau maître. Il affranchit ensuite les Carreaux.

Score : 4♠ = 420 NS

Insistez sur le fait que le déclarant doit compter les atouts des adversaires et s'assurer de les avoir capturés au moment d'encaisser les levées maîtresses.

Pour connaître d'emblée le nombre d'atouts détenu dans le camp adverse, le déclarant soustrait de 13 celui de son camp. Ici, il compte $13 - 8 = 5$ Piques à faire tomber.

Le déclarant doit toujours avoir le compte des atouts adverses.

Revoyons maintenant l'importance des points de distribution (points D) qui s'ajoutent aux points d'honneurs (points H) en cas de fit : on obtient alors les points HD

Rappel des points D (distribution) :

?

Doubleton (2 cartes) : 1 point D

Singleton (1 carte) : 2 points D

Chicane (0 carte) : 3 points D

9^{ème} atout : 2 points D

à partir du 10^{ème} atout : 1 point D

Il est entendu de ne compter aucun point D pour un doubleton, un singleton ou une chicane dans la couleur d'atout.

Les soutiens du répondant certain du fit :

La force de la main de l'ouvreur étant inconnue, c'est le répondant qui donne la zone de force de son jeu en HD grâce aux trois enchères de soutien déjà vues l'an dernier :

4♥ ou 4♠ : 13 à 15 HD, nous avons de quoi jouer la manche même si tu es minimum.

3♥ ou 3♠ : 11 ou 12 HD, je ne peux pas imposer la manche si ton jeu est minimum mais je t'encourage à la demander si tu as au moins 15 HD.

2♥ ou 2♠ : 6 à 10 HD, j'ai un peu de jeu, tu demandes la manche si tu as un jeu très fort.

Exercices

Évaluez ensemble quelques mains du répondant en réponse à l'ouverture d'1♠ (au tableau ou posées sur la table) et dites quelles sont les réponses.

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

Jeu ① :

9 points H + 3 points D = 12 HD.
Réponse : 3♠

Jeu ② :

7 points H + 1 point D = 8 HD.
Réponse : 2♠

Jeu ③ :

9 points H + 5 points D = 14 HD.

Réponse : 4♠

Jeu ④ :

11 points H + 0 point D = 11 points.

Réponse : 3♠

La redemande de l'ouvreur :

Faites remarquer aux enfants que c'est l'ouvreur qui, après avoir réévalué sa main en HD et calculé la force totale du camp, prend la décision finale en se référant à la Table de Décision (contrat partiel, manche, chelem).

Deuxième donne de la séance (1.2)

Donne 1.2	Donneur : Est		Jeu fléché n°1 - donne 2			
♠ R D V 5 2 ♥ 3 ♦ 1 0 4 ♣ V 7 6 5 2 ♠ 7 ♥ R V 1 0 6 ♦ A D 5 2 ♣ 9 8 4 3 ♠ A 1 0 8 ♥ A D 9 8 2 ♦ R V 7 3 ♣ A ♠ 9 6 4 3 ♥ 7 5 4 ♦ 9 8 6 ♣ R D 1 0 N O E S			Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥	Passe	4♥	Passe
			6♥	Passe	Passe	Passe
			Entame : Roi de Pique.			

Sud ouvre de 1♥ avec 18 points H. Nord fitté par quatre atouts calcule ses points HD : 10 H, 2 D pour le singleton Pique et 2 D pour le 9^{ème} atout = 14 HD. Son enchère est donc 4♥. Sud rajoute 2 points D pour son singleton Trèfle et totalise 20 HD, soit 7 de plus que le minimum promis à l'ouverture des enchères. Il ajoute ces 7 points aux 27 HD garantis par le soutien du partenaire et, assuré d'un minimum de 34 HD dans son camp, demande le petit chelem.

Sud compte onze levées maîtresses : un Pique, cinq Cœurs, quatre Carreaux, un Trèfle. S'il donne trois tours d'atout pour enlever les Cœurs adverses, il trouvera naturellement la douzième en coupant un Pique avec la « main courte », celle qui possède le moins d'atouts. Mais vous félicitez ceux qui, avant de faire tomber les atouts adverses, auront coupé deux Piques et réalisé ainsi le grand chelem !

Score : 6♥ +1 1010 NS



À l'atout, la main courte est celle qui possède le moins d'atouts.

En présence de doubleton, singleton ou chicane dans la main courte, il faut penser à couper de cette main pour gagner des levées.

Troisième donne de la séance (1.3)

Donne 1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 3			
♠ A V 9 5 ♥ 9 ♦ 8 7 6 2 ♣ R 6 5 2 ♠ 6 4 ♥ A 8 7 ♦ R D 1 0 9 ♣ D 1 0 8 4 ♠ RD 1 0 7 2 ♥ D V 6 3 ♦ V 3 ♣ A V N O E S ♠ 8 3 ♥ R 1 0 5 4 2 ♦ A 5 4 ♣ 9 7 3		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe	3♠	Passe
		4♠	Passe	Passe	Passe
		Nord évalue sa main à 12 HD (8 H + 4 D). Sud compte 16 HD (14 H + 2 D), 3 de plus que le minimum promis. Il déclare donc la manche.			
		Entame : Roi de Carreau			

Sud compte sept levées sûres : cinq à Pique et deux à Trèfle. Le singleton Cœur du mort lui permet de couper trois Cœurs de la main courte, à condition de donner un Cœur aux adversaires et de ne pas faire tomber les atouts.

Mais Ouest voit aussi le singleton du mort. Après avoir réalisé le Roi de Carreau, il peut essayer d'empêcher les coupes du mort en jouant Pique. Lorsque Sud donnera un Cœur, le flanc rejouera Pique pour priver Sud de la coupe d'un Cœur et le faire chuter.

Score : 4♠ -1 50 EO

Quatrième donne de la séance (1.4)

Donne 1.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°1 - donne 4																			
♠ 9 6 3 2 ♥ RD 8 4 ♦ R 6 4 2 ♣ 2 ♠ A R D 1 0 ♥ 9 ♦ V 9 5 3 ♣ 1 0 7 5 4 ♠ V 8 ♥ A V 1 0 7 2 ♦ A 8 ♣ D 8 6 3				<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>Passe</td><td>Passe</td><td>Passe</td></tr><tr><td>1♥</td><td>Passe</td><td>3♥</td><td>Passe</td></tr><tr><td>Passe</td><td>Passe</td><td></td><td></td></tr></table>				Sud	Ouest	Nord	Est		Passe	Passe	Passe	1♥	Passe	3♥	Passe	Passe	Passe		
Sud	Ouest	Nord	Est																				
	Passe	Passe	Passe																				
1♥	Passe	3♥	Passe																				
Passe	Passe																						
		Nord évalue sa main à 8 H + 4 D (12 HD) Sud n'a que 12 H (14 HD). C'est trop juste pour demander la manche. Entame : As de Pique.																					

Sud compte sept levées : cinq Cœurs et deux Carreaux. Le singleton Trèfle du mort doit lui faire penser à couper de la main courte. Dès qu'il prend la main, Sud doit donc ouvrir la coupe en donnant un Trèfle aux adversaires. Il coupera au moins deux Trèfles avant de faire tomber les atouts adverses pour réaliser les neuf levées demandées.

Après avoir encaissé l'As et le Roi de Pique, Ouest peut, au lieu d'insister à Pique, tenter de limiter le nombre de coupes en jouant Cœur. Mais, si Sud joue Trèfle immédiatement, il en coupera toujours deux.

Score : 3♥ = 140 NS

Séance 2

L'OUVERTURE D'1SA RÉPONSES A SANS-ATOUT

Programme de la séance

- L'ouverture d'1SA
- Les réponses à l'ouverture d'1SA avec une main régulière
- Affranchissement d'honneurs
- Eviter les blocages

Première donne de la séance (2.1)

Donne 2.1	Donneur : Nord		Jeu fléché n° 1 - donne 5			
♠ DV109 ♥ 106 ♦ R9 ♣ 87532 ♠ R82 ♥ ADV2 ♦ 10643 ♣ V9 N O E S ♠ 643 ♥ 9754 ♦ D85 ♣ A64 ♠ A75 ♥ R83 ♦ AV72 ♣ RD10			Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	Passe	Passe
			Passe	Passe	3SA	Passe
			Sud ouvre avec 17 points H réguliers. Avec 11 points H, Nord demande la manche à 3SA.			
			Entame : Dame de Pique.			

Sud dénombre sept levées : deux à Pique, quatre à Cœur et une à Carreau. Il lui manque deux levées. Sud doit remarquer la présence de gros honneurs à Trèfle qui peuvent être rapidement affranchis pour procurer les deux levées manquantes.

Sud prend l'entame et joue Trèfle immédiatement.

Score : 3SA = 400 NS

**Affranchir les levées manquantes
tant qu'on arrête les autres couleurs.**

C'est le moment de revoir les conditions de l'ouverture d'1SA :



L'ouverture d'1SA montre une main régulière de 15 - 17 points H, sans majeure de cinq cartes.

Réponses du partenaire avec une main régulière :

Nous n'aborderons que les réponses avec des mains régulières, sans parler de Stayman et de Texas. Ce sont des réponses que les enfants ont déjà vues l'an passé en plusieurs séances et dont il convient de faire la synthèse.

Les paliers utiles :

Commencez par revoir à l'aide de la Table de Décision les paliers utiles qui donnent droit à une prime importante :

palier de la manche : 3SA soit 9 levées à partir de 25 points H

palier du petit chelem : 6SA soit 12 levées à partir de 33 points H

palier du grand chelem : 7SA (enchère rare) toutes les levées à partir de 37 points H

Faites remarquer aux enfants que, contrairement à l'ouverture de 1 en majeure, celle d'1SA permet de connaître la force de la main de l'ouvreur à 2 points près et que le répondant peut en déduire le nombre de points suffisants pour la demande directe d'un contrat utile.

3SA (manche) : à partir de 10 H

6SA (petit chelem) : à partir de 18 H

7SA (grand chelem) : à partir de 22 H

Les paliers inutiles :

Montrez alors aux enfants que les paliers de 2SA et de 4SA peuvent être utilisés à d'autres fins, et en redécouvrir la signification avec eux :

2SA : proposition de manche avec 9 H.

Avec 15 H l'ouvreur passe, avec 16 ou 17 H, il déclare 3SA.

4SA : proposition de petit chelem avec 17 H.

Avec 15 H l'ouvreur passe, avec 16 ou 17 H, il déclare 6SA.

Une fois la proposition de petit chelem évoquée, la question du grand chelem pourrait venir spontanément. Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, vous ferez deviner la réponse de 5SA, rare et compliquée puisque l'ouvreur doit ensuite surenchérir à 6 ou 7SA.



En réponse à l'ouverture d'1SA, les enchères de 2SA et 4SA sont des propositions de manche et de petit chelem.

N'oubliez pas de signaler qu'avec moins de 9 H, le répondant passe sur l'ouverture de 1SA.

Exercices

Le partenaire a ouvert d'1SA. Il s'agit de trouver la bonne réponse avec chacune des mains posées sur la table ou écrites au tableau.

①	②	③	④
♠ RD 4	♠ 9 6 4	♠ AV 9	♠ D 10 9
♥ DV 2	♥ D 3	♥ RD 6	♥ AD 2
♦ V 5 4	♦ DV 9 7	♦ RD 5 3	♦ DV 7
♣ RV 6 3	♣ A 7 5 4	♣ D 9 7	♣ AR V 6

Jeu ① : 13 points H. Imposer la manche à 3SA.

Jeu ② : 9 points H. Proposer la manche par l'enchère de 2SA.

Jeu ③ : 17 points H. Proposer le petit chelem par l'enchère de 4SA.

Jeu ④ : 19 points H. Déclarer le petit chelem à 6SA.

Deuxième donne de la séance (2.2)

Donne 2.2		Donneur : Est		Jeu fléché n° 1 - donne 6			
				Sud	Ouest	Nord	Est
							Passe
				1SA	Passe	4SA	Passe
				Passe	Passe		
				Sud ouvre d'1SA avec une main de 15 H. Nord avec une main régulière de 17 points propose le petit chelem par l'enchère de 4SA. Sud, minimum, passe.			
				Entame : Valet de Pique			

♠ D 5 3		
♥ A D 6		
♦ A D 8 2		
♣ R 5 4		

♠ V 1 0 9 2		♠ 8 7 4
♥ 7 4 3		♥ 9 8 5
♦ V 7 6 4		♦ 1 0 5 3
♣ D 9		♣ A 1 0 8 2

N
O E
S

♠ A R 6
♥ R V 1 0 2
♦ R 9
♣ V 7 6 3

Cette donne facile est l'occasion de rappeler aux enfants que pour ne pas bloquer une couleur, en l'occurrence Carreau et Cœur, il faut commencer par les honneurs du côté court.

Sud réalise dix levées sans donner la main aux adversaires. En main à Pique, il joue d'abord l'As et la Dame de Cœur pour faire quatre levées, puis le Roi de Carreau pour en faire trois, et enfin les deux Piques maîtres restants.

Score : 4SA = 430 NS

**Pour éviter le blocage d'une couleur,
il faut commencer par jouer les honneurs du côté court.**

Troisième donne de la séance (2.3)

Donne 2.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n° 1 - donne 7			
		♠ R V 7 ♥ D 4 ♦ R D 4 3 ♣ A R V 4		Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 6SA	Est Passe
♠ 9 8 6 5 ♥ V 10 9 8 2 ♦ V 2 ♣ 8 3		♠ A 10 ♥ 6 5 3 ♦ 10 9 8 5 ♣ 10 9 7 5 N O S E		Sud ouvre de 1SA avec 15 points H. Le répondant déclare 6SA avec 19 points H.			
♠ D 4 3 2 ♥ A R 7 ♦ A 7 6 ♣ D 6 2				Entame : Valet de Cœur			

Pour cette donne, le déclarant doit mettre en application les deux techniques vues au cours de la séance : affranchir les honneurs et éviter les blocages en jouant d'abord les honneurs du côté court.

Sud doit prendre de la Dame de Cœur, et jouer immédiatement le Roi de Pique pour affranchir deux levées à Pique. Il réalisera douze levées : quatre Trèfles, trois Carreaux, trois Cœurs et deux Piques.

Score : 6SA = 990 NS

Quatrième donne de la séance (2.4)

Donne 2.4		Donneur : Ouest	
♠ 8 4 3 ♥ D 1 0 5 ♦ R 5 2 ♣ A 7 4 3	♠ D V 1 0 9 7 ♥ A 8 4 ♦ 7 6 ♣ 8 6 2		
♠ N ♥ O ♦ E ♣ S		♠ R 6 ♥ 9 7 2 ♦ D V 1 0 8 ♣ V 1 0 9 5	♠ A 5 2 ♥ R V 6 3 ♦ A 9 4 3 ♣ R D

Jeu fléché n° 1 - donne 8			
Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2SA	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Sud ouvre de 1SA avec 17 points H.
Nord lui fait une proposition de manche avec 9 points H. Sud accepte en déclarant 3SA.

Entame : Dame de Pique.

Sud compte six levées maîtresses. Il voit qu'il peut affranchir rapidement trois levées d'honneurs à Cœur et le contrat semble réalisable... Sauf si Est pense que les joueurs de la défense doivent également jouer l'honneur du côté court pour éviter de se bloquer. Voilà pourquoi Est doit mettre son Roi de Pique à la première levée, ce qui permet à Ouest de réaliser quatre levées à Pique lorsqu'il prendra la main à l'As de Cœur.

Score : 3SA – 1 50 EO

Séance 3

L'OUVERTURE DE 2SA RÉPONSES À SANS-ATOUT

Programme de la séance

- L'ouverture de 2SA
- Réponses à l'ouverture de 2SA avec une main régulière
- Affranchissement de longueur

L'ouverture de 2SA ne faisant pas partie du programme de 1^{ère} année, il est nécessaire de commencer par les conditions d'ouverture de 2SA afin que les enfants puissent enchérir la première donne.



L'ouverture de 2SA montre une main régulière de 20 - 21 points H, sans majeure de cinq cartes.

Première donne de la séance (3.1)

Donne 3.1		Donneur : Nord		Jeu fléché n° 1 - donne 9			
				Sud	Ouest	Nord	Est
						Passe	Passe
				2SA	Passe	3SA	Passe
				Passe	Passe		
				Sud ouvre de 2SA avec une main régulière de 20 points H. Avec 6 points H, Nord demande la manche à 3SA.			
				Entame : Dame de Pique.			

Sud compte ses levées immédiates : deux à Pique, trois à Carreau, et deux à Trèfle, soit un total de sept. Il en manque deux.

La solution consiste à exploiter la longue à Carreau pour créer deux levées de longueur en jouant l'As, la Dame puis le Roi de Carreau. Les adversaires n'ayant plus de Carreaux, le déclarant peut réaliser les deux levées manquantes avec le 6 et le 5 de Carreau.

Score : 3SA = 400 NS

Que Sud ait réussi ou non son contrat, il faut revoir ensemble cette donne pour rappeler à tous une notion déjà vue l'an dernier, celle de la création de levées de longueur. Pour savoir à quel moment la ou les petites cartes de la longue sont affranchies, le déclarant doit compter les cartes détenues par le camp adverse. Le mieux est de procéder par soustraction : retrancher de 13 le nombre de cartes de son propre camp, puis surveiller l'évolution du nombre obtenu.

De même que pour les levées d'honneurs, le déclarant peut entreprendre d'affranchir des levées de longueur tant qu'il arrête les autres couleurs.



La levée de longueur est une levée gagnée avec une petite carte lorsque le camp adverse ne fournit plus dans la couleur.

Réponses à l'ouverture de 2 SA avec une main régulière :

Comme dans la séance précédente, nous aborderons les réponses avec des mains régulières, sans parler de Stayman ni de Texas, et en nous référant à la Table de Décision.

Les paliers utiles :

Ils ont été définis à la séance précédente : 1SA, 3SA, 6SA, 7SA.

L'ouverture de 2SA indique la force de la main de l'ouvreur à un point près. Le répondant peut en déduire le nombre de points nécessaires pour la demande directe d'un contrat utile en fonction des trois nombres à atteindre : 25, 33 et 37.

Ces enchères sont décalées de 5 points par rapport aux réponses à l'ouverture d'1SA.

3SA (25 H et +) : à partir de 5 H

6SA (33 H et +) : à partir de 13 H

7SA (37 H et +) : à partir de 17 H

Bien entendu les enfants ne devront en aucun cas apprendre ces zones par cœur.

Les paliers inutiles :

Montrez alors aux enfants que le palier de 2SA en réponse n'existe pas et qu'il n'y a donc pas d'enchère de proposition de manche : le répondant passe avec moins de 5 points.

L'enchère de 4SA reste disponible pour proposer le petit chelem.

4SA : proposition de petit chelem avec 12 H

L'ouvreur passe avec 20 H, ou déclare 6SA avec 21 H.

Exercices

Le partenaire a ouvert de 2SA. Il s'agit de trouver la bonne réponse avec chacune des mains posées sur la table ou écrites au tableau.

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

Jeu ① : 13 points H ajoutés aux 20-21 H, font 33-34 H. Imposer **6SA**.

Jeu ② : 9 points H. Avec un total de 29-30 H, demander **3SA**.

Jeu ③ : 12 points H ajoutés aux 20-21 H, font 32-33 H. Proposer le petit chelem par l'enchère de **4SA**.

Jeu ④ : 3 points H. **Passe**, avec un maximum de 24 H dans la ligne.

Deuxième donne de la séance (3.2)

Donne 3.2		Donneur : Est		Jeu fléché n° 1 - donne 10			
				Sud	Ouest	Nord	Est
							Passe
				2SA	Passe	4SA	Passe
				6SA	Passe	Passe	Passe
				Sud ouvre de 2SA avec une main de 21 H. Avec une main régulière de 12 H, Nord propose le petit chelem par l'enchère de 4SA. Maximum (21H), Sud accepte la proposition.			
				Entame : Valet de Cœur.			

Sud compte ses levées : quatre à Pique, deux à Cœur, trois à Carreau, et deux à Trèfle. Onze levées au total. Il en manque une que Sud peut trouver à Trèfle en affranchissant une levée de longueur, si les six cartes des adversaires sont réparties 3-3.

Sud peut commencer par tirer l'As de Trèfle puis le Roi, mais doit surtout donner une levée de Trèfle en observant les cartes qui tombent. Les Trèfles adverses étant tous tombés, il réalisera une levée de longueur, la douzième, grâce à l'affranchissement du quatrième Trèfle du mort.

Score : 6SA = 990 NS

**C'est en affranchissant une longue
que l'on crée des levées de longueur.**

Troisième donne de la séance (3.3)

Donne 3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 11			
	♠ R 7 2 ♥ 1 0 6 4 ♦ 7 5 ♣ D 7 6 5 2 ♠ 1 0 9 5 3 ♥ A R D 7 ♦ R 9 8 3 ♣ 4 ♠ A D V ♥ V 9 3 ♦ A V 6 4 ♣ A R 3		Sud 2SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA Est Passe
		♠ 8 6 4 ♥ 8 5 2 ♦ D 1 0 2 ♣ V 1 0 9 8	Sud ouvre de 2SA avec 20 points H. Nord ayant 5 points H déclare la manche à 3SA. Entame : l'As de Cœur.		

Ouest entame de l'As de Cœur suivi du Roi et de la Dame. Si Ouest observe bien les cartes qui tombent, il doit se rendre compte que les adversaires n'ont plus de Cœur et que le 7 est devenu maître. Sud ne peut alors réaliser son contrat si Est garde bien ses quatre Trèfles.

Les adversaires aussi peuvent faire des levées de longueur !

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (3.4)

Donne 3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 12			
	♠ 1 0 4 2 ♥ 6 5 4 ♦ R 5 3 ♣ 9 5 3 2 ♠ R 8 3 ♥ R D V 9 7 ♦ 1 0 6 2 ♣ V 4 ♠ A 7 6 ♥ A 3 2 ♦ A D 8 ♣ A R 8 6		Sud 2SA	Ouest Passe Passe	Nord Passe Passe Est Passe Passe
		♠ D V 9 5 ♥ 1 0 8 ♦ V 9 7 4 ♣ D 1 0 7	Sud ouvre de 2SA avec points 21 H. Le répondant passe avec seulement 3 H. Entame : Roi de Cœur		

Sud compte ses levées immédiates : une à Pique, une à Cœur, trois à Carreau, et deux à Trèfle. Il en manque une. Le seul espoir de trouver la huitième levée réside à Trèfle où le camp Nord/Sud possède huit cartes, à condition que les Trèfles adverses soient bien répartis.

Après avoir pris de l'As de Cœur, Sud joue tout de suite l'As et le Roi de Trèfle puis un petit Trèfle : la répartition adverse étant 3-2, Sud a affranchi une levée de longueur dans la couleur.

Score : 2SA = 120 NS

Séance 4

LES ENTAMES À SANS-ATOUT

Programme de la séance

- L'entame « tête de séquence »
- L'entame « quatrième de la longue »
- Attitude du joueur N°3

C'est le moment de préciser les premières notions de jeu de la défense entrevues l'an dernier. Il s'agit de montrer aux enfants que la création de levées d'honneurs et de levées de longueur s'applique également au jeu de la défense. Nous ne verrons que les entames les plus simples.

Première donne de la séance (4.1)

Donne 4.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 13			
♠ 9 7 5 ♥ D V 1 0 7 4 ♦ R V 8 ♣ 7 5 ♠ R 4 3 2 ♥ 8 6 3 ♦ 9 2 ♣ R V 1 0 6 ♠ A 6 ♥ A R 5 ♦ A 7 6 5 ♣ D 9 3 2 N O E S ♠ D V 1 0 8 ♥ 9 2 ♦ D 1 0 4 3 ♣ A 8 4		Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe	Passe	Passe
	Sud ouvre d'1SA (15-17 H). Nord passe avec 7 points H.				
	Entame : Dame de Cœur.				

Sud compte cinq levées immédiates : deux à Pique, deux à Cœur et une à Carreau. Les Trèfles peuvent procurer trois levées à condition de les affranchir.

Que doit faire Est quand il est en main à l'As de Trèfle ? L'entame « tête de séquence » lui a indiqué que le partenaire possède le Valet et le 10 de Cœur, et que Sud a donc encore un gros honneur à Cœur. Néanmoins, il doit rejouer Cœur pour affranchir les deux honneurs du partenaire pour le cas où celui-ci prendrait la main.

L'entame est-elle dangereuse pour Sud ? Non, car il possède encore un arrêt à Cœur et ne donnera la main aux adversaires qu'une seule fois.

Score : 1SA + 1 120 NS

Faites bien remarquer aux enfants le danger encouru par Sud s'il tire ses As et ses Rois avant d'affranchir les Trèfles.

L'entame « tête de séquence »

Revoyez quelques notions découvertes l'an dernier :

Cartes équivalentes : le camp EO possède quatre cartes équivalentes à Cœur : 9, 10, Valet, Dame. De même, le camp NS possède cinq cartes équivalentes à Trèfle.

Séquence d'honneurs : suite d'au moins trois cartes équivalentes dont l'une au moins est un honneur. Ici, DV10 à Cœur en Ouest.

Entame « tête de séquence » : par convention, le joueur qui entame choisit la plus forte carte de la séquence. Cela permet à son partenaire de savoir qu'il possède les deux cartes juste en dessous mais n'a pas l'honneur supérieur.



Avec une longue comportant une séquence d'honneurs, on entame de la « tête de séquence ».

Carte à fournir par le joueur N°3 : nous avons déjà vu que le déclarant doit éviter de se bloquer en jouant d'abord les honneurs du côté court. Comme la donne 2.4 jouée précédemment, la donne qui suit montrera qu'il en est de même pour les joueurs de la défense.

Deuxième donne de la séance (4.2)

Après avoir recommandé d'éviter les blocages, laissez jouer ce contrat qui devrait chuter.

Donne 4.2		Jeu fléché n° 1 - donne 14			
Donneur : Est		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 8 4 ♥ D 9 5 ♦ R 6 5 2 ♣ 7 5 2		1SA	Passe	2SA	Passe
♠ V 3 2 ♥ A 8 2 ♦ D 1 0 ♣ V 1 0 9 6 4		Passe	Passe		Passe
♠ R D 5 ♥ R V 1 0 3 ♦ A 8 7 3 ♣ D 8		Sud ouvre d'1SA avec une main de 15 H. Nord avec 9 H propose la manche et Sud, minimum, passe. Entame : Valet de Trèfle.			

Sud compte cinq levées immédiates : trois à Pique et deux à Carreau. Il peut trouver les trois levées manquantes à Cœur, après avoir fait tomber l'As.

Mais Est peut faire chuter le contrat en analysant correctement l'entame du Valet de Trèfle qui promet le 10 et le 9, mais dénie la Dame. Est doit donc débloquent l'As et le Roi de Trèfle, et rejouer Trèfle.

Avec la Dame de Trèfle troisième, Sud aurait gagné son contrat avec une surlevée.

Mais comme la Dame de Trèfle est ici seconde, la défense encaisse cinq Trèfles et l'As de Cœur.

Score : 2SA – 1 50 EO

Sur l'entame d'un honneur, il est en général judicieux de la part du joueur N°3 de débloquent un honneur supérieur.

Troisième donne de la séance (4.3)

Celui qui entame ne possède pas toujours une séquence d'honneurs. Il faut donc apprendre à entamer de la « quatrième de la longue ».

Donne 4.3		Jeu fléché n° 1 - donne 15			
Donneur : Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RD 2 ♥ 7 5 2 ♦ V 6 2 ♣ AD 7 2 ♠ V 8 7 5 ♥ R 1 0 8 6 4 ♦ 9 5 4 ♣ 3 ♠ 1 0 9 ♥ D 9 3 ♦ RD 8 ♣ 1 0 9 8 6 5 ♠ A 6 4 3 ♥ A V ♦ A 1 0 7 3 ♣ RV 4		1SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe
		Sud ouvre de 1SA avec 17H. Nord conclut à 3SA avec une main régulière de 12 H. Entame : 6 de Cœur.			

Sud compte neuf levées sûres : trois à Pique, une à Cœur, une à Carreau et quatre à Trèfle. Le contrat n'est pas en danger tant que Sud conserve la main. Celui-ci jouera d'abord les honneurs du côté court à Trèfle et à Pique.

Sur l'entame, le joueur N°3 doit fournir la Dame de Cœur pour ne pas donner une levée supplémentaire à Sud.

Score : 3SA = 400 NS

L'entame « quatrième de la longue » :

Souligner l'intérêt d'entamer dans sa couleur la plus longue :

- affranchir des levées de longueur si le camp de la défense détient davantage de cartes dans la couleur d'entame que celui du déclarant.
- espérer que le partenaire fournisse sa carte la plus forte, et en rejoue lorsqu'il prendra la main.

Par convention, on entame de la quatrième carte en partant du haut dans une couleur longue intéressante d'au moins quatre cartes. Cette entame promet donc trois cartes supérieures à la carte d'entame, et dénie une séquence.

Exercices

De quelle carte entamer dans un contrat à Sans-Atout ?

①	②	③	④
♠ R 5 4 ♥ DV 1 0 7 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6 3	♠ 9 6 ♥ 6 3 ♦ D 9 7 5 2 ♣ A 7 5 4	♠ AV 9 8 4 ♥ 6 ♦ DV 1 0 ♣ D 9 7 2	♠ A 6 ♥ 6 5 2 ♦ DV 7 ♣ V 1 0 9 6 4

Jeu ① : La longue est commandée par une séquence : la Dame de Cœur.

Jeu ② : Sans séquence dans la longue, la 4^{ème} meilleure : le 5 de Carreau.

Jeu ③ : Sans séquence d'honneurs à Pique : le 8 de Pique.

Jeu ④ : Séquence d'honneurs dans la longue : le Valet de Trèfle.



Lorsque la longue ne comporte pas de séquence, on entame de la « quatrième meilleure », la quatrième carte en partant du haut.

Carte à fournir par le joueur N°3 :

Dîtes pourquoi, à la donne précédente, Est doit fournir sa plus forte carte.

En troisième position, le joueur N°3 fournit une grosse carte pour contribuer à l'affranchissement de la couleur d'entame.

Quatrième donne de la séance (4.4)

Donne 4.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 16			
♠ R V 8 5 3 ♥ A 5 2 ♦ 7 4 2 ♣ V 3	♠ 7 6 ♥ D 8 4 ♦ 1 0 9 8 5 ♣ R 7 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	Passe	Passe
		2SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
	♠ A 1 0 ♥ R 9 6 3 ♦ A R D V ♣ A 8 5	♠ D 9 4 2 ♥ V 1 0 7 ♦ 6 3 ♣ D 1 0 9 6			
		Sud ouvre de 2SA avec un jeu régulier de 21 H. Nord demande la manche avec 5 H.			
		Entame : 5 de Pique.			

Sud compte sept levées : quatre à Carreau, deux à Trèfle et une à Pique. Il trouvera aisément la huitième en jouant Cœur, mais la neuvième levée est lointaine.

Si Est ne fournit pas la Dame de Pique, Sud remporte une levée inattendue avec le 10, et gagne son contrat.

En revanche, si Est fournit la Dame de Pique, il affranchit quatre Piques chez son partenaire. Ce dernier fera chuter le contrat lorsqu'il prendra la main à l'As de Cœur.

Score : 3SA – 1 50 EO

Séance 5

L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦ DÉCOUVERTE D'UN FIT MAJEUR (1)

Programme de la séance

- L'ouverture de 1 en mineure
- Réponse avec une majeure quatrième
- Développements avec fit dans la majeure du répondant
- Entames recommandées à l'atout

Les séances 5, 6 et 7 sont consacrées aux ouvertures mineures qui n'ont pas été abordées en 1^{ère} année, et dont nous ne traiterons les développements qu'avec des mains régulières. Nous en profiterons pour rappeler les principes d'entame dans les contrats à l'atout.

Première donne de la séance (5.1)

Laissez les enfants enchérir avec les moyens dont ils disposent : ils arriveront peut-être à un contrat à Sans-Atout. Et laissez-les jouer bien sûr.

Donne 5.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°1 - donne 17			
	♠ A D 5 ♥ A 6 4 2 ♦ D 7 5 3 ♣ A R				
♠ 8 4 2 ♥ 9 5 ♦ V 1 0 9 8 4 ♣ 6 5 4		♠ 1 0 9 6 ♥ 1 0 8 3 ♦ A R 2 ♣ 9 7 3 2			
	♠ R V 7 3 ♥ R D V 7 ♦ 6 ♣ D V 1 0 8				
		Sud 1♥ 6♥	Ouest Passe Passe	Nord 1♦ 4♥ Passe	Est Passe Passe Passe
		Nord avec 19 H ne peut ouvrir ni d'1SA ni de 2SA. Il ouvre de la longue mineure. Sud indique quatre cartes à Cœur. Nord déclare 4♥ avec 20 HD, et Sud annonce 6♥ en évaluant sa main à 15 HD (total : 35). Entame : Valet de Carreau.			

Sud compte douze levées maîtresses : quatre à Pique, quatre à Cœur et quatre à Trèfle. Mais à Sans-atout, sur l'entame du Valet de Carreau, Sud perd trois levées à Carreau alors qu'en jouant à l'atout Cœur, il n'en perd qu'une. Le bon contrat de 6♥ a pu être déclaré à partir de l'ouverture mineure d'1♦.

Score : 6♥ = 980 NS.



À partir de 12 H, toutes les mains qui ne correspondent pas aux ouvertures d'1♥, d'1♠, d'1SA et de 2SA, s'ouvrent d'1♣ ou d'1♦.

Choix de la couleur d'ouverture :

Contrairement à la majeure, la mineure d'ouverture ne comporte pas forcément cinq cartes. On ouvre d'une mineure avec trois cartes et plus.



On ouvre de la mineure la plus longue. À égalité de longueur, on ouvre d'1♦, sauf si les deux mineures sont troisièmes.

Exercices

Quelle est la bonne ouverture avec chacune des mains suivantes ?

①	②	③	④	⑤
♠ A75 ♥ V3 ♦ A652 ♣ RD96	♠ D82 ♥ A6 ♦ A75 ♣ RDV32	♠ RV76 ♥ R9 ♦ AD83 ♣ AD5	♠ AR9 ♥ RD4 ♦ AD5 ♣ DV73	♠ AV3 ♥ ADV7 ♦ AV9 ♣ D82
1♦	1SA	1♦	2SA	1♣

La recherche d'un fit majeur est prioritaire.

Montrez qu'avec les mains ③ et ⑤, il peut exister un fit majeur si le répondant possède lui aussi quatre cartes dans la majeure de l'ouvreur. Comment découvrir ce fit ?

Sur une ouverture mineure, le répondant annonce une majeure d'au moins quatre cartes dès qu'il possède un minimum de 5 points H.

Ce changement de couleur est FORCING : cela signifie que l'ouvreur doit reparler car la force du répondant est inconnue. Avec quatre cartes dans la majeure du répondant, l'ouvreur soutient en précisant sa force en points HD :

2♥ ou 2♠ : 12 à 16 HD

3♥ ou 3♠ : 17 à 19 HD

4♥ ou 4♠ : 20 HD et +

Si le répondant est minimum (5 H sans point D), le risque d'atteindre un contrat trop élevé au regard de la Table de Décision est à assumer.

Le répondant décidera en fonction de la T.D. : passe, 3♥ ou 3♠, la manche ou le chelem.

Deuxième donne de la séance (5.2)

Donne 5.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°1 - donne 18			
				Sud	Ouest	Nord	Est
							Passe
				Passe	Passe	1♦	Passe
				1♠	Passe	2♠	Passe
				Passe	Passe		
				Nord ouvre 1♦ avec 13 points H. Avec 8 points H, Sud annonce sa majeure de quatre cartes. Nord minimum donne le fit au palier de 2.			
				Entame : Roi de Cœur.			

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

L'entame à l'atout n'obéit pas exactement aux mêmes règles qu'à Sans-Atout car l'urgence est d'encaisser les cartes maîtresses avant qu'elles ne soient coupées. C'est pourquoi il convient ici d'entamer du Roi de Cœur même dans une séquence de deux honneurs.

Sud n'a que quatre levées immédiates mais peut exploiter les Carreaux. Après deux tours de Cœur et un retour Trèfle, il commence par tirer l'As et le Roi de Pique, en laissant traîner la Dame, et joue Carreau. L'affranchissement de la couleur procure trois levées. Sud concède, en tout et pour tout, quatre levées : un Pique, deux Cœurs et un Carreau.

Score : 2♠ + 1 140 NS

Exercices

Évaluez ensemble ces quelques mains et faites la redemande de l'ouvreur après son ouverture à 1♣ et la réponse d'1♠ :

①	②	③	④
♠ R963 ♥ A6 ♦ AR ♣ RV632	♠ AD96 ♥ A104 ♦ 7 ♣ RD942	♠ AD92 ♥ 6 ♦ R76 ♣ RV953	♠ D1094 ♥ AR5 ♦ 1075 ♣ DV4

Jeu ① : Fit à Pique, 20 HD : 4♠

Jeu ② : Fit à Pique, 17 HD : 3♠

Jeu ③ : Fit à Pique, 15 HD : 2♠

Jeu ④ : Fit à Pique, 12 H : 2♠

Troisième donne de la séance (5.3)

Donne 5.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 19			
♠ 843 ♥ D10732 ♦ 8 ♣ 8764	♠ RD62 ♥ A6 ♦ AR3 ♣ DV93	Sud	Ouest	Nord	Est
	 ♠ A5 ♥ 954 ♦ 109752 ♣ AR2	Passe 1♠ Passe	Passe Passe Passe	1♣ 4♣ Passe	Passe Passe Passe
	♠ V1097 ♥ RV8 ♦ DV64 ♣ 105	Nord avec un jeu régulier de 19 H est trop fort pour ouvrir de 1SA. Il ouvre d'1♣. Sud nomme sa majeure (1♠) et Nord le soutient en imposant le palier de la manche avec 20 HD. Entame : 8 de Carreau.			

Avec six levées, Sud peut jouer atout et affranchir un Trèfle (ou couper un Cœur) pour en réaliser dix.

Mais la défense peut également utiliser au mieux ses atouts avant que le déclarant ne les fasse tomber. C'est ici le cas quand Ouest entame de son singleton Carreau. Est prend ensuite la main à l'As d'atout. Il fait couper un Carreau à son partenaire qui le retrouve à Trèfle pour couper une nouvelle fois un Carreau.

Score : 4♠ - 2 100 EO

Entames recommandées à l'atout

Dans un contrat à l'atout, il est recommandé d'entamer :

- d'un **singleton** dans l'intention de couper.
- d'une **tête de séquence** d'au moins deux honneurs.

Quatrième donne de la séance (5.4)

Donne 5.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°1 - donne 20			
♠ A R D ♥ 1 0 7 4 2 ♦ 5 3 2 ♣ A V 5 ♠ 1 0 9 8 5 ♥ 6 5 3 ♦ R 1 0 6 ♣ 1 0 8 4 ♠ V 7 6 3 ♥ A R ♦ V 9 8 7 ♣ 9 7 6 ♠ 4 2 ♥ D V 9 8 ♦ A D 4 ♣ R D 3 2 		Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	1♣	Passe
		1♥	Passe	2♥	Passe
		4♥	Passe	Passe	Passe
		Avec trois cartes à Trèfle et trois cartes à Carreau, Nord ouvre d'1♣. Sud nomme sa majeure de quatre cartes et lorsque son partenaire lui donne le fit, conclut à la manche avec 15 HD. Entame : 10 de Pique.			

Sud compte huit levées : trois Piques, un Carreau et quatre Trèfles. Avec l'assurance de deux levées d'atout, il commence à faire tomber les atouts adverses. Est prend du Roi de Cœur et joue Carreau pour la Dame et le Roi d'Ouest qui insiste dans la couleur. Sud doit alors veiller à ne concéder qu'un seul Carreau en plus de l'As et du Roi de Cœur. Avant de rejouer atout, il encaisse en urgence les Piques du mort et défause un Carreau de sa main.

A noter que si Est tire son deuxième atout maître avant de jouer Carreau, Sud fera tomber le dernier atout pour réaliser ses dix levées en toute tranquillité.

Score : 4♥ = 420 NS

Séance 6

L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦ DÉCOUVERTE D'UN FIT MAJEUR (2)

Programme de la séance

- L'ouverture mineure : réponse avec les deux majeures quatrièmes
- Fit dans la majeure de l'ouvreur
- Entames à éviter à l'atout

Première donne de la séance (6.1)

Cette donne montrera aux enfants un mécanisme d'enchères plus complexe que ce qu'ils connaissent avec une enchère forcing du répondant.

Donne 6.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°1 - donne 21			
		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe
		1♣	Passe	1♥	Passe
		1♠	Passe	2♠	Passe
		Passe	Passe		
♠ 3 2 ♥ V 8 2 ♦ R D V 3 ♣ D V 9 6	♠ D V 6 4 ♥ R 9 4 3 ♦ 9 8 4 ♣ 7 3  ♠ A 7 5 ♥ D 1 0 7 6 ♦ A 1 0 6 ♣ 1 0 8 5 ♠ R 1 0 9 8 ♥ A 5 ♦ 7 5 2 ♣ A R 4 2	Sud ouvre de sa mineure la plus longue 1♣. Chacun annonce sa majeure quatrième et le fit à Pique est trouvé. Nord soutient par politesse à 2♠ avec une force équivalente à celle d'un soutien direct : 6 – 10 HD.			
		Entame : Roi de Carreau.			

La défense encaisse trois Carreaux avant de rejouer Trèfle.

Sud s'est compté quatre levées d'honneurs (deux à Cœur et deux à Trèfle) et trois à l'atout. Avant de faire tomber les Piques adverses, il peut couper deux Trèfles au mort. En prenant soin de couper de la Dame et du Valet, Sud ne concède que l'As de Pique et trois Carreaux.

Score = 2♠ + 1 140 NS

Mécanisme des enchères :

Rappelez aux enfants que la recherche d'un fit 4-4 en majeure est prioritaire.

Avec les deux majeures quatrièmes, le répondant nomme la plus économique, Cœur. Ceci permet à un ouvreure non fitté d'annoncer 1♠, à la recherche d'un éventuel fit 4-4 à Pique.

**Avec un minimum de 5 points H et les deux majeures quatrièmes,
le répondant annonce toujours 1♥.**

**Sans soutien à la réponse d'1♥, l'ouvreur annonce 1♠
avec quatre cartes, quel que soit son nombre de points.**

En cas de fit à Pique, le répondant l'exprimera en fonction de sa force évaluée en points HD.

2♠ : 6 - 10 points HD

3♠ : 11 - 12 points HD

4♠ : 13 - 15 points HD

L'ouvreur enchérit alors en se référant à la Table de Décision : passe, 3♠, la manche ou le chelem.

Faites remarquer aux enfants que c'est celui qui découvre le fit qui donne la force de sa main. Ici, c'est le répondant, alors que dans la séance précédente c'était l'ouvreur.

Exercices

Évaluez ensemble quelques mains du répondant et faites la bonne enchère après la séquence : 1♣ - 1♥

1♠ - ?

①	②	③
♠ A 9 6 2 ♥ R 8 7 2 ♦ 5 4 ♣ 6 3 2	♠ R D 9 6 ♥ A V 9 4 ♦ R 1 0 7 ♣ 4 2	♠ R 9 6 2 ♥ R 9 8 6 ♦ A 4 ♣ V 5 3

Jeu ① : 8 points HD, fit à Pique : 2♠.

Jeu ② : 14 points HD, fit à Pique : 4♠.

Jeu ③ : 12 points HD, fit à Pique : 3♠.

Deuxième donne de la séance (6.2)

Donne 6.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°1 - donne 22			
♠ RD 5 2 ♥ RV 7 3 ♦ RD 1 0 ♣ 5 4 ♠ 1 0 7 6 ♥ 9 5 4 2 ♦ 9 7 4 ♣ D 1 0 8 ♠ AV 8 4 ♥ AD 1 0 ♦ 8 6 5 ♣ AR V	♠ 9 3 ♥ 8 6 ♦ AV 3 2 ♣ 9 7 6 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	Passe	1♥	Passe
		1♠	Passe	4♠	Passe
		6♠	Passe	Passe	Passe
Sud ouvre d'1♣ avec une main de 19 H ne convenant ni à 1SA, ni à 2SA. Nord nomme ses Cœurs et Sud, ses Piques. Nord soutient en précisant sa force : 13 à 15 HD. Sud peut alors conclure à 6♠. Entame : 4 de Carreau.					

Ouest évite d'entamer Cœur ou Trèfle dans les couleurs adverses. Il évite également d'entamer atout, pour ne pas faciliter la capture d'un éventuel honneur du partenaire. Reste Carreau, la couleur non nommée. Celle-ci convient d'autant mieux que la couleur ne comporte pas d'honneur ; en effet, les chances de livrer une levée en entamant sous un honneur sont d'autant plus grandes que le camp du déclarant est riche d'au moins 33 points.

Sud compte dix levées : quatre Piques, quatre Cœurs et deux Trèfles. Un gros honneur à Carreau sera affranchi dès la première levée et la douzième levée proviendra de la coupe du Valet de Trèfle avec un Pique du mort.

Score : 6♠ = 980 NS

Troisième donne de la séance (6.3)

Donne 6.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 23			
♠ D 9 8 3 ♥ AD 8 6 ♦ 1 0 6 2 ♣ R 8 ♠ 7 5 ♥ 1 0 3 ♦ ADV 8 3 ♣ V 1 0 7 6 ♠ RV 1 0 6 ♥ R 4 2 ♦ R 7 5 4 ♣ D 5	♠ A 4 2 ♥ V 9 7 5 ♦ 9 ♣ A 9 4 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	Passe	1♥	Passe
		1♠	Passe	3♠	Passe
		Passe	Passe		
Sur 1♦, Nord répond 1♥ avec quatre cartes dans les deux majeures, et Sud annonce 1♠. Avec 12 HD, Nord encourage l'ouvreur à 3♠. Mais Sud, minimum, ne peut demander la manche. Entame : Valet de Trèfle.					

L'entame Trèfle convient d'autant mieux que c'est la couleur non nommée.

Sud compte huit levées : trois Piques, trois Cœurs, un Cœur coupé en main et un honneur à Trèfle. Pour gagner la neuvième, il peut espérer trouver l'As de Carreau en d'Est.

Jeu de la défense : connaissant la Dame de Trèfle en Sud, Est prend de l'As et joue son singleton Carreau en espérant réaliser une coupe. Il est récompensé quand Ouest encaisse deux (ou trois) Carreaux et en rejoue. Le déclarant concède encore l'As d'atout, et le contrat chute.

Score : 3♠ - 1 50 EO

NOTA : il ne faut pas rejouer systématiquement dans la couleur d'entame du partenaire.

Entames à éviter à l'atout

Dans un contrat à l'atout, il faut éviter d'entamer :

- sous un As ou sous un Roi (risque de livrer un honneur)
- dans une couleur nommée par l'adversaire (à moins d'un singleton bien sûr)

Quatrième donne de la séance (6.4)

Donne 6.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°1 - donne 24			
♠ D 9 ♥ 1 0 9 3 2 ♦ 1 0 7 6 4 2 ♣ V 7	♠ 1 0 6 4 2 ♥ D 8 7 5 ♦ A 8 3 ♣ D 4				
	♠ R V 8 ♥ V 4 ♦ R D 9 ♣ 1 0 9 6 5 2				
	♠ A 7 5 3 ♥ A R 6 ♦ V 5 ♣ A R 8 3				
					
		Sud 1♣ 1♠ 4♠	Ouest Passe Passe Passe	Nord Passe 1♥ 2♠	Est Passe Passe Passe
Sud ouvre de 1♣ avec 19 H. Avec les deux majeures quatrièmes, Nord déclare 1♥ et Sud annonce quatre cartes à Pique (1♠). Nord soutient en précisant la force de son jeu (6 à 10 HD). Avec 20 HD, Sud conclut à la manche. Entame : 2 de Carreau.					

Cœur et Trèfle ayant été nommés par les adversaires, Ouest peut encore moins entamer Pique avec la Dame d'atout seconde. Il pose donc un petit Carreau sur la table.

Sud compte huit levées immédiates : un Pique, trois Cœurs, un Carreau et trois Trèfles. Les deux levées manquantes proviendront de la couleur d'atout. Il doit faire tomber les atouts adverses en espérant la répartition 3-2, sans se soucier du fait qu'il manque trois honneurs.

Score : 4♠ = 420 NS

Séance 7

L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦ REDEMANDES À SANS-ATOUT

Programme de la séance

- Redemandes à Sans-Atout après la réponse d'1♥ ou d'1♠
- Les levées de la défense et la course à l'affranchissement

Rappelez que les mains régulières de 15-17 H s'ouvrent d'1SA et celles de 20-21 H, de 2SA.
Que fait-on avec les mains régulières de 12-14 H et de 18-19 H ? On ouvre d'1♣ ou d'1♦.

Première donne de la séance (7.1)

Donne 7.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 1			
	♠ A V 5 2 ♥ 7 5 4 ♦ V 6 5 3 ♣ D V	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 1 0 7 4 ♥ V 9 6 ♦ R D 8 2 ♣ 7 4 2		1♣ 1SA	Passe Passe	Passe 1♠ Passe	Passe Passe Passe
	♠ 9 8 3 ♥ 1 0 8 3 2 ♦ A 9 ♣ A R 1 0 9	Sud ouvre de la mineure la plus longue. Nord annonce sa majeure de quatre cartes. Avec une main régulière sans soutien à Pique, Sud déclare 1SA (12-14 H). Nord passe avec 9 points H.			
	♠ R D 6 ♥ A R D ♦ 1 0 7 4 ♣ 8 6 5 3	Entame : 2 de Carreau.			

Dès l'entame, Est voit que les Trèfles du mort lui permettent de réaliser quatre levées dans la couleur. Il prend de l'As de Carreau et encaisse AR109 de Trèfle avant de rejouer Carreau, pour les deux honneurs du partenaire. La défense fait donc chuter le contrat avant que le déclarant ne prenne la main.

Score : 1SA – 1 50 EO

Et pourtant, Sud disposait de sept levées, quatre à Pique et trois à Cœur !

Redemandes de l'ouvreur avec une main régulière :

Nous avons vu au cours des séances précédentes que la découverte d'un fit en majeure restait l'objectif prioritaire des enchères.

Mais quand l'ouvreur n'a plus de fit majeur envisageable, il fait une redemande à Sans-Atout avec une main régulière.



Régulier et sans fit majeur possible, l'ouvreur redemande à

- 1SA avec une main de 12 - 14 points H
- 2 SA avec une main de 18 - 19 points H

Récapitulatif des ouvertures avec les mains régulières :

12 - 14 H	: 1♣ ou 1♦, suivi, sans fit majeur possible, d'1SA.
15 - 17 H	: 1SA
18 - 19 H	: 1♣ ou 1♦, suivi, sans fit majeur possible, de 2SA.
20 - 21 H	: 2SA

Exercices

Évaluez les mains suivantes et faites la redemande de l'ouvreur après la séquence 1♦-1♥

①	②	③
♠ R 8 5	♠ R V 4	♠ A R 9 3
♥ 1 0 6 3	♥ A 8	♥ D 6
♦ A D 5 4	♦ A V 1 0 9 7	♦ A V 7 2
♣ R 9 6 3	♣ A V 4	♣ A 7 5

Jeu ① : 12 points H : redemande à 1SA.

Jeu ② : 18 points H : redemande à 2SA.

Jeu ③ : 18 points H : priorité à la recherche du fit majeur. Redemande à 1♠.

Attitude du répondant après une redemande de l'ouvreur à Sans-Atout :

Il fait le total des points de son camp et enchérit en fonction des objectifs de manche et de chelem.

Deuxième donne de la séance (7.2)

Donne 7.2		Jeu fléché n°2 - donne 2			
Donneur : Est		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 6 5 4					
♥ D 1 0 6					Passe
♦ D 7 3 2		1♦	Passe	1♠	Passe
♣ 6 5		2SA	Passe	3SA	Passe
♠ V 9 8		Passe	Passe		
♥ R 7 4 3		Sud ouvre de sa mineure la plus longue et Nord nomme sa majeure de quatre cartes. Pour dire qu'il a une main régulière de 18 ou 19 H et pas de fit à Pique, Sud saute à 2SA et Nord conclut à 3SA.			
♦ 6					
♣ A D 8 7 2		Entame : 7 de Trèfle			

Troisième donne de la séance (7.3)

Donne 7.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°2 - donne 3			
		♠ R 9 8 4 ♥ 5 3 ♦ R D 6 2 ♣ R 9 7					
		♠ 5 3 2 ♥ 1 0 7 6 ♦ A 9 4 3 ♣ V 1 0 8					
		♠ A 1 0 7 ♥ D V 9 ♦ V 1 0 5 ♣ A D 5 2					
		♠ D V 6 ♥ A R 8 4 2 ♦ 8 7 ♣ 6 4 3					
		N O E S					

En l'absence de séquence d'honneurs, Ouest entame de la quatrième de sa longue à Cœur. Ouest fournit le 10 de Cœur pour collaborer à l'affranchissement de la couleur de son partenaire.

Sud compte six levées sûres : deux à Pique, une à Cœur, et trois à Trèfle. Il trouvera les trois levées manquantes à Carreau. Mais lorsqu'Est prend la main à l'As de Carreau, celui-ci doit rejouer Cœur et son partenaire réalisera quatre levées pour la chute du contrat.

A noter que si Ouest commence par jouer l'As et le Roi de Cœur à l'entame, Est ne peut ensuite donner la main à son partenaire, faute de communication dans la couleur.

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (7.4)

Donne 7.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 4			
				Sud	Ouest	Nord	Est
					Passe	Passe	Passe
				1♦	Passe	1♥	Passe
				2SA	Passe	3SA	Passe
				Passe	Passe		
				Avec 18 H, Sud ouvre de sa mineure la plus longue, et sur le changement de couleur de son partenaire, bondit à 2SA. Assuré d'un minimum de 25 H dans la ligne, Nord conclut à 3SA.			
				Entame : 5 de Trèfle			

Ouest entame de la quatrième de sa longue, et le partenaire « monte » du 10 de Trèfle pris de la Dame. Sud compte sept levées : deux à Pique, trois à Cœur et deux à Trèfle. Il lui en manque deux qui proviendront de l'affranchissement des Carreaux en concédant aux adversaires l'As et le Roi; il joue donc Carreau immédiatement.

Ouest prend de l'As de Carreau et repart du Roi ou du Valet de Trèfle pour déloger l'As du déclarant. Et lorsqu'il reprendra la main à Carreau, il encaissera ses trois Trèfles maîtres.

Ouest a gagné la course à l'affranchissement.

Score : 3SA – 1 50 EO

TOURNOI N°1

Donne T1-1		Donneur : Nord		Jeu fléché n° 2 - donne 5																							
		♠ R D V 4 ♥ A 8 2 ♦ A 5 ♣ R V 10 6				<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td></td><td>1♣</td><td>Passé</td></tr><tr><td>1♥</td><td>Passé</td><td>1♠</td><td>Passé</td></tr><tr><td>1SA</td><td>Passé</td><td>3SA</td><td>Passé</td></tr><tr><td>Passé</td><td>Passé</td><td></td><td></td></tr></table>		Sud	Ouest	Nord	Est			1♣	Passé	1♥	Passé	1♠	Passé	1SA	Passé	3SA	Passé	Passé	Passé		
Sud	Ouest	Nord	Est																								
		1♣	Passé																								
1♥	Passé	1♠	Passé																								
1SA	Passé	3SA	Passé																								
Passé	Passé																										
♠ 9 2 ♥ D 7 3 ♦ R V 8 4 ♣ A 7 4 2		♠ 10 8 7 6 ♥ R 10 9 ♦ D 9 3 ♣ 9 5 3 N O S E		Enchères : annonce des majeures de quatre cartes. 1SA : 7 H sans fit et 3SA : 18 H. Défense : entame 4^e meilleure. Est force de la Dame et en rejoue. Déclarant : réaliser trois levées de Trèfle en jouant vers la Dame.																							
Entame : 4 de Carreau		♠ A 5 3 ♥ V 6 5 4 ♦ 10 7 6 2 ♣ D 8				400 NS																					

Donne T1-2		Donneur : Est		Jeu fléché n° 2 - donne 6			
				Sud	Ouest	Nord	Est
							Passe
				Passe	1♦	Passe	1♥
				Passe	2♥	Passe	Passe
				Passe			
				Enchères : réponse d'1♥ avec les deux majeures.			
				Défense : si possible, donner le troisième tour d'atout.			
				Déclarant : ouvrir la coupe à Pique (ou à Carreau) avant de toucher aux atouts. Puis réaliser deux coupes au mort.			

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

Entame :
10 de Trèfle

110 EO

Donne T1-3		Donneur : Sud		Jeu fléché n° 2 - donne 7			
		♠ A R D 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
		♥ R D 5		Passe	Passe	1♠	Passe
		♦ A		2♣	Passe	4♠	Passe
		♣ V 4 3 2		Passe	Passe		
♠ V 3			♠ 8 7 2	Enchères : Nord évalue sa main à 21 HD et déclare 4♠ avec au moins 27 HD dans sa ligne.			
♥ V 9 7 4			♥ 10 8 6				
♦ V 9 8 4 3			♦ 10 7 6				
♣ A 8			♣ R D 10 6				
				Défense : Ouest doit prendre l'entame de l'As de Trèfle pour réaliser son Valet de Pique en surcoupe quand le partenaire donnera un quatrième tour de la couleur.			
Entame :		♠ 10 9 6					
Roi de Trèfle		♥ A 3 2					
		♦ R D 5 2					
		♣ 9 7 5	50 EO				

Donne T1-4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n° 2 - donne 8			
				Sud	Ouest	Nord	Est
					2SA	Passe	4SA
				Passe	6SA	Passe	Passe
				Passe			
				Enchères : 4SA encourageant avec 12 H et 6SA avec 21 H.			
				Défense : sur le 7 de Cœur, Sud doit forcer du Roi et en rejouer.			
				Déclarant : attention aux blocages. Jouer RDV de Carreau, puis AD de Trèfle prise du Roi...			

♠ D 9		N O S E	♠ 7 6 3	
♥ V 10 9 4			♥ A 7	
♦ 10 8 7 4			♦ A 6 5 2	
♣ 8 7 5			♣ R V 10 4	
♠ A R 4 2				
♥ D 5 3 2				
♦ R D V				
♣ A D				
		♠ V 10 8 5		
		♥ R 8 6		
Entame :		♦ 9 3		
Valet de Cœur		♣ 9 6 3 2		990 EO

Séance 9

LES RÉPONSES À UNE OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR SANS FIT

Programme de la séance

- Les réponses de 2SA et 3SA avec des mains régulières
- La réponse d'1SA « par défaut »

La première donne devrait être correctement traitée par le répondant, confronté à l'ouverture de 1 en majeure.

Première donne de la séance (9.1)

Donne 9.1	Donneur : Nord		Jeu fléché n°2 - donne 9			
	♠ AR 7 5 3 ♥ 7 4 3 ♦ R 7 2 ♣ A 8	♠ D 9 6 ♥ 8 6 ♦ D 10 9 5 ♣ V 9 6 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 4 ♥ DV 10 5 2 ♦ V 6 ♣ R 10 4	N O E S		3SA	Passe	1♠ Passe	Passe Passe
♠ 8 2 ♥ AR 9 ♦ A 8 4 3 ♣ D 7 5 2			Sud, connaissant au moins 12 points H chez l'ouvreur, sait que son camp possède au moins 25 points H et, sans fit à Pique, impose 3SA. Entame : Dame de Cœur			

Sud compte sept levées rapides : deux à Pique, deux à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle. Il trouvera ses levées manquantes en affranchissant rapidement les Piques du mort.

Sud prend l'entame du Roi de Cœur et joue immédiatement l'As, le Roi et le 3 de Pique. Les adversaires fournissant à chaque fois, il constate que leurs six cartes à Pique sont tombées, et donc que les deux derniers Piques sont affranchis. En main à la Dame de Pique, Est rejoue Cœur. Sud prend de l'As de Cœur, monte au mort par le Roi de Carreau ou l'As de Trèfle, et réalise les deux levées de longueur à Pique.

Score : 3SA = 400 NS

Les réponses de 2SA et 3SA

Proposez ces diagrammes à vos élèves :

Votre partenaire ouvre d'1♥. Quelle est votre réponse ?

①	②	③
♠ RDV 4 ♥ 8 3 ♦ AV 7 ♣ R 10 7 3	♠ RD 4 ♥ 8 3 ♦ AV 7 2 ♣ R 10 7 3	♠ R 4 2 ♥ 8 3 ♦ AV 7 2 ♣ R 10 7 2

Jeu ①

- Pouvez-vous soutenir votre partenaire ? Non, il faudrait au moins trois cartes à Cœur.
- Pouvez-vous proposer l'atout Pique ? Oui, car le partenaire pourrait très bien posséder quatre cartes dans la couleur. La réponse prioritaire est donc 1♠.

Jeu ② et Jeu ③

- Pouvez-vous soutenir votre partenaire ? Non, vous n'avez que deux cartes à Cœur.
- Pouvez-vous proposer l'atout Pique ? Non, vous n'avez que trois cartes à Pique.
- Sans fit majeur envisageable, quelle est la nature du contrat que vous allez proposer ? Sans-atout.
- Jeu ② :
 - o Combien de points possède le camp ? Au moins 25 H (12 H + 13 H).
 - o Quelle est votre enchère ? 3SA.
- Jeu ③ :
 - o Combien de points possède le camp ? Au moins 23 H (12 H + 11 H).
 - o Quelle est votre enchère ? 2SA.

En réponse à une ouverture de 1 à la couleur, avec une main régulière sans fit majeur possible, on annonce :

- 3SA de 13 à 15 H
- 2SA de 11 à 12 H

Deuxième donne de la séance (9.2)

Donne 9.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 10			
♠ 1 0 7 4 3 ♥ A R D 3 2 ♦ A 3 ♣ R 6 ♠ A 6 5 ♥ 1 0 6 ♦ 1 0 6 4 ♣ D V 1 0 9 7 ♠ R V 8 ♥ V 9 8 5 ♦ V 9 8 7 ♣ 8 5 ♠ D 9 2 ♥ 7 4 ♦ R D 5 2 ♣ A 4 3 2		Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe	1♥	Passe
		2SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
		Sud, avec 11 points H, sans fit majeur envisageable, propose la manche en déclarant 2SA. Nord la déclare avec 16 points H. Entame : Dame de Trèfle			

Sud constate qu'il a trois levées de Cœur, trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle. D'où peut provenir la neuvième levée ?

Seule la longueur à Cœur procure rapidement la levée manquante.

Sud prend l'entame de l'As de Trèfle et joue ses trois honneurs à Cœur en constatant la répartition 4-2. Il lui suffit alors de jouer un quatrième tour de la couleur, de concéder le Valet pour affranchir le dernier Cœur du mort. Il prend le retour Trèfle au mort, joue le dernier Cœur et débloque les Carreaux en commençant par jouer l'honneur du côté court : As de Carreau puis petit Carreau vers la Dame et le Roi.

Score : 3SA = 400 NS

La réponse d'1SA « par défaut »

Votre partenaire ouvre d'1♥. Quelle est votre réponse ?

①	②	③
♠ RD94 ♥ 3 ♦ V8732 ♣ D107	♠ RD4 ♥ 83 ♦ V8732 ♣ D107	♠ D4 ♥ 3 ♦ RV8732 ♣ D1074

Jeu ①

- Pouvez-vous soutenir votre partenaire ? Non, sans trois cartes à Cœur.
- Pouvez-vous proposer l'atout Pique au palier de 1 ? Oui, la réponse prioritaire est 1♠.

Jeu ② et Jeu ③

- Pouvez-vous soutenir votre partenaire ? Non, sans trois cartes à Cœur.
- Pouvez-vous proposer l'atout Pique au palier de 1 ? Non.
- Sans fit majeur envisageable, quelle nature de contrat allez-vous proposer ? Sans-Atout ou Carreau ?
 - o Combien de points possède le camp ? Au moins 20 H (12 H + 8 H).
 - o Quelle est votre enchère ? 1SA, peut-être le seul contrat gagnant. En effet, répondre 2♦ conduirait le camp, en cas de misfit, à annoncer au moins 2SA. Ainsi, comme la réponse directe de 2SA, tout changement de couleur au palier de 2 sans saut nécessite un minimum de 11 points H.

En réponse à une ouverture de 1 à la couleur, de 6 à 10 H, sans fit et « à défaut » de couleur annonçable au palier de 1, on annonce 1SA.

Troisième donne de la séance (9.3)

Donne 9.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 11			
	♠ AD3 ♥ A8 ♦ AD1087 ♣ R73	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 1084 ♥ D7432 ♦ R53 ♣ 65		Passe 1SA Passe	Passe Passe Passe	1♦ 3SA	Passe Passe
	♠ V962 ♥ R95 ♦ V942 ♣ A8	Avec 7 points H, Sud doit répondre à l'ouverture d'1♦ de son partenaire. Mais il ne possède pas assez de points pour répondre au palier de 2. La seule enchère disponible au palier de 1 est 1SA. Nord conclut à 3SA. Entame : 3 de Cœur.			
	♠ R75 ♥ V106 ♦ 6 ♣ DV10942				

Sud dénombre cinq levées sûres : trois levées de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau. Il trouvera les quatre levées manquantes en affranchissant les Trèfles.

Est prend l'entame du Roi de Cœur et en rejoue pour l'As du mort. Il prend le Roi de Trèfle qui suit de l'As, et insiste à Cœur dans la couleur d'entame de son partenaire. Ouest prend de la Dame et, s'il a bien compté les Cœurs, doit jouer le 7 et le 4 qui sont des levées de longueur, car plus aucun joueur ne possède de Cœur.

Score : 3SA – 1 50 EO.

Quatrième donne de la séance (9.4)

Donne 9.4		Jeu fléché n°2 - donne 12			
Donneur : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 6 ♥ A D 7 5 2 ♦ A 8 5 ♣ R 6 3 ♠ V 1 0 7 5 2 ♥ 9 6 ♦ R D 2 ♣ D 1 0 2		2SA	Passe	1♥	Passe
♠ A 9 4 ♥ R 3 ♦ 9 7 4 3 ♣ A 9 5 4		Passe	Passe	3SA	Passe
		Sud, avec une main régulière de 11 points H sans possibilité de fit majeur propose la manche en déclarant 2SA. Nord, avec ses 16 points H impose la manche. Entame : 5 de Pique.			

Sud compte huit levées : deux à Pique, trois à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle.

Il trouvera sa levée manquante en affranchissant les Cœurs.

Sud prend l'entame Pique du Roi du mort et joue le 2 de Cœur pour le Roi (honneur côté court) et le 3 pour la Dame. Il tire l'As de Cœur, constate la répartition 4-2, et doit rejouer le 5 de Cœur, donnant la levée à l'adversaire mais affranchissant le 7.

Est prend la main, rejoue Pique dans la couleur d'entame mais Sud prend la main, et remonte au mort pour aller chercher le 7 de Cœur affranchi.

Score : 3SA = 400 NS

Séance 10

L'IMPASSE (DIRECTE, INDIRECTE OU FORÇANTE) L'IMPASSE RÉPÉTÉE

Programme de la séance

- Définition d'une impasse
- Impasse directe, indirecte ou forçante
- Impasse répétée

Première donne de la séance (10.1)

Donne 10.1		Donneur : Nord	
♠ 6 4 3 ♥ AD 6 2 ♦ R 6 4 ♣ 9 7 5 ♠ V 1 0 9 7 5 ♥ R 7 5 ♦ 8 7 ♣ R D 6 ♠ AR 2 ♥ 4 3 ♦ A D V 3 ♣ A 8 4 3		N O E S	
♠ D 8 ♥ V 1 0 9 8 ♦ 1 0 9 5 2 ♣ V 1 0 2			

Jeu fléché n°2 - Donne 13			
Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	Passe	Passe
2SA	Passe	1♥	Passe
Passe	Passe	3SA	Passe

Sud montre une main régulière de 18-19 points H.

Entame : Valet de Pique

Sud compte huit levées immédiates : deux à Pique, une à Cœur, quatre à Carreau et une à Trèfle. Où peut-il trouver la neuvième levée ?

Il pourrait songer à affranchir un Trèfle de longueur, mais entre-temps, les Piques adverses seraient libérés. C'est à Cœur qu'il trouvera son bonheur, en tentant l'impasse au Roi.

Sud prend la Dame de Pique fournie en Est et joue un petit Cœur vers la Dame. Il fait le pari à 50% que le Roi se trouve en Ouest.

Score : 3SA = 400 NS

Définition d'une impasse

Rappelez à vos élèves ce qu'est une impasse.



L'impasse est une manœuvre permettant de réaliser une levée avec une carte non maîtresse.

**L'impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer !
Mais ne pas la tenter ne donne aucune chance de gain ...**

Impasse directe, indirecte ou forçante.

Disposez pour cela des cartes sur la table. Les premiers exemples ont été vus en première année, mais il n'est pas inutile de les rappeler 😊.

①	②	③	④	⑤
♥ R 8 □ ♥ 7 5	♣ A D □ ♣ 7 5	♣ A 5 □ ♣ D V	♦ A R V □ ♦ 7 5 3	♦ A R 5 □ ♦ V 1 0 3

Demandez-leur comment ils peuvent espérer réaliser une levée avec une carte qui n'est pas maîtresse.

① ♥ R 8 □ ♥ 7 5	Il faut jouer le 5 vers le Roi en espérant l'As devant. Ouest peut mettre son As et donc remporter la levée. Mais l'impasse aura quand même réussi, car le Roi sera affranchi. Quand l'adversaire peut faire la levée, l'impasse est indirecte .
② ♣ A D □ ♣ 7 5	Jouer le 5 vers la Dame en espérant le Roi chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas faire la levée, car son Roi serait pris par l'As. Quand l'adversaire ne peut pas faire la levée, l'impasse est directe .
③ ♣ A 5 □ ♣ D V	Schéma comparable au ②. Cette fois, grâce aux deux cartes équivalentes, on peut présenter la Dame (ou le Valet) en espérant le Roi en Ouest. Si Ouest couvre du Roi, le Valet sera affranchi. Quand la manœuvre nécessite le sacrifice d'un honneur équivalent, l'impasse est dite « forçante ».
④ ♦ A R V □ ♦ 7 5 3	Jouer le 3 vers le Valet en espérant la Dame chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas remporter la levée, car sa Dame serait prise par le Roi ou l'As. L'impasse est directe .
⑤ ♦ A R 5 □ ♦ V 1 0 3	Présenter le Valet (ou le 10) en espérant la Dame chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas remporter la levée, car s'il couvre de la Dame, elle est prise par le Roi ou l'As, et le 10 sera affranchi. L'impasse est « forçante ».

Deuxième donne de la séance (10.2)

Donne 10.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°2 - Donne 14			
		♠ V 1 0 7 2 ♥ R 3 ♦ A R 8 ♣ 7 4 3 2				Sud Ouest Nord Est	
						Passe Passe 4♠ Passe Passe Passe Passe Passe	
♠ 4 ♥ D 1 0 7 2 ♦ D V 1 0 7 6 ♣ 9 6 5		♠ R 8 5 ♥ A V 8 6 ♦ 9 5 4 ♣ D 1 0 8					
		♠ A D 9 6 3 ♥ 9 5 4 ♦ 3 2 ♣ A R V					
				Avec 14 points HD, Nord soutient au palier de la manche.			
				Entame : Dame de Carreau			

Au mort à l'As de Carreau, Sud prévoit de réaliser neuf levées : quatre Piques, deux Carreaux, deux Trèfles, et la coupe d'un Cœur de la main courte. Pour trouver la dixième levée, il lui suffira de réussir l'une des trois impasses qui se présentent.

Sud avance le Valet de Pique pour, en cas de réussite, renouveler son **impasse forçante** au Roi d'atout. Il capture ainsi le Roi de Pique au troisième tour de la couleur. Ensuite Sud tentera sans succès l'**impasse indirecte** à l'As de Cœur, mais réussira l'**impasse directe** à la Dame de Trèfle.

Score : 4♠ + 1 450 NS

Troisième donne de la séance (10.3)

Donne 10.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°2 - Donne 15																							
♠ A V ♥ A V 6 4 ♦ 6 4 3 ♣ A 9 5 2		♠ 1 0 5 3 ♥ 8 3 2 ♦ A R 1 0 8 7 ♣ 7 6		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>Passe</td><td>Passe</td><td>1♣</td><td>Passe</td></tr><tr><td>1♥</td><td>Passe</td><td>2♥</td><td>Passe</td></tr><tr><td>3♥</td><td>Passe</td><td>4♥</td><td>Passe</td></tr><tr><td>Passe</td><td>Passe</td><td></td><td></td></tr></table>				Sud	Ouest	Nord	Est	Passe	Passe	1♣	Passe	1♥	Passe	2♥	Passe	3♥	Passe	4♥	Passe	Passe	Passe		
Sud	Ouest	Nord	Est																								
Passe	Passe	1♣	Passe																								
1♥	Passe	2♥	Passe																								
3♥	Passe	4♥	Passe																								
Passe	Passe																										
♠ R 9 8 4 2 ♥ 1 0 5 ♦ D 9 2 ♣ R 8 4		♠ D 7 6 ♥ R D 9 7 ♦ V 5 ♣ D V 1 0 3		Le soutien à 2♥ de Nord montre 12-16 HD. Avec 12 HD, Sud encourage à la manche. Maximum (15 HD), Nord la déclare. Entame : As de Carreau.																							

Après avoir coupé la Dame de Carreau au troisième tour, Sud ne doit plus concéder qu'une levée pour gagner son contrat. Pour tenter successivement l'impasse au Roi de Trèfle et celle au Roi de Pique, il donne trois tours d'atout en terminant en main et laisse courir la Dame de Trèfle (impasse « **forçante** » au Roi).

Est fait la levée du Roi de Trèfle et, n'ayant plus dans sa main que du Pique et du Trèfle, rejoue passivement Trèfle. Jouer Pique à ce stade livrerait le Valet du mort.

Sud prend le retour Trèfle en main et joue Pique vers le Valet... et le Roi !

Score : 4♥ -1 50 EO

Les impasses ne réussissent pas toujours ! Ici le déclarant a joué de malchance en ratant deux, ce qui arrive une fois sur quatre ($1/2 \times 1/2 = 1/4$).

L'impasse répétée

Donner aux enfants ces deux exemples d'impasse :

⑥	⑦
♠ RD 6	♥ AR V 10
□	□
♠ 3 2	♥ 4 3 2

Si l'honneur manquant est en Ouest, comment faire deux levées dans l'exemple ⑥ et quatre dans l'exemple ⑦ ?

Il faut **répéter** l'impasse, en jouant deux fois de la main de Sud vers les cartes équivalentes. Il sera nécessaire de revenir en main par une autre couleur. Le décompte des communications entre les deux mains fait ainsi partie intégrante du plan de jeu.

En présence d'honneurs équivalents, l'impasse se répète autant de fois que le nombre de communications le permet.

Quatrième donne de la séance (10.4)

Donne 10.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - Donne 16			
	♠ 8 5 3 ♥ R 7 4 ♦ AR 8 6 ♣ 6 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DV 10 7 4 2 ♥ V 9 5 3 ♦ D ♣ 7 4	N O E S ♠ 9 6 ♥ D 1 0 6 ♦ V 1 0 9 3 ♣ A 1 0 9 8	1SA Passe	Passe Passe Passe	Passe 3SA Passe	Passe Passe Passe
	♠ AR ♥ A 8 2 ♦ 7 5 4 2 ♣ RDV 5	Séquence sans histoire			
		Entame : Dame de Pique			

Sud compte six levées : deux à Pique, deux à Cœur et deux à Carreau. Il trouvera les trois levées manquantes à Trèfle. Pour réaliser trois levées dans la couleur (avec une répartition autre que 3-3), il s'agit de ne sacrifier aucun honneur en répétant l'impasse indirecte.

Sud prend l'entame du Roi de Pique et monte au mort au Roi de Cœur pour jouer Trèfle vers le Valet. Il poursuit en jouant un Carreau vers le Roi et Trèfle vers la Dame. Il monte une dernière fois au mort par l'As de Carreau et présente le dernier Trèfle du mort. Est ne peut rien : s'il plonge de l'As, le Roi du déclarant sera affranchi.

Score : 3SA = 400 NS

Séance 11

L'INTERVENTION À 1SA

Programme de la séance

- Les conditions de l'intervention à 1SA
- L'entame dans la couleur du partenaire

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

Première donne de la séance (11.1)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Sud.

Donne 11.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - Donne 17			
♠ V 5 4 ♥ R 6 2 ♦ R 9 4 ♣ R 8 7 5 ♠ 8 7 3 ♥ V 10 9 3 ♦ 8 6 5 2 ♣ 1 0 4 ♠ 9 6 ♥ A D 7 5 ♦ A D 3 ♣ A V 6 2 N O E S ♠ A R D 1 0 2 ♥ 8 4 ♦ V 1 0 7 ♣ D 9 3	Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA	Est Passe	
	Entame : Valet de Cœur				

Le déclarant compte trois levées à Cœur, trois levées à Carreau et deux levées à Trèfle. Sud réalisera deux levées supplémentaires à Trèfle en réussissant l'impasse à la Dame et en établissant une levée de longueur.

Score : 3SA + 1 430 NS

Faites enchérir à nouveau la donne avec Nord donneur; Sud dira sans doute 1SA sur l'ouverture d'1♠ :

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

Demandez à Ouest si ces enchères modifient son entame : il devrait réaliser que c'est son partenaire qui a du jeu et du Pique. L'entame Pique permet à son camp de réaliser les cinq premières levées.

Demandez aux enfants si ce résultat était prévisible. Oui, car en ouvrant d'1♠, Est a indiqué qu'il avait au moins les 12 H promis dans l'ouverture et au moins cinq cartes à Pique. Le danger des Piques était donc connu et aurait dû être pris en compte. Sud devait donc posséder un gros honneur à Pique (un **arrêt**) pour empêcher le défilé des Piques.

Exemples d'arrêt :

①	②	③
♠ A 7 2	♥ R 10 4	♦ D V 9 2



Pour intervenir à 1SA, il faut arrêter la couleur adverse.

Reprenez la main de Sud et demandez aux enfants s'il est possible d'intervenir à 1SA sur les ouvertures d'1♣, 1♦ et 1♥. Oui, avec un arrêt dans la couleur adverse. Ce qui n'est pas le cas sur l'ouverture d'1♠.

Demandez-leur maintenant quelles sont les conditions pour intervenir à 1SA. Ils devraient dire : les mêmes conditions que pour l'ouverture d'1SA, avec en plus un arrêt dans la couleur adverse. Vous pouvez souligner le fait que l'arrêt doit être d'autant plus sérieux que l'ouverture est majeure (couleur 5^{ème} connue chez l'adversaire, ce qui n'est pas le cas sur une ouverture mineure).

Demandez-leur la différence entre une ouverture et une intervention : l'adversaire a ouvert, il détient au moins 12 H. 12 H + 15 H = 27 H minimum sont déjà distribués.

Quelle en est la conséquence ? Le partenaire a plus de chance d'avoir un jeu faible que si l'adversaire avait passé. Intervenir à 1SA est donc plus dangereux que d'ouvrir d'1SA.

Comment réduire les risques ? Intervenir avec un jeu plus fort : 16 - 18 H.



Pour intervenir à 1SA, il faut arrêter la couleur adverse, et posséder une main régulière sans majeure 5^{ème} de 16 - 18H.

Deuxième donne de la séance (11.2)

Donne 11.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°2 - Donne 18			
♠ V 5 2 ♥ A 9 ♦ 1 0 5 4 ♣ R 9 7 6 3 ♠ 1 0 8 7 4 3 ♥ 8 3 2 ♦ 8 6 ♣ V 4 2 ♠ A R ♥ R 7 6 ♦ A 9 7 3 2 ♣ A 8 5 N O E S				Sud	Ouest	Nord	Est
				1SA 3SA	Passe Passe	2SA Passe	1♥ Passe Passe
		♠ D 9 6 ♥ D V 1 0 5 4 ♦ R D V ♣ D 1 0		Sud intervient par 1SA promettant 16-18 H et au moins un arrêt Cœur. Nord décale d'un point ses réponses habituelles à l'ouverture d' 1SA. 2SA correspond donc à 8 H au lieu de 9 H. Entame : 2 de Cœur			

Sud compte sept levées rapides : deux à Pique, deux à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle. Les deux levées manquantes proviendront de l'affranchissement de la longue à Trèfle.

Sud prend l'entame du Roi de Cœur (pour préserver la reprise au mort de l'As de Cœur) et joue l'As de Trèfle, le Roi de Trèfle et Trèfle. Les deux derniers Trèfles du mort sont ainsi affranchis.

Score : 3SA = 400 NS

L'entame dans la couleur du partenaire

C'est le moment d'inculquer aux enfants les bons réflexes qui leur permettront d'assimiler ensuite les règles de signalisation.

Nous l'avons vu, l'entame dans la couleur du partenaire doit être privilégiée à toute autre. Mais quelle carte choisir ? Il faut s'appuyer sur le cas d'un honneur second.

Observons ces Piques :

♠ R2 ♠ AD1064

De même que le bon maniement de la couleur consisterait à jouer l'honneur de la main courte, l'entame du Roi débloque la couleur du partenaire.

♠ 92 ♠ AD1064

Le choix de la carte d'entame suit le même principe : avec deux cartes, on entame de la plus forte.

♠ 952 ♠ AD1064

Il en découle qu'avec trois cartes, on entame de la plus petite.

**Avec un doubleton dans la couleur du partenaire,
on entame de la carte la plus forte.**

Troisième donne de la séance (11.3)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Est.

Donne 11.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - Donne 19			
	♠ D 6 4 ♥ V 2 ♦ R V 1 0 9 3 ♣ R 7 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 7 2 ♥ 7 6 5 4 ♦ 8 6 2 ♣ V 9 8 5	 ♠ V 1 0 9 8 5 ♥ R D 1 0 9 ♦ A D ♣ 3 2	1SA Passe	Passe Passe	3SA	1♠ Passe
	♠ A R 3 ♥ A 8 3 ♦ 7 5 4 ♣ A D 1 0 4	Entame : 7 de Pique			

Sud compte sept levées sûres : trois à Pique, une à Cœur et trois à Trèfle. Il trouvera les deux levées manquantes en exploitant les Carreaux.

Il prend l'entame de l'As de Pique et joue Carreau pour le Valet, pris malheureusement par la Dame d'Est.

Au lieu de jouer machinalement, Est réfléchit. Rejouer Pique est sans avenir, les adversaires possédant encore la Dame et le Roi. Existe-t-il malgré tout un moyen de faire chuter le déclarant ? En jouant le Roi de Cœur bien sûr : l'As tombera et tous les Cœurs seront affranchis. Est récupérera la main à l'As de Carreau et fera chuter le contrat.

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (11.4)

Donne 11.4		Jeu fléché n°2 - Donne 20			
Donneur : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8 3 2 ♥ 8 7 3 2 ♦ 7 5 4 ♣ A R D			Passe	Passe	1 ♠
♠ D 6 ♥ 1 0 9 6 5 ♦ 9 6 ♣ 1 0 8 7 6 4		1SA	Passe	3SA	Passe
♠ A 1 0 4 ♥ A V 4 ♦ A D V 1 0 ♣ V 5 2		Passe	Passe	Passe	
		Sud intervient par 1SA promettant 16-18 H et au moins un arrêt Pique. Cette fois avec 9 H, Nord impose 3SA avec l'assurance de trouver 25 H dans son camp. Entame : Dame de Pique			

Sud compte ses levées sûres : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et trois à Trèfle. Pour trouver ses levées manquantes à Carreau, il devra répéter trois fois l'impasse au Roi en utilisant les trois Trèfles du mort pour communiquer.

Il est à noter que le Roi de Carreau se trouve forcément dans la main de l'ouvreur, qui détient les 12 points H restants du camp de la défense.

Score : 3SA = 400 NS

Séance 12

LA DÉFAUSSE URGENTE

Programme de la séance

- Apprendre à compter les levées des adversaires
- La défausse urgente

C'est en vous attardant sur les donnes d'application que les enfants comprendront bien le mécanisme de la défausse urgente. Ne leur montrez pas tout de suite la solution, faites-les réfléchir !

Première donne de la séance (12.1)

Ne donnez qu'une recommandation : ne pas chuter. Ensuite, laissez-les se débrouiller jusqu'à la fin du coup.

Donne 12.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - Donne 21			
	♠ 9 8 3 ♥ V 7 3 2 ♦ R 1 0 7 ♣ R D V	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 1 0 ♥ 5 4 ♦ A 9 6 3 ♣ 9 3 2		♠ 7 6 2 ♥ A 6 ♦ 8 5 2 ♣ 1 0 8 7 5 4	Passe 1♥ 4♥ Passe	Passe 3♥ Passe Passe	
	♠ A 5 4 ♥ R D 1 0 9 8 ♦ D V 4 ♣ A 6	Nord soutient au palier de 3 au nom de ses 12 points HD, et Sud, non minimum, déclare la manche. Entame : Roi de Pique			

Sud compte une levée de Pique, quatre levées de Cœur, deux levées de Carreau rapidement affranchissables et trois levées de Trèfle. Apparemment tout va bien.

Mais après l'entame, les adversaires disposent maintenant de quatre levées : deux Piques et deux As. S'ils récupèrent la main, ils feront chuter le contrat.

Comment y remédier ? En défaussant rapidement un Pique.

Sur quelle couleur ? Les Trèfles bien évidemment !

Sud prend l'entame de l'As de Pique et joue l'As de Trèfle, petit Trèfle pour la Dame et le Roi de Trèfle sur lequel il défausse un Pique. Il peut maintenant jouer atout, l'adversaire ne réalisera qu'une seule levée de Pique.

Score : 4♥ = 420 NS

Compter les levées que peuvent faire les adversaires

Dans ces exemples, l'atout est Pique. La carte d'entame est encadrée.

①	②	③
♠ atout ♥ 8 7 2 ♥ R ♠ ♠ atout ♥ A 9 3	♠ atout ♥ R 7 4 ♥ D ♠ ♠ atout ♥ A 5 3	♠ atout ♥ R 2 ♥ D ♠ ♠ atout ♥ A 8 3

Demandez à vos élèves dans chaque exemple, combien de levées les adversaires pourront faire dans la couleur.

- Exemple ① : ils ont affranchi deux levées de Cœur, puisqu'après l'As, il vous restera deux petits Cœurs dans chacune des deux mains.
- Exemple ② : ils seront en mesure de réaliser une levée à Cœur, après avoir fait tomber l'As et le Roi.
- Exemple ③ : ils ne feront aucune levée à Cœur, car après le Roi et l'As, Nord coupe.

Demandez à vos élèves s'il existe un moyen d'empêcher les adversaires de faire deux levées de Cœur dans l'exemple ① et une levée de Cœur dans l'exemple ②. Leur faire dire qu'il faut défausser un Cœur perdant sur une carte maîtresse d'une autre couleur.

Mettez les Trèfles suivants sur la table :

♣ R D 4
♠
♣ A 8

Et demandez-leur ce qui se passe au troisième tour de Trèfle.

La Dame est maîtresse, et l'on peut en profiter pour défausser une carte perdante

- en urgence dans l'exemple ①
- au tour suivant dans l'exemple ②

Si elle est faite à temps, la défausse est souvent le moyen de ne pas perdre la levée de trop.

Deuxième donne de la séance (12.2)

Donne 12.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - Donne 22			
	♠ 1 0 7 ♥ A 7 2 ♦ R D 7 3 2 ♣ R V 6 ♠ 6 5 4 ♥ R D V 1 0 ♦ A 9 6 ♣ 9 3 2 ♠ A 3 ♥ 6 5 4 ♦ V 8 5 ♣ 1 0 8 7 5 4 ♠ R D V 9 8 2 ♥ 9 8 3 ♦ 1 0 4 ♣ A D				
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♠	Passe	3SA	Passe
		4 ♠	Passe	Passe	Passe
		Nord indique à son partenaire une main régulière de 13-15 points H, comportant exactement deux cartes à Pique. Avec ses six cartes, Sud est certain d'un fit et déclare 4♠.			
		Entame : Roi de Cœur			

Après son entame, Ouest vient d'affranchir deux levées à Cœur. Les adversaires possédant l'As de Pique et l'As de Carreau, Sud ne doit pas rendre la main sous peine de chuter son contrat. Comment éviter de concéder deux levées de Cœur ? En en défaussant un. Sur quelle couleur ? Les Trèfles !

Sud prend l'entame de l'As de Cœur et joue l'As de Trèfle, la Dame prise du Roi et enfin le Valet de Trèfle sur lequel il défausse un Cœur. Il pourra ensuite jouer atout, l'adversaire ne réalisera qu'une seule levée de Cœur, la deuxième étant coupée.

Score : 4♠ = 420 NS

Troisième donne de la séance (12.3)

Donne 12.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - Donne 23			
	♠ 7 6 4 3 ♥ D V 3 ♦ R V 3 ♣ 8 6 2 ♠ 1 0 8 5 ♥ A 4 ♦ A 9 8 2 ♣ D V 1 0 4 ♠ D V 9 2 ♥ R 8 ♦ 1 0 7 6 5 ♣ 9 7 5 ♠ A R ♥ 1 0 9 7 6 5 2 ♦ D 4 ♣ A R 3				
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♥	Passe	2 ♥	Passe
		4 ♥	Passe	Passe	Passe
		Entame : Dame de Trèfle.			

Pour gagner son contrat, Sud ne doit concéder que deux atouts et l'As de Carreau. Or les adversaires sont en train d'affranchir une levée à Trèfle. Pour ne pas la perdre, le déclarant doit chercher à défausser son 3 de Trèfle sur une autre couleur. Les Carreaux feront l'affaire à condition de les affranchir rapidement.

Sud prend l'entame de l'As de Trèfle et présente immédiatement la Dame de Carreau pour affranchir la couleur.

Si Ouest prend de l'As, il libère deux levées au mort, et permet la défausse d'une perdante.

Si Ouest attend le deuxième tour de Carreau pour prendre de l'As, vous le félicitez chaudement, car c'est la seule façon de mettre le contrat en échec.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (12.4)

Donne 12.4		Jeu fléché n°2 - Donne 24			
Donneur : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D 1 0 ♥ 9 8 3 2 ♦ R 3 2 ♣ D 9 5 ♠ 8 5 3 2 ♥ A 7 ♦ D V 1 0 8 ♣ 7 6 2 ♠ V 9 ♥ R D V 1 0 5 ♦ A 9 4 ♣ R V 3					
					
♠ A 7 6 4 ♥ 6 4 ♦ 7 6 5 ♣ A 1 0 8 4		1♥ 4♥	Passe Passe Passe	Passe 3♥ Passe	Passe Passe Passe
		Entame : Dame de Carreau			

Hormis les trois As, Sud ne doit concéder aucune levée, en particulier au troisième tour de Carreau. Pour cela, il doit chercher à défausser un petit Carreau sur une couleur maîtresse ou rapidement affranchissable. Seuls les Piques vont procurer cette défausse, qui est urgente.

Sud prend l'entame de l'As de Carreau (non du Roi qu'il faut préserver pour communiquer au mort), et joue Pique jusqu'à ce que l'adversaire prenne de son As. Le retour Carreau est pris du Roi, et Sud joue le troisième Pique affranchi sur lequel il défausse son Carreau perdant. C'est à ce stade seulement qu'il pourra jouer atout en toute tranquillité.

Score : 4♥ = 420 NS

Séance 13

L'INTERVENTION À 1♦, 1♥ ET 1♠

Programme de la séance

- Les objectifs de l'intervention
- Les conditions d'intervention
- Les réponses sans fit face à une intervention

Première donne de la séance (13.1)

Faites jouer cette première donne en empêchant toute intervention du camp EO.

Donne 13.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - Donne 1			
		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe
		1♥	Passe	3♥	Passe
		4♥	Passe	Passe	Passe
♠ R D V 7 5 ♥ 1 0 2 ♦ 1 0 7 ♣ A 9 7 5	♠ 1 0 8 ♥ R V 7 5 ♦ A V 5 2 ♣ 8 6 2 N O E S ♠ 2 ♥ A D 9 6 4 3 ♦ R D 4 3 ♣ V 1 0			♠ A 9 6 4 3 ♥ 8 ♦ 9 8 6 ♣ R D 4 3	Avec 12 HD, Nord encourage le partenaire à déclarer 4♥, ce que ce dernier fait en raison des 4 ou 5 points D que lui confère le fit. Entame : Roi de Pique

Sud réalisera sans difficulté dix levées.

Score : 4♥ = 420 NS.

Reprenez la même donne, et faites intervenir Ouest à 1♠.

Donne 13.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - Donne 1			
		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe
		1♥	1♠	3♥	4♠
		Passe	Passe	Passe	
♠ R D V 7 5 ♥ 1 0 2 ♦ 1 0 7 ♣ A 9 7 5	♠ 1 0 8 ♥ R V 7 5 ♦ A V 5 2 ♣ 8 6 2 N O E S ♠ 2 ♥ A D 9 6 4 3 ♦ R D 4 3 ♣ V 1 0			♠ A 9 6 4 3 ♥ 8 ♦ 9 8 6 ♣ R D 4 3	Entame : 5 de Cœur

Ouest réalisera également dix levées sans difficulté.

Score : 4♠ = 420 EO.

Cette donne illustre bien le fait qu'une manche peut être gagnée dans chaque camp et que, sans l'intervention d'Ouest, le camp EO ne peut annoncer le contrat gagnant de 4♠.

D'autre part, sans pour autant aboutir à un contrat gagnant, l'intervention d'1♠ permet d'indiquer au passage une bonne couleur d'entame.

Les objectifs de l'intervention

L'intervention à 1 à la couleur a pour objectifs principaux :

- proposer une couleur d'atout pour la découverte d'un contrat gagnant
- indiquer une bonne couleur d'entame

Les conditions d'intervention à 1♦, 1♥ et 1♠



Pour intervenir au palier de 1, il faut posséder :

- une couleur au moins cinquième
- 8 - 17 points H

Mais attention ! Les mains faibles doivent satisfaire à certaines exigences :

- dans la zone 8 - 11 points H, on peut intervenir
 - avec une distribution irrégulière.

Ex :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	8					1♦
♥	RV752		1♥			
♦	743					
♣	AV85					

- avec une belle couleur.

Ex :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	853					1♣
♥	A8		1♦			
♦	RDV97					
♣	1086					

Ces deux premiers exemples mettent en évidence l'intérêt d'intervenir faible : proposer une couleur d'atout, indiquer une bonne couleur d'entame.

- dans la zone 12 - 17 points H, on intervient avec cinq cartes, quelle que soit la main.

Ex :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	V8754					1♣
♥	A83		1♠			
♦	AD2					
♣	R7					

Cette fois, comme à l'ouverture, on annonce 1♠.

Deuxième donne de la séance (13.2)

Donne 13.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - Donne 2			
♠ V 9 8 ♥ V 7 4 2 ♦ A D 6 ♣ 9 6 4 ♠ 6 4 ♥ 8 6 5 ♦ V 9 5 4 3 ♣ 1 0 8 2 ♠ A 7 ♥ A 1 0 9 3 ♦ 1 0 8 2 ♣ R D V 3 ♠ R D 1 0 5 3 2 ♥ R D ♦ R 7 ♣ A 7 5		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe	2♠	1♣
		4♠	Passe	Passe	Passe
		Sud intervient à 1♠ montrant au moins cinq cartes et une force de 8 à 17 points H. Nord soutient à partir de 8 HD, pour le cas d'une intervention maximum, 17 H. Bingo ! Sud réévalue sa main à 21 HD et impose la manche. Entame : 2 de Trèfle			

Après l'entame Trèfle, Sud ne doit pas jouer atout au risque de chuter son contrat. Il défausse rapidement un Trèfle sur les Carreaux, empêchant ainsi les adversaires d'encaisser deux Trèfles.

Score : 4♠ = 420 NS

Troisième donne de la séance (13.3)

Donne 13.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 – Donne 3			
♠ 1 0 7 3 ♥ A 1 0 9 ♦ A D V 1 0 4 ♣ 5 4 ♠ D 9 8 2 ♥ R D V 5 ♦ 8 5 ♣ A D 1 0 ♠ V 6 5 ♥ 8 6 3 ♦ R 7 3 2 ♣ 8 6 3 ♠ A R 4 ♥ 7 4 2 ♦ 9 6 ♣ R V 9 7 2		Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♣	1♦	Passe
		1SA	Passe	Passe	Passe
		Avec une belle couleur cinquième, Nord intervient à 1♦, montrant 8 à 17 H. Sud répond prudemment 1SA pour le cas où Nord aurait une main d'intervention faible. 11 + 8 H = 19 H seulement ! Entame : Roi de Cœur			

Les zones de réponses à une ouverture (6-10, 11-12 et 13-15) sont inadaptées aux réponses à une intervention qui ne garantit que 8 points H. Il est convenu de rehausser ces zones de 2 points pour gagner en sécurité. Ici, sur la réponse d'1SA montrant maintenant 8-12 H, Nord passe avec 11 points H.

Sud recense quatre levées et, pour obtenir celles qui manquent, s'apprête à exploiter les Carreaux du mort en tentant l'impasse au Roi : il prend l'entame de l'As de Cœur, rentre en main à Pique et présente le 9 de Carreau (impasse « forçante »), de manière à renouveler l'impasse si elle réussit. Pas de chance, elle échoue ! Est prend du Roi et, même s'il joue Trèfle, ne peut empêcher Sud d'aligner les sept levées demandées. Ce dernier se félicitera d'avoir répondu prudemment 1SA, et non 2SA qui aurait chuté.

Reprenez le coup depuis le début, et demandez aux enfants si la défense pouvait faire chuter le contrat d'1SA. Autrement dit, comment empêcher l'encaissement des Carreaux ? En ne prenant du Roi qu'au deuxième tour, Est rend les Carreaux du mort inaccessibles !

Score : 1SA -2 100 EO.

Les réponses à une intervention sans fit

?

En réponse à une intervention de 1 à la couleur, sans fit majeur possible, les enchères à SA sont rehaussées de 2 points H :

- 1SA : 8 - 12 H
- 2SA : 13 - 14 H
- 3SA : 15 H et +

Les réponses de 2SA et 3SA garantissent au moins un arrêt dans la couleur adverse.

Quatrième donne de la séance (13.4)

Donne 13.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - Donne 4			
♠ A D V 8 3 ♥ D 7 3 ♦ 9 4 ♣ A 5 3 ♠ R 9 2 ♥ R V 5 2 ♦ R D V 1 0 ♣ 1 0 6 ♠ 7 5 ♥ A 8 4 ♦ A 8 3 2 ♣ R D 4 2		Sud Ouest Nord Est 1♦ 1♠ Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe			
♠ 1 0 6 4 ♥ 1 0 9 6 ♦ 7 6 5 ♣ V 9 8 7		La réponse de 2SA face à une intervention au palier de 1 indique 13-14 points H. Entame : Roi de Carreau			

Sud compte six levées immédiates : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et trois à Trèfle. Les levées manquantes vont provenir de l'impasse répétée au Roi de Pique et des levées de longueur dans cette même couleur.

Score : 3SA + 1 430 NS

Félicitez celui qui a gardé son Valet de Trèfle quatrième en Est et celui qui, en Ouest, a défaussé un Carreau maître pour garder le Roi de Cœur second !

Séance 14

L'INTERVENTION À LA COULEUR AU PALIER DE 2

Programme de la séance

- **L'intervention à la couleur au palier de 2**
Inutile de préciser « sans saut », cela pourrait perturber inutilement les enfants.

Première donne de la séance (14.1)

Donne 14.1		Donneur : Nord		Jeu fléché n°3 - Donne 5			
		♠ A D 3 ♥ 3 2 ♦ A D V 8 7 3 ♣ V 2		Sud	Ouest	Nord	Est
				2SA Passe	Passe Passe	1♦ 3SA	Passe Passe
♠ 5 4 ♥ A V 9 6 4 ♦ R 9 4 ♣ A 1 0 9		N O S E ♠ V 1 0 9 6 2 ♥ 8 7 5 ♦ 2 ♣ D 8 7 4					
♠ R 8 7 ♥ R D 1 0 ♦ 1 0 6 5 ♣ R 6 5 3				Entame : 6 de Cœur Score : 3SA + 1 430 NS			

Faites enchérir la donne ci-dessus et, dès que le déclarant aura réussi et répété l'impasse au Roi de Carreau, faites dire au déclarant que le contrat va gagner et arrêtez le jeu. Laissez le jeu du mort étalé et bien visible.

Demandez à Ouest ce qu'il aurait dit s'il avait été donneur ? 1♥.

Demandez aux enfants ce que le mort aurait dit ? 2♦.

Qu'est ce que cette enchère ? Une intervention à la couleur ; à la différence des interventions déjà connues à la couleur (1♥, 1♠), elle se fait au palier de 2 et non de 1.

Qu'est ce que cela change ? Il faudra jouer au moins au palier de 2 et donc faire au moins huit levées et non sept.

Que fallait-il pour intervenir à 1♥ ou 1♠ ? Au moins 5 cartes et au moins 8 H.

Faudra-t-il la même chose ? Non car l'intervention au palier de 2 est plus dangereuse, donc il faudra être plus fort.



Pour intervenir à la couleur au palier de 2, il faut posséder

- six belles cartes, au moins 9 H
- cinq très belles cartes, au moins 12 H

Ne précisez toujours pas que l'intervention est faite « sans saut » ; vous ferez la distinction lors de la leçon sur les barrages.

Exercices

L'adversaire a ouvert de 1♠. Vais-je intervenir ?

①	②	③	④	⑤
♠ 5 ♥ A 7 3 ♦ RD 1 0 9 7 4 ♣ 1 0 5 2 9 H six belles cartes	♠ A 4 ♥ 8 3 ♦ RD 5 ♣ ADV 8 5 2 16 H six belles cartes	♠ 9 8 2 ♥ ARD 10 8 ♦ A 7 5 4 ♣ 6 13 H cinq très belles cartes	♠ V 3 ♥ AD 5 ♦ R 9 7 6 4 3 ♣ 10 5 10 H six cartes fragiles	♠ A 4 ♥ 6 2 ♦ A 8 7 2 ♣ AV 7 5 3 13 H cinq cartes anémiques
2♦	2♣	2♥	Passe	Passe

Deuxième donne de la séance (14.2)

Donne 14.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 6			
♠ A 7 2 ♥ 9 4 3 ♦ RD 1 0 5 ♣ RD 6 ♠ 1 0 6 ♥ 8 2 ♦ V 8 7 3 ♣ 1 0 8 4 3 2 ♠ RDV 9 4 ♥ A 7 ♦ A 6 2 ♣ V 9 5 ♠ 8 5 3 ♥ RDV 1 0 6 5 ♦ 9 4 ♣ A 7		Sud 2♥ Passe	Ouest Passe Passe	Nord 4♥	Est 1♠ Passe
		Avec 10 H et une belle couleur sixième, Sud intervient à 2♥. Entame : 10 de Pique			

Nord connaît un fit au moins huitième et un minimum de 23 H auxquels il ajoute 4 points : soit 3 points H et 1 D si le partenaire est intervenu avec seulement cinq cartes, soit 4 points D s'il est intervenu avec six cartes. En effet, avec cinq cartes le partenaire a au moins un doubleton, donc 1 D ; avec six cartes, il a deux doubletons (ou un singleton) et le 9^{ème} atout, donc 4 D. Totalisant ainsi 27 HD, Nord peut conclure à la manche.

Après l'entame Pique, le flanc dispose de quatre levées : deux Piques, un Cœur et un Carreau. Le déclarant doit donc se débarrasser rapidement d'une perdante s'il veut gagner son contrat : il défausse un Pique sur un Trèfle du mort avant de jouer atout et de rendre la main aux adversaires.

Score : 4♥ = 420 NS

Troisième donne de la séance (14.3)

Donne 14.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°3 - donne 7			
		♠ V 9 6 ♥ 1 0 6 5 ♦ A D 8 2 ♣ 1 0 7 4		Sud 1♥ 4♥	Ouest Passe Passe	Nord 2♥ Passe	Est 2♣ Passe
♠ 8 3 ♥ V 7 4 ♦ V 1 0 9 5 3 ♣ 8 5 2		N O S E ♠ A R D 1 0 5 2 ♥ 8 3 ♦ 7 4 ♣ A 6 3 ♠ 7 4 ♥ A R D 9 2 ♦ R 6 ♣ R D V 9		Entame : 8 de Pique			

Après l'intervention à 2♠, Ouest n'a aucune difficulté à trouver l'entame ! Est tire deux tours de Pique, suivi d'un troisième pour mettre son partenaire en surcoupe ; si le déclarant coupe du 9, Ouest surcoupe du Valet ; s'il coupe d'un honneur, Ouest fera encore son Valet ! Le déclarant est victime d'un « uppercut ».

À la fin du coup demandez à Ouest ce qu'il aurait entamé si son partenaire n'était pas intervenu à 2♠ ? Le Valet de Carreau.

L'intervention a donc indiqué l'entame qui fait chuter le déclarant.

Score : 4♥ - 1 50 EO.

Quatrième donne de la séance (14.4)

Donne 14.4		Donneur : Ouest	
♠ 8 6 ♥ A D ♦ 9 7 3 2 ♣ A D V 1 0 9 ♠ A D V 1 0 5 3 ♥ R 8 7 ♦ R 6 4 ♣ 4 ♠ 7 2 ♥ V 1 0 6 5 4 ♦ 1 0 8 ♣ 8 6 3 2 ♠ R 9 4 ♥ 9 3 2 ♦ A D V 5 ♣ R 7 5		N O E S	
Jeu fléché n°3 - donne 8			
Sud	Ouest	Nord	Est
3SA	1♠ Passe	2♣ Passe	Passe Passe
Avec 13 points H et une très belle couleur cinquième, Nord intervient à 2♣.			
Entame : Dame de Pique			

L'intervention à 2♣ promet une belle couleur souvent sixième : avec le Roi troisième en complément, Sud peut compter sur au moins cinq levées dans la couleur et très souvent six ; son arrêt Pique et ses honneurs à Carreau lui permettent de conclure à 3SA.

Après l'entame Pique le déclarant est à la tête de huit levées : cinq Trèfles, deux As et le Roi de Pique ; la neuvième peut provenir de l'impasse au Roi de Cœur ou de l'impasse au Roi de Carreau.

Quelle impasse a le plus de chance de réussir ? Celle au Roi de Cœur puisque Ouest a ouvert, c'est lui qui possède les points !

Score : 3SA = 400 NS

Séance 15

PETIT EN SECOND, GROS EN TROISIÈME

Programme de la séance

- Petit en second
- Gros en troisième

Ces recommandations s'adressent au camp de la défense.

De son côté, le déclarant est libre d'organiser son jeu en fonction des cartes du mort, et du plan établi.

Première donne de la séance (15.1)

Donne 15.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - Donne 9			
	♠ R 9 2 ♥ R 10 6 2 ♦ 7 5 4 ♣ A R 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 8 6 4 ♥ 8 4 ♦ D V 10 2 ♣ 9 8 5		♠ V 10 7 ♥ 9 7 ♦ A R 8 3 ♣ 10 7 6 4			
	♠ D 5 3 ♥ A D V 5 3 ♦ 9 6 ♣ D V 2	1♥ 4♥	Passe Passe	1♣ 2♥ Passe	Passe Passe Passe
		Priorité à la recherche du fit majeur : d'où la réponse d'1♥ et, après le soutien, la conclusion à 4♥ avec 15 HD. Entame : Dame de Carreau			

Sud compte huit levées sûres : cinq à Cœur et trois à Trèfle. Il devra rechercher les deux levées manquantes à Pique.

Sud coupe le troisième tour de Carreau, donne deux tours d'atout, encaisse ARD de Trèfle et joue Pique vers le Roi du mort. Ouest doit fournir tranquillement un petit Pique. Espérant l'As de Pique second, le déclarant poursuit en vain d'un petit Pique à blanc. La défense réalisera deux levées de Pique pour la chute.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Si Ouest plonge de l'As de Pique en deuxième position, le déclarant gagne son contrat.

Petit en second

Isolez les Piques de cette première donne pour montrer aux enfants le bien-fondé du principe « petit en second ».

①

♠ R 9 2
♠ A 8 6 4 ♠ V 10 7
♠ D 5 3

- Combien de levées fera le camp NS si Ouest fournit l'As sur le 3 de Pique ?

Deux : le Roi et la Dame seront affranchis

- Combien de levées fera le camp NS si Ouest fournit le 4 ?

Une : le déclarant fournira le Roi du mort, fera la levée, mais la Dame ne sera pas affranchie.

?

En deuxième position sur le jeu d'une petite carte, on doit le plus souvent jouer « petit en second », pour ne pas donner de levée induite à l'adversaire de droite.

Cas particuliers :

②

♥ atout		
♣ D 4		
♣ R 8 6 2	□	♣ V 1 0 9 7
♥ atout		
♣ A 5 3		

Exemple ②, l'atout est Cœur.

Sud joue le 3 de Trèfle. Quelle carte fournir en Ouest ?

Si Ouest fournit le 2, le déclarant mettra la Dame du mort, puis jouera le 4 pour son As et coupera le 5 de Trèfle de sa main.

Ne pas « plonger » du Roi coûte ici une levée à la défense.

③

♣ R 1 0 6		
♣ D V 5	□	♣ 9 8 3
♣ A 7 4 2		

Exemple ③.

Sud joue le 2 de Trèfle. Quelle carte fournir en Ouest ?

Si Ouest fournit le 5, Sud peut décider de fournir le 10. Il fera par la suite l'As et le Roi, et le camp de la défense ne réalisera aucune levée dans la couleur.

Ouest doit « intercaler » le Valet (ou la Dame) au premier tour de la couleur.

**On doit parfois « monter » en second
pour éviter la perte d'une levée à laquelle on a droit.**

Deuxième donne de la séance (15.2)

Donne 15.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°3 - Donne 10			
				Sud	Ouest	Nord	Est
				2SA	Passe	3SA	Passe
				Passe	Passe		Passe
				Entame : Roi de Cœur			

Sud compte huit levées sûres : trois à Pique, une à Cœur, deux à Carreau et deux à Trèfle. Sud va tenter d'affranchir ses Trèfles.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur et présente le 2 de Trèfle. Si Ouest fournit le 8 de Trèfle, Sud peut décider de jouer le 10 du mort pour faire ainsi une levée inattendue et gagner son contrat avec deux levées de mieux. Sur le 2 de Trèfle, Ouest doit intercaler le Valet pour assurer une levée dans la couleur. Le déclarant concédera ainsi une levée de Trèfle et quatre levées de Cœur, pour une de chute.

Score : 3SA – 1 50 EO

Troisième donne de la séance (15.3)

Donne 15.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°3 - Donne 11				
		♠ A D 5 ♥ 1 0 6 4 ♦ D 5 2 ♣ D V 9 5						
♠ 8 4 3 ♥ R 8 7 3 2 ♦ V 1 0 9 ♣ R 8		N O E S		♠ 9 7 2 ♥ D V 5 ♦ R 8 4 3 ♣ 7 4 2				
		♠ R V 1 0 6 ♥ A 9 ♦ A 7 6 ♣ A 1 0 6 3						
				Sud		Ouest	Nord	Est
				1SA Passe		Passe Passe	3SA	Passe
				Entame : 3 de Cœur				

Sud dénombre sept levées : quatre à Pique, une à Cœur, une à Carreau et une à Trèfle. Il obtiendra deux ou trois levées à Trèfle, selon le résultat de l'impasse au Roi. Il prend le Valet de Cœur fourni en Est, monte au mort à Pique et présente la Dame de Trèfle qu'il laisse filer (impasse « forçante »).

En main au Roi de Trèfle, Ouest doit savoir que la Dame de Cœur se trouve dans la main du partenaire. En effet, avec As/Dame de Cœur, le déclarant aurait bien entendu pris le Valet de la Dame. Fort de ce raisonnement, Ouest rejoue Cœur et, pour éviter tout blocage, en choisit un petit. Est prend de la Dame et rejoue le 5 pour le défilé de la couleur.

Score : 3SA – 1 50 EO.

Cette troisième donne a permis de mettre en évidence l'intérêt de fournir la plus petite des cartes équivalentes.

Gros en troisième



En troisième position, on doit le plus souvent fournir sa plus grosse carte, jouer « gros en troisième ».

Mais entre plusieurs cartes équivalentes, on choisit la plus petite.

Quatrième donne de la séance (15.4)

Donne 15.4		Donneur : Ouest	
♠ D 7 ♥ R 7 6 4 2 ♦ A 9 2 ♣ A 10 7 ♠ 6 3 ♥ V 8 5 ♦ 10 7 5 3 ♣ R 8 4 2 ♠ V 8 4 ♥ D 10 3 ♦ R D 8 6 ♣ V 9 5 ♠ A R 10 9 5 2 ♥ A 9 ♦ V 4 ♣ D 6 3 N O E S			
Jeu fléché n°3 - Donne 12			
Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	1♥ Passe	Passe Passe	2♥ Passe
Entame : 2 de Cœur			

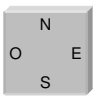
Sur l'entame du 2 de Cœur, le déclarant appelle le 5 du mort. Est ne doit pas fournir la Dame. La présence du Valet au mort rend équivalents le 10 et la Dame. Le 10 suffit alors pour faire tomber un honneur supérieur (l'As ou le Roi), et Est gardera sa Dame pour prendre le Valet.

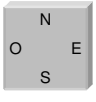
Sud prend le 10 de Cœur de l'As, donne deux tours de Pique et ne peut s'en sortir contre une bonne défense. Celle-ci réalisera un Pique, un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles, à la condition bien sûr qu'Ouest ne plonge inconsidérément de l'As de Trèfle devant le Roi (petit en second !).

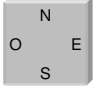
Score : 2♣ -1 50 EO

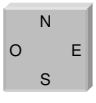
Derrière le mort, on force en troisième avec la plus petite des cartes équivalentes par rapport au mort.

TOURNOI N°2

Donne T2-1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 3 - donne 13			
	♠ R D 10 7 3 ♥ A 8 2 ♦ 10 3 2 ♣ R V				
♠ V 6 4 ♥ R V 3 ♦ R 5 4 ♣ 10 7 6 3		♠ A 9 5 ♥ D 9 ♦ A D 8 7 ♣ A 9 5 4			
Entame : 8 de Pique	♠ 8 2 ♥ 10 7 6 5 4 ♦ V 9 6 ♣ D 8 2	120 EO	Sud Passe Passe	Ouest 2SA	Nord 1♠ Passe Est 1SA Passe
Enchères : 2SA = 8 H en réponse à l'intervention 16-18 H. Minimum, Est passe. Défense : entame 8 de Pique. Nord fournit la plus petite des cartes équivalentes. Déclarant : la défense dispose de cinq levées; jouer Trèfle affranchirait la levée de chute. Il faut jouer la Dame de Cœur au plus vite.					

Donne T2-2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 3 - donne 14			
	♠ 10 6 5 ♥ D 9 8 5 2 ♦ A 9 6 ♣ D 9				
♠ A 8 ♥ 10 7 6 4 ♦ V 4 ♣ 8 6 5 4 2		♠ 7 4 ♥ R V 3 ♦ R D 10 8 7 ♣ R 7 3			
Entame : Valet de Carreau	♠ R D V 9 3 2 ♥ A ♦ 5 3 2 ♣ A V 10	450 NS	Sud 1♠ 4♠	Ouest Passe Passe	Nord 2♠ Passe Est 1♦ Passe Passe
Enchères : 2♠ = au moins 8 HD en réponse à l'intervention d'1♠. Sud impose la manche avec l'assurance d'un fit. Déclarant : prendre de l'As de Carreau et présenter la Dame de Trèfle pour faire l'impasse « forçante » et défausser en urgence un Carreau perdant.					

Donne T2-3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 3 - donne 15			
	♠ 9 ♥ A V 10 ♦ R D 9 7 5 2 ♣ D 8 5				
♠ A V 8 7 3 ♥ 8 2 ♦ A V 6 ♣ A 10 7		♠ 10 6 2 ♥ 9 7 6 4 3 ♦ 10 8 ♣ R 9 4			
Entame : 2 de Pique	♠ R D 5 4 ♥ R D 5 ♦ 4 3 ♣ V 6 3 2	110 NS	Sud Passe 2SA Passe	Ouest 1♠ Passe Passe	Nord 2♦ 3♦ Est Passe Passe
Enchères : connaissant 10-11 H en Sud qui avait passé d'entrée, Nord, minimum, revient à 3♦. Défense : Ouest prend le Roi de Pique de l'As et joue Cœur. Déclarant : utiliser RD de Cœur pour encaisser la Dame de Pique et surtout, jouer deux fois Carreau du mort (impasse répétée).					

Donne T2-4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 3 - donne 16			
	♠ 7 5 ♥ D 5 ♦ V 8 7 4 ♣ V 8 7 6 3				
♠ A D 10 9 2 ♥ 9 3 2 ♦ 6 ♣ R 10 9 2		♠ V 6 3 ♥ R 7 4 ♦ D 10 5 3 ♣ A 5 4			
Entame : Dame de Cœur	♠ R 8 4 ♥ A V 10 8 6 ♦ A R 9 2 ♣ D	110 EO	Sud 1♥ Passe	Ouest Passe 1♠ Passe	Nord Passe Passe Est Passe 2♠
Enchères : intervention obligatoire à 1♠ : 9 H, une belle couleur et une main irrégulière. Défense : Sud encaisse les trois premiers Cœurs et joue la Dame de Trèfle. Déclarant : prendre au mort, présenter le Valet de Pique (impasse forçante) et après trois tours d'atout, concéder le Valet de Trèfle.					

Séance 17

LA LOI DES ATOUTS

Programme de la séance

- La loi des atouts dans les séquences compétitives
- La loi des atouts est une loi statistique

Première donne de la séance (17.1)

Donne 17.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 17			
♠ A R D 7 5 ♥ 5 ♦ 1 0 8 3 ♣ D 9 5 2 ♠ 8 6 ♥ A R V 4 2 ♦ A V 5 4 ♣ 8 3 ♠ 3 ♥ D 9 7 6 3 ♦ R D 9 6 ♣ V 7 6 N O E S ♠ V 10 9 4 2 ♥ 1 0 8 ♦ 7 2 ♣ A R 1 0 4		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	1♠	Passe 4♥	Passe 4♠ ?
		Entame : As de Pique contre 4♥ ou 3 de Cœur contre 4♠			

Laissez les enfants enchérir et jouer la donne au contrat demandé.

Puis étalez les quatre jeux et montrez que comme dans la donne 13.1 jouée précédemment, le camp Nord / Sud gagne 4♥ (420 NS) et le camp Est / Ouest gagne 4♠ (420 EO) !

Hé oui, **quand les deux camps sont bien fittés et ont des mains irrégulières**, chaque camp peut avoir un contrat à jouer, et il arrive même que chaque camp gagne une manche !

Cette séquence d'enchères mouvementée a donné lieu à une véritable compétition entre deux camps qui pouvaient se disputer le contrat final.



La situation est « compétitive » quand les deux camps se disputent le contrat final.

Des études statistiques menées par Jean-René Vernes dans les années 1960 ont débouché sur l'idée suivante : quand les deux camps possèdent une force comparable en points d'honneurs (entre 17 H et 23 H), chacun peut demander autant de levées qu'il possède d'atouts. Que le contrat chute ou gagne, le résultat sera favorable.

D'où la "loi des atouts", énoncée comme suit :

La loi des atouts

En situation compétitive, avec une main irrégulière, on enchérit en fonction du nombre d'atouts détenus dans son camp et non de la force en points :

- avec 8 atouts, au palier de 2
- avec 9 atouts, au palier de 3
- avec 10 atouts, au palier de 4

Deuxième donne de la séance (17.2)

Donne 17.2		Donneur : Est	
♠ D 9 6 5 3 ♥ R ♦ 9 4 ♣ A V 7 5 2 ♠ 9 8 6 5 2 ♥ A 1 0 6 3 ♦ D 9 8 4 ♠ A V 1 0 8 2 ♥ 1 0 3 ♦ R D V 2 ♣ 1 0 3	♠ N ♥ O ♦ S ♣ E	♠ R 7 4 ♥ A D V 7 4 ♦ 8 7 5 ♣ R 6	

Jeu fléché n°3 - donne 18			
Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ Passe	4♥ Passe	4♠	1♥ Passe
Comportement identique en Ouest et Nord : 5 atouts + 5 connus chez le partenaire font qu’avec une main irrégulière et une vingtaine de points dans la ligne, on enchérit pour 10 levées au palier de 4. Entame : 2 de Cœur			

Grâce à la réussite de l'impasse au Roi de Pique, le déclarant réalise dix levées.

Les EO gagnaient 4♥.

Score : 4♠ = 420 NS.

Troisième donne de la séance (17.3)

Donne 17.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 19			
♠ R 6 5 2 ♥ 9 7 4 2 ♦ A 9 3 2 ♣ 7 ♠ D 1 0 8 3 ♥ A D ♦ 1 0 5 ♣ 1 0 8 6 4 2 ♠ A 9 4 ♥ R V 1 0 8 5 ♦ 7 6 ♣ R 5 3	♠ V 7 ♥ 6 3 ♦ R D V 8 4 ♣ A D V 9 N O E S	Sud Passe 1♥ Passe	Ouest Passe 1♠ Passe	Nord Passe 3♥	Est 1♦ Passe
Nord est assuré d'un fit de 9 cartes à Cœur. Avec une main irrégulière et une vingtaine de points dans sa ligne, il demande 9 levées en déclarant 3♥ conformément à la loi des atouts. Entame : 10 de Carreau.					

Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As et joue Trèfle pour ouvrir sa coupe. Est plonge de l'As et insiste à Carreau. Sud se fait surcouper de la Dame au troisième tour et doit concéder cinq levées : un Pique, deux Cœurs un Carreau et un Trèfle.

Score : 3♥ -1 50 EO

La loi des atouts est une loi statistique

La loi des atouts se vérifie souvent, mais ne garantit pas de gagner toujours autant de levées que l'on possède d'atouts.

La donne précédente en est une illustration. Le déclarant a chuté, mais aurait très bien pu remplir son contrat si la Dame de Cœur avait été placée en Est.

Sud a malgré tout réalisé une bonne opération en chutant d'une levée (50 EO). En effet, le camp Est / Ouest pouvait déclarer et gagner le contrat de 3♣ (110 EO) en ne concédant que l'As et le Roi de Pique, l'As de Carreau et le Roi de Trèfle.

Quatrième donne de la séance (17.4)

Donne 17.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°3 - donne 20			
				Sud	Ouest	Nord	Est
					Passe	Passe	1♦
				1♠	Passe	2♣	Passe
				Passe	Passe		
				La main de Nord est régulière, donc hors du champ d'application de la loi des atouts. Celui-ci se contente donc de soutenir à 2♣.			
				Entame : Valet de Carreau			

Le déclarant réalise cinq atouts de sa main, un Cœur, l'As de Trèfle et un Trèfle coupé de la main courte : 2♠ juste faits !

Score : 2♠ = 110 NS

Séance 18

LES DÉFAUSSES

Programme de la séance

- Garder ses levées de longueur et ses levées d'honneurs
- Garder ses arrêts dans la longue adverse

Première donne de la séance (18.1)

Donne 18.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 21			
	♠ 9 4 3 ♥ V 9 5 ♦ V 2 ♣ R V 7 5 2 ♠ R V 7 6 2 ♥ 8 7 3 ♦ R D 10 9 ♣ 6 ♠ D 10 5 ♥ A 6 4 2 ♦ A 7 5 ♣ A D 4				
	♠ A 8 ♥ R D 10 ♦ 8 6 4 3 ♣ 10 9 8 3				
		Sud 1SA	Ouest Passe	Nord Passe Passe	Est Passe Passe
		Entame : 6 de Pique.			

La défense réalise les cinq premières levées de Pique sur lesquelles Nord, Est et Sud doivent défausser.

Laissez les enfants jouer la donne et observez les défausses d'Est.

Le déclarant gagne s'il réalise un Coeur, un Carreau et cinq Trèfles : sept levées en conservant cinq Trèfles au mort et trois dans sa main.

Score: 1SA = 90 NS

A la fin de la donne, demandez aux enfants de mettre les Trèfles sur la table.

Que devait faire le déclarant ? Garder tous les Trèfles du mort pour faire cinq levées, et garder tous les Trèfles de sa main pour communiquer en jouant d'abord les honneurs du côté court.

**Le déclarant défausse en préservant aussi bien
ses levées de longueur que ses levées d'honneurs.**

Echangez maintenant le Valet et le 10 de Trèfle, et montrez que le déclarant ne dispose plus que de trois levées de Trèfle puisque le Valet est maître au quatrième tour de la couleur...sauf si Est a défaussé un Trèfle sur les Piques!

Remettez le Valet et le 10 de Trèfle à leur position initiale et échangez la Dame et le 6 de Trèfle; montrer que là encore Est ne doit pas défausser de Trèfle sous peine de donner deux levées au déclarant.

Demandez maintenant à Est ce qu'il avait défaussé sur les Piques.

**En défense, on défausse en évitant de libérer
des levées de longueur du déclarant.**

Deuxième donne de la séance (18.2)

Donne 18.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 22			
♠ R 10 9 ♥ 10 9 8 4 2 ♦ D 7 5 ♣ V 5	♠ A 8 4 ♥ R V ♦ V 6 2 ♣ A R D 7 4  ♠ D 5 3 ♥ A D 6 ♦ A R 10 9 4 ♣ 8 2	♠ V 7 6 2	♥ 7 5 3	♦ 8 3	♣ 10 9 6 3
		Entame : 10 de Cœur.			

Le déclarant prend l'entame au mort et fait l'impasse à la Dame de Carreau qui rate ; il prend le retour Cœur et défile ses Carreaux.

Le déclarant doit garder au moins quatre Trèfles au mort pour espérer faire un Trèfle de longueur.

Est ne doit pas défausser de Trèfle pour faire chuter le contrat ! Le faire libérerait à coup sûr le 7 de Trèfle du mort. Dans l'obligation de conserver ses Trèfles, Est défausse donc des Piques «les yeux fermés».

Score : 6SA – 1 50 EO

Troisième donne de la séance (18.3)

Donne 18.3	Donneur : Sud		Jeu fléché n°3 - donne 23			
♠ V 4 2 ♥ 8 3 ♦ A R 7 4 ♣ D 6 4 3 ♠ A R D 1 0 ♥ D 1 0 9 7 2 ♦ V 5 ♣ 1 0 9 ♠ 9 7 5 3 ♥ A R 5 ♦ D 8 2 ♣ A R 2 N O E S ♠ 8 6 ♥ V 6 4 ♦ 1 0 9 6 3 ♣ V 8 7 5	Sud	Ouest	Nord	Est		
	1SA	Passe	3SA	Passe		
	Passe	Passe				
	Entame : As de Pique.					

Ouest réalise les quatre premières levées de Pique ;

- sur le troisième tour, son partenaire défausse : il doit garder quatre Carreaux et quatre Trèfles comme le mort, et se débarrasse donc d'un Cœur.
- sur le quatrième tour, le déclarant devrait défausser un Cœur pour garder toutes ses chances de faire une levée de longueur à Carreau ou à Trèfle ; Est l'imitera pour ne pas donner la neuvième levée !

Insistez sur le fait qu'Est sait qu'il est le seul à pouvoir empêcher le déclarant de réaliser le quatrième Carreau ou le quatrième Trèfle : l'ouvreur a décrit une main régulière ; il possède au moins deux Trèfles et deux Carreaux ; Ouest ne peut donc en avoir quatre.

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (18.4)

Donne 18.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 24			
♠ A R D 4 ♥ 9 3 2 ♦ A R D 3 ♣ 8 4 ♠ 1 0 2 ♥ R D V 10 ♦ 1 0 7 6 ♣ 1 0 9 6 3 ♠ 8 7 5 ♥ 8 7 6 4 ♦ 9 5 ♣ A R 7 2 N O E S ♠ V 9 6 3 ♥ A 5 ♦ V 8 4 2 ♣ D V 5	Sud Ouest Nord Est 1♥ 1SA Passe Passe Passe Passe 1♦ 1♠ 3SA Passe Passe Passe	Entame : Roi de Cœur.			

Le flanc réalise les quatre premières levées de Cœur si Est débloque bien son As à la première levée.

Est devra défausser deux fois. Pour garder les Piques et les Carreaux du mort, il faut qu'il se sépare du 5 et du Valet de Trèfle en espérant que son partenaire tiendra la couleur !

Score : 3SA - 1 50 EO

Séance 19

LA VULNÉRABILITÉ, LE CONTRE PUNITIF

Programme de la séance

- La vulnérabilité
- Le contre punitif

Exceptionnellement la leçon ne débute pas par le jeu d'une première donne. L'exposé préalable des notions de vulnérabilité et de contre punitif aidera davantage les enfants à la compréhension des donnes d'application.

La vulnérabilité

Montrez à vos élèves un étui avec des vulnérabilités différentes. Demandez-leur ce qu'ils observent : des rectangles verts et d'autres rouges. Expliquez-leur que jusqu'à présent, pour simplifier la marque, on a considéré que tout le monde était « vert » ou « non vulnérable ». En fait, chaque camp peut être « vert » (non vulnérable) ou « rouge » (vulnérable).

La situation de vulnérabilité n'est pas décidée par les joueurs ; elle varie en fonction du numéro de la donne jouée. Ainsi sur la donne 1, personne n'est vulnérable ; sur la 2, N/S est vulnérable et E/O ne l'est pas, etc...

Donnez à deux enfants les cartons 4♥ et 4♠ des boîtes à enchères ; demandez-leur de lire la marque au dos des cartons :

4♥ « vert » = 420

4♠ « rouge » = 620

Continuez l'exercice avec les enchères aux paliers de 5, 6 et 7. Vérifiez que tous les enfants sont capables de lire les scores. Demandez-leur ce qu'ils constatent : le score est plus élevé quand le camp est vulnérable.

Prenez des enchères inférieures à la manche, et demandez-leur de lire la marque de 2♠ +1 « vert » = 140 et 2♠ +1 « rouge » = 140 aussi. La vulnérabilité ne change pas la marque quand le camp gagne une partielle.



Quand le camp est vulnérable :

- la levée de chute coûte 100 points au lieu de 50
- les primes de manche (500 au lieu de 300), de petit chelem (750 au lieu de 500) et de grand chelem (1500 au lieu de 1000) sont plus importantes
- la prime de partielle est inchangée (50)

Les enfants ont sans doute constaté qu'il existe une colonne de score « x » (contré) et une autre, de score « xx » (surcontré).

Le contre, comme la vulnérabilité, modifie la marque d'un contrat ; faites-le constater sur quelques exemples. Un joueur peut utiliser un contre à son tour de parole au lieu de dire « passe » ou de faire une enchère ; il peut contrer un contrat adverse mais pas un contrat de son propre camp. Si les trois autres joueurs passent, le contrat est joué « contré », et la marque est modifiée.

Demandez aux enfants quel peut être l'intérêt de contrer ? Modifier la marque et marquer plus de points si l'adversaire chute.

Est-ce risqué ? Oui, si l'adversaire gagne son contrat, il marquera lui aussi plus de points.

Quand a-t-on intérêt à contrer ? Quand on est à peu près certain de faire chuter l'adversaire !

A la suite du contre, le camp adverse peut à son tour sortir le carton bleu xx : « surcontre » ! Si les trois joueurs suivants passent, le contrat est joué « surcontré » et les scores obtenus seront encore plus élevés !

Il n'est autorisé ni de surcontrer un contrat adverse, ni de sur-surcontrer !



Quand le contrat est contré, la chute coûte plus cher :

- non vulnérable, une levée de chute coûte 100 points, deux levées coûtent 300, trois levées 500 et quatre 800.
- vulnérable, une levée de chute coûte 200 points, deux levées coûtent 500, trois levées 800 et quatre 1100.

Première donne de la séance (19.1)

Donne 19.1	Donneur : Nord	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 1			
♠ R D V 10 2 ♥ 7 5 4 ♦ A 8 4 ♣ A 3	♠ 8 5 3 ♥ A D V 3 ♦ V 10 2 ♣ R D 9	♠ 7 4 ♥ 10 9 2 ♦ 9 6 5 3 ♣ 8 6 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
				1♣	Passe	
	3SA		Contre	Passe	Passe	
	Passe					
	Avec 13 H et une distribution régulière sans couleur majeure à proposer au palier de 1, Sud impose 3SA, la meilleure manche.					
Entame : Roi de Pique						

Ouest sait que le contrat de 3SA va chuter ; pour marquer le maximum de points, il contre et entame bien entendu du Roi de Pique.

Score : 3SA x -2 300 EO, au lieu de 3SA -2 100 EO.

Deuxième donne de la séance (19.2)

Donne 19.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 2			
♠ 10863 ♥ RV109 ♦ A75 ♣ A5	♠ D72 ♥ 863 ♦ R2 ♣ V10964	♠ 954 ♥ 2 ♦ 98643 ♣ R872	Sud	Ouest	Nord	Est
					Passe	
	1♥		Passe	2♥	Passe	
	4♥		Contre	Passe	Passe	
	Passe					
Entame : As de Carreau, ou As de Trèfle						

Prévoyant de réaliser au minimum quatre levées en défense (deux levées d'atout sûres et deux As), Ouest a « la chute en main ». Il contre pour marquer le maximum de points. Bien lui en prend ! La Dame de Cœur se trouve dans la main du déclarant, et de surcroît, Est réalise le Roi de Trèfle : le contrat chute de trois levées !

Score : 4♥x -3 800 EO, au lieu de 4♥ -3 300 EO.

Troisième donne de la séance (19.3)

Donne 19.3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 3			
♠ A5 ♥ D852 ♦ AR73 ♣ 1093	♠ 83 ♥ R964 ♦ DV5 ♣ AD72	♠ 1097642 ♥ ♦ 10864 ♣ V64	Sud 1♥ Passe	Ouest Passe Passe	Nord 4♥	Est Passe
	♠ RDV ♥ AV1073 ♦ 92 ♣ R85					
	Entame : As de Carreau					

Au contrat de 4♥, Ouest a une levée de chute en perspective. Mais le contrat ne chutera qu'à deux conditions : ne pas se faire couper le Roi de Carreau, et réaliser la Dame de Cœur. La première condition est heureusement remplie, mais la seconde l'est beaucoup moins ! Si Ouest contre, le déclarant va localiser à juste titre la Dame de Cœur en Ouest, et la capturer. Ouest doit passer en espérant que le déclarant prendra les mauvaises décisions. Si ce dernier commence par jouer le 3 de Cœur pour le Roi, ce sera la chute !

Score : 4♥ = ou -1 420 NS ou 50 EO

À moins d'avoir la « chute en main », ne contrer qu'avec un minimum de deux levées de chute en perspective.

Quatrième donne de la séance (19.4)

Donne 19.4	Donneur : Ouest	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 4			
♠ D 7 5 2 ♥ ♦ A D 8 7 5 2 ♣ 9 6 3 ♠ V 9 3 ♥ R 7 6 3 2 ♦ 9 ♣ D 1 0 8 5 ♠ 6 ♥ A D V 9 8 5 ♦ V 6 3 ♣ A R 4 ♠ A R 1 0 8 4 ♥ 1 0 4 ♦ R 1 0 4 ♣ V 7 2			Sud Ouest Nord Est 1♠ Passe Passe 1♥ Passe 4♥ 4♠ 5♥ Passe Passe 5♠ ?			
			Contrat de 5 ou 6♥. Entame : As de Pique Contrat de 4 ou 5♠. Entame : 2 de Cœur ou 9 de Carreau. Trèfle est « introuvable ».			

Une donne très excentrée pour finir : laissez les enfants enchérir et jouer le contrat demandé. Ils vont sans doute atteindre le palier de 5 et souvent, se faire contrer à un contrat...qui gagnera parfois !

Reprenez les jeux et montrez-leur que quand il y a beaucoup de points de distribution, les deux camps peuvent gagner des contrats élevés : ici 4♠ gagne (620 NS) et 6♠ ne chute que sur entame ♣ (200 EO) ! Alors que 5♥ gagne aussi (650 EO)...

Séance 20

L'APPEL / REFUS

Programme de la séance

- L'appel / refus en défaussant
- L'appel / refus en fournissant

Première donne de la séance (20.1)

Donne 20.1	Donneur : Nord	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 5			
	♠ 8 7 3 ♥ D 9 6 ♦ R D 1 0 3 2 ♣ 7 6		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V 6 2 ♥ 1 0 5 3 ♦ 5 4 ♣ 1 0 8 5 3		♠ A 10 5 ♥ 8 7 2 ♦ 9 7 6 ♣ A 9 4 2	2SA Passe	Passe Passe	Passe 3SA	Passe Passe
	♠ D 9 4 ♥ A R V 4 ♦ A V 8 ♣ R D V		Entame : 2 de Pique			

Laissez-les jouer sans intervenir. Comme d'habitude, vous exposerez après coup le bon déroulement de la donne.

Est prend l'entame de l'As et rejoue Pique ; son partenaire réalise les trois levées suivantes et il doit donc défausser sur le quatrième tour de Pique. Il aimerait que son partenaire rejoue Trèfle pour encaisser la levée de chute. Est-ce urgent ? Oui, car le déclarant pourrait bien réaliser cinq Carreaux et quatre Coeurs, qui font neuf levées.

Pour dire à l'entameur de jouer Trèfle, Est défausse une grosse carte, inhabituelle, qui attire son attention. Le 9 de Trèfle signifie : "je t'appelle à Trèfle".

Et si Est n'a pas de gros Trèfle à défausser ? Échangez le 9 et le 3 de Trèfle. Avec maintenant A432 à Trèfle, Est ne peut plus appeler directement dans la couleur ! Dans ce cas il peut refuser les Coeurs en défaussant sa plus petite carte : le 2 de Coeur signifie "je ne souhaite pas que tu joues Coeur". Et comme le retour Carreau est inintéressant au vu de la longue du mort, il ne restera plus à Ouest qu'à jouer Trèfle !

Score : 3SA – 1 50 EO

L'appel / refus en défaussant



Si un message urgent doit être transmis, la défausse d'une grosse carte est un appel dans la couleur, et celle d'une petite carte, un refus.

Deuxième donne de la séance (20.2)

Cette deuxième donne a pour but de vérifier que les enfants ont compris ce principe de signalisation, et d'aborder des cas plus pointus. C'est une donne à l'atout pour bien montrer que cette signalisation s'utilise aussi bien à Sans-atout qu'à l'atout.

Donne 20. 2	Donneur : Est	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 6			
♠ D 9 8 ♥ 7 5 2 ♦ 7 ♣ R 9 8 7 5 4	♠ V 6 2 ♥ V 10 3 ♦ R D V 10 ♣ V 10 2	♠ 10 ♥ A R D 9 ♦ 8 6 5 3 2 ♣ D 6 3	Sud	Ouest	Nord	Est
					Passe	
	1♠		Passe	2♠	Passe	
	3♠		Passe	4♠	Passe	
	Passe		Passe			
Entame : 7 de Carreau						

Le déclarant prend l'entame Carreau et tire deux tours d'atout. Au moment de défausser, Est doit appeler son partenaire à Coeur. C'est urgent car les Carreaux du mort permettront au moins une défausse à Coeur dans la main du déclarant. Félicitez ceux qui ont défaussé le 9 de Coeur, pour un retour dans la couleur et la chute du contrat.

Echangez maintenant le 9 et le 2 de Coeur. Les enfants devraient proposer de défausser le 3 de Trèfle : un refus des Trèfles provoquera un retour Coeur et la chute du contrat.

Echangez maintenant le 2 de Coeur et le 4 de Trèfle : Est ne possède plus que ♥ ARD : il ne peut plus défausser de Coeur pour appeler son partenaire, mais il peut encore défausser le 3 de Trèfle pour refuser la couleur.

Placez maintenant ♥ D75 en Ouest et ♥ AR9 en Est et demandez aux enfants ce qu'ils défaussent. Montrez-leur qu'ils doivent garder le 9 de Coeur pour communiquer avec le partenaire et faire trois levées de Coeur; il faut encore défausser le 3 de Trèfle avec ♣ D643.

Placez ♥ ARDV en Est et demandez aux enfants quelle est la carte la plus spectaculaire qu'Est peut défausser pour que son partenaire joue Coeur ? L'As ! Si Est jette un As, c'est qu'il possède suffisamment de cartes équivalentes pour s'en séparer.

Score : 4♠ – 1 50 EO



Pour indiquer une séquence d'honneurs en défausse, on jette l'honneur le plus gros, la « tête de séquence ».

Troisième donne de la séance (20.3)

Donne 20.3	Donneur : Sud	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 7			
	♠ D 5 2 ♥ D 6 3 ♦ 8 4 ♣ R D V 1 0 9 ♠ 7 3 ♥ 1 0 8 2 ♦ V 9 7 6 2 ♣ A 8 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 9 8 6 4 ♥ A R V ♦ A R D ♣ 7 5 2		1SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe
		♠ A R V 1 0 ♥ 9 7 5 4 ♦ 1 0 5 3 ♣ 6 4	Entame : 6 de Carreau			

Ouest entame du 6 de Carreau en 4^e meilleure, pour le 4, le 10 et un honneur du déclarant.
Laissez jouer les enfants et s'ils n'ont pas battu le contrat (ou s'ils l'ont battu par hasard), reprenez avec eux le raisonnement que devrait tenir Ouest :

Qui possède les gros honneurs à Carreau ? Le déclarant, puisque le 10 dénie toute carte supérieure. Les Carreaux sont donc sans avenir.

Le déclarant joue Trèfle. Je vais prendre la main à l'As de Trèfle, et m'attaquerai aux Coeurs ou aux Piques. Comment décider ? Grâce à un signal du partenaire !

Comment recevoir le signal ? En laissant passer les deux premiers tours de Trèfle et en attendant que le partenaire défausse !

Au troisième tour de Trèfle, Est défausse le 4 de Coeur. J'observe les Coeurs du mort, ceux de ma main, et constate que c'est la plus petite carte possible; mon partenaire refuse donc les Coeurs.

Il ne me reste plus qu'à rejouer Pique.

Score : 3SA – 1 50 EO

**Pour tirer profit d'un signal du partenaire,
il faut parfois attendre sa défausse.**

L'appel / refus en fournissant

En fournissant sur l'attaque du partenaire, on utilise également le signal d'appel, soit pour couper, soit pour encaisser rapidement les levées d'honneurs.

Quatrième donne de la séance (20.4)

Donne 20.4	Donneur : Ouest	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 8			
♠ V 10 8 ♥ 9 5 ♦ V 6 4 2 ♣ A R 6 4	♠ D 6 ♥ A D 7 3 ♦ R D 9 5 ♣ 1 0 8 3	♠ 9 7 5 4 ♥ V 6 2 ♦ A 8 7 3 ♣ 9 2	Sud	Ouest	Nord	Est
						
	1♥		Passe	1♦	Passe	
	4♥		Passe	2♥	Passe	
			Passe	Passe	Passe	
Sud répond 1♥, majeure la plus économique en promettant un minimum de 5 H. Sur le soutien de l'ouvreur montrant 12-16 HD, Sud se compte 15 HD et peut donc imposer la manche. Entame : As de Trèfle						

Quel que soit le résultat de la donne, vous indiquez ensuite son bon déroulement.

Pour avoir entamé de l'As de Trèfle, Ouest possède le Roi. Son partenaire le sachant, il doit l'inciter à en rejouer pour couper. Il fournit donc le 9 de Trèfle pour appeler dans la couleur, coupe au troisième tour et consomme la chute avec l'As de Carreau.

Score : 4♥ – 1 50 EO

C'est l'occasion d'étudier quelques variations de la main d'Est :

Enlevez un Pique au jeu d'Est et remplacez-le par le 5 de Trèfle. Avec maintenant ♣ 9 5 2, Est doit fournir le 2 pour décourager le partenaire d'en rejouer.

Remplacez le 5 de Trèfle par la Dame. Avec ♣ D 9 2, Est doit appeler du 9 pour que la défense encaisse les trois premières levées dans la couleur.

Remplacez le 9 de Trèfle par le Valet. Avec ♣ DV 2, Est doit appeler de la Dame ! Tête de séquence garantissant le Valet.

Séance 21

LES OUVERTURES DE BARRAGE

Programme de la séance

- Les ouvertures de barrage

Première donne de la séance (21.1)

Donne 21.1	Donneur : Nord	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 9			
	♠ 3 ♥ AD 7 3 ♦ V 10 6 4 2 ♣ RV 5		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 5 ♥ V 5 4 ♦ AD 9 3 ♣ 9 7 6 2		♠ ARV 8 7 6 4 2 ♥ 8 ♦ 7 5 ♣ 4 3	1♥ Passe	Passe Passe	Passe 4♥ Passe	Passe Passe
	♠ D 9 ♥ R 10 9 6 2 ♦ R 8 ♣ AD 10 8		Entame : 10 de Pique.			

Faites jouer rapidement la donne : le déclarant gagne facilement son contrat.

Score : 4♥ = 420 NS

Faites maintenant jouer la donne par Est à l'atout Pique : le déclarant amasse dix levées (huit Piques et deux Carreaux puisque l'impasse au Roi réussit); or le camp EO n'est jamais rentré dans les enchères !

Score : 4♠ = 620 EO

Quelle est la force du jeu d'Est ? La belle couleur huitième qui procure huit levées à l'atout Pique, mais au mieux une seule levée en défense contre un contrat à l'atout Coeur.

Avec ces mains faibles, riches en levées de jeu, mais pauvres en levées de défense, on ouvre en "barrage" directement au palier de 2, 3 ou 4, empêchant ainsi le camp adverse d'enchérir à bas palier.

Ici, avec huit cartes, Est ouvre de 4♠ : que peut faire Sud ? Sa tâche est beaucoup plus compliquée que si Est avait passé !



L'ouverture de barrage promet une belle couleur , 6-10 H et

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

Pour simplifier, il est inutile de mentionner « moins de deux levées extérieures » : ce sera forcément le cas si la couleur est belle.

Attention : les ouvertures de 2♣ et 2♦ ne sont pas des barrages, mais des enchères qui décrivent des mains fortes ! Elles seront étudiées en 3^e année.

Exercices

Quelle est votre ouverture avec les mains suivantes ?

①	②	③	④	⑤
♠ 5 ♥ 862 ♦ RDV9874 ♣ 74 6 H Sept belles cartes	♠ ARV732 ♥ 83 ♦ 65 ♣ V64 8 H Six belles cartes	♠ 3 ♥ ADV97642 ♦ D5 ♣ 86 9 H Huit belles cartes	♠ 3 ♥ AR ♦ 754 ♣ D987542 9 H Sept mauvaises cartes	♠ V92 ♥ 5 ♦ ADV873 ♣ 964 8 H Six belles cartes
3♦	2♠	4♥	Passe	Passe

2♦ voudrait dire autre chose.

Deuxième donne de la séance (21.2)

Donne 21. 2	Donneur : Est	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 10			
♠ 73 ♥ RD62 ♦ V85 ♣ AR72	♠ A1094 ♥ 8 ♦ RD764 ♣ 953		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ RDV862 ♥ 1074 ♦ 93 ♣ V10		2♠ Passe	Passe Passe	4♣ Passe	Passe Passe

Avec 7 H et six belles cartes à Pique, Sud ouvre de 2♠.

Entame : As de Trèfle.

Connaissant dix atouts dans sa ligne, Nord applique la "loi des atouts" puisqu'il a un jeu irrégulier : il annonce 4♣, contrat de dix levées correspondant aux dix atouts.

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Est appelle du 8 pour la continuation du Roi et de la Dame. Le déclarant coupe et réalise neuf levées : six Piques, deux Coeurs coupés de la main courte et un Carreau.

L'ouverture de barrage a-t-elle empêché le camp EO de trouver un contrat ? Oui, car sans l'ouverture de 2♠, Ouest ouvre d'1♠ et le contrat de 4♥ sera annoncé et gagné!

4♥ +1 aurait rapporté 650 EO

Alors que 4♣ -1 : 100 EO grâce à l'ouverture de barrage et à l'application de la loi des atouts.

**La loi des atouts s'applique aux soutiens
d'une ouverture de barrage.**

Troisième donne de la séance (21.3)

Donne 21.3	Donneur : Sud	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 11			
	♠ D 10 6 ♥ A 9 5 ♦ A R D ♣ 9 8 4 2 ♠ A 8 4 ♥ 6 ♦ V 9 3 2 ♣ R D 10 7 5	♠ R V 9 2 ♥ V 3 ♦ 8 7 6 5 ♣ A 6 3 ♠ 7 5 3 ♥ R D 10 8 7 4 2 ♦ 10 4 ♣ V				
			Sud 3♥ Passe	Ouest Passe Passe	Nord 4♥ 4♥	Est Passe Passe
			Entame : Roi de Trèfle.			

En réponse à l'ouverture de 3♥, Nord déclare 4♥ en prévoyant dix levées faciles (sept Cœurs et trois Carreaux).

Resté en main au Roi de Trèfle, Ouest réfléchit : le déclarant est à la tête de dix levées : sept Cœurs et trois Carreaux. Il s'agit donc de prendre au plus vite les levées auxquelles le camp de la défense a droit. Ce Valet de Trèfle est sans doute un singleton, car avec deux cartes, Est aurait pris le Roi de l'As pour en rejouer ! Ouest tire donc l'As de Pique et, après que le partenaire a encouragé du 9, en rejoue pour trois levées de Pique et la chute.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (21.4)

Donne 21. 4	Donneur : Ouest	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 12			
	♠ 7 ♥ 8 5 2 ♦ A D 10 8 6 4 3 ♣ 9 4 ♠ D V 8 4 ♥ A 3 ♦ V 9 7 5 ♣ R 10 6	♠ A 10 3 2 ♥ D 10 9 7 4 ♦ ♣ V 8 5 2 ♠ R 9 6 5 ♥ R V 6 ♦ R 2 ♣ A D 7 3				
			Sud 3SA 3SA	Ouest Passe Passe	Nord 3♦ 3♦	Est Passe Passe
			Entame : 4 de Pique.			

L'ouverture de 3♦ promet une belle couleur septième : Sud compte alors sept levées dans la couleur et, en fonction de ses arrêts, deux levées dans les autres couleurs. Il conclut à 3SA !

Pour gagner, le déclarant fera l'impasse « affichée » au Valet de Carreau, quand Est aura défaussé au premier tour de la couleur.

Score : 3SA = 600 NS

La réponse à une ouverture de barrage est fonction du nombre de levées rapides (As et Roi) et du nombre de levées promises.

Séance 22

LES BARRAGES EN INTERVENTION

Programme de la séance

- Les barrages en intervention
- La notion d'enchère à saut
- Les contrats de sacrifice

Première donne de la séance (22.1)

Donne 22.1			Donneur : Nord		Vul : T		Jeu fléché n°4 - donne 13			
♠ A 8 5 4 3 ♥ 7 6 5 3 ♦ D V ♣ 1 0 9 ♠ D 1 0 7 ♥ 1 0 ♦ A 8 6 5 ♣ A 8 6 4 3 ♠ V 9 6 2 ♥ A ♦ R 1 0 9 4 2 ♣ R D V ♠ R ♥ R D V 9 8 4 2 ♦ 7 3 ♣ 7 5 2 N O S E			Sud		Ouest		Nord		Est	
			3♥		Passe		Passe		1♦	
				Entame : Dame de Carreau						

Est ouvre d'1♦ et Sud est en position de faire un barrage, en intervention et non à l'ouverture. Après l'As de Carreau, le déclarant doit jouer Pique immédiatement pour réaliser le Roi ou la Dame tant qu'il possède l'As de Trèfle pour remonter au mort. Le camp EO gagne 4♣, mais a bien du mal à trouver ce contrat !

Score : 3♥ = 140 NS



Le barrage en intervention répond aux mêmes critères qu'à l'ouverture :
il promet une belle couleur, 6 - 10H, et

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

Attention : il n'y a de barrage que si l'intervention est faite à saut !

Exercices

Les interventions suivantes sont-elles des barrages ?

- 1♠ 3♥ : oui, on aurait pu intervenir à 2♥
 1♣ 2♠ : oui, on aurait pu intervenir à 1♠
 1♠ 2♥ : non, sans saut ce n'est pas un barrage (cf. leçon 14)
 1♣ passe 1♥ 2♠ : oui, on aurait pu intervenir à 1♠
 1♦ passe 1♠ 3♣ : oui, on aurait pu intervenir à 2♣
 1♥ passe 2♥ 3♣ : non, sans saut, ce n'est pas un barrage

Deuxième donne de la séance (22.2)

Donne 22. 2		Donneur : Est		Vul : P		Jeu fléché n°4 - donne 14			
		♠ A 1 0 9 ♥ 8 ♦ D 7 6 4 2 ♣ 9 8 5 3				Sud	Ouest	Nord	Est
						2♣	4♥	4♠	1♥
						Passe	Contre	Passe	Passe
						Passe			

Vu de la main de Nord et après le barrage de Sud à 2♠, le camp EO gagnera-t-il 4♥ ?
 Vraisemblablement puisque le camp NS a très peu d'honneurs en dehors des Piques.
 Quel sera le score du camp EO ? 420.

Combien de levées le camp NS peut-il faire à l'atout Pique ? Six Piques, un ou deux Coeurs coupés de la main courte, et peut-être même une autre levée en Sud : la plupart du temps huit levées.

Combien de points vont marquer EO si NS joue 4♠ -2 ? 100 points

Et si le contrat est contré ? 300 points

Dans tous les cas, il est plus avantageux pour le camp NS de jouer 4♠ ! C'est ce qu'on appelle un "contrat de sacrifice".

Score : 4♠x -1 100 EO



**Selon la vulnérabilité, il est parfois plus intéressant de chuter un contrat, même contré, que de laisser l'adversaire gagner le sien.
 On joue alors à « qui perd, gagne ».**

« Vert contre rouge », le sacrifice est particulièrement intéressant lorsque le camp adverse peut scorer un minimum de 600 points en gagnant une manche vulnérable.

Troisième donne de la séance (22.3)

Donne 22.3	Donneur : Sud	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 15			
♠ 3 2 ♥ R D V 1 0 9 8 4 ♦ V 2 ♣ 1 0 7	♠ D 6 5 ♥ 5 ♦ R 9 5 3 ♣ R 8 5 4 2		Sud 1♠ 4♠	Ouest 3♥ Passe	Nord 3♣ Passe	Est Passe Passe
	♠ 9 7 4 ♥ 6 3 ♦ D 1 0 8 4 ♣ A D V 6					
			Si Ouest avait passé, Nord aurait répondu 2♠ avec 10 HD. Mais sur 3♥ ? Passe serait trop timide. Dans cette situation, Nord soutient quand même à 3♣.			
			Entame : Roi de Cœur			

Si Nord décide de passer, Sud n'aura peut être pas les moyens de reparler. Alors est-ce dangereux pour Nord de répondre 3♠ ? Pas tant que ça, puisqu'il a presque l'enchère !

Après un barrage, les soutiens au palier de 3 se font à partir de 9 HD.

Du côté du déclarant, le plan de couper deux Cœurs de la main courte est risqué car Ouest a promis sept cartes à Cœur, donc Est n'en a que deux ! Pour éviter de se faire surcouper au troisième tour, Sud coupe le dernier Cœur de la Dame !

Score : 4♠ = 620 NS

Quatrième donne de la séance (22.4)

Donne 22.4		Donneur : Ouest		Vul : EO		Jeu fléché n°4 - donne 16							
		♠ V 5 3 ♥ 7 5 ♦ A D 8 6 2 ♣ R 9 5				Sud		Ouest		Nord		Est	
						3♣ Passe		1♥ 3♣ Passe		Passe 5♣ Passe		1♠ Contre	
♠ R 1 0 7 2 ♥ A D V 9 6 3 ♦ R 5 ♣ 3		N O E S		♠ A D 8 6 ♥ R 1 0 ♦ V 9 7 4 3 ♣ 1 0 6									
		♠ 9 4 ♥ 8 4 2 ♦ 1 0 ♣ A D V 8 7 4 2		Vert contre rouge, et prévoyant au moins huit levées, Nord appelle 5♣, contrat de sacrifice. Le camp EO gagne 4♥ ou 4♠ mais chute au palier de 5 ! Est contre pour scorer dans sa colonne.									
				Entame : 7 de Pique									

Le déclarant réalise neuf levées en coupant le troisième Cœur de la main courte.

Score : 5♣ X -2 300 EO alors que la manche vulnérable en aurait rapporté 620.

Et même si Sud avait chuté de trois levées, il ne lui en aurait coûté que 500 points.

Vert contre Rouge, contre une manche adverse, le sacrifice est rentable jusqu'à 3 levées de chute !

Mais Rouge contre Vert, on n'a droit qu'à 1 levée de chute !

Séance 23

L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

Programme de la séance

- L'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième
- Les problèmes de communication

Première donne de la séance (23.1)

Donne 23.1	Donneur : Nord	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 17			
♠ R 5 4 ♥ V 9 6 2 ♦ V 2 ♣ R D 10 8	♠ V 9 3	♠ 6 2 ♥ R 1 0 5 4 ♦ D 1 0 9 4 ♣ 9 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ A D 8 3		1♠	Passe	Passe	Passe
	♦ 8 6		4♠	Passe	3♠	Passe
	♣ A 7 5 3				Passe	Passe
			Avec 12 HD, Nord encourage à 3♠. Assuré du fit, l'ouvreur évalue sa main à 17 HD et déclare la manche. Entame : Roi de Trèfle			
	♠ A D 10 8 7					
	♥ 7					
	♦ A R 7 5 3					
	♣ V 6					

Certains trouveront la solution de ce coup en réalisant tout simplement des coupes de la main courte.

Pour gagner son contrat, Sud pourrait songer à faire des impasses et réaliser au moins quatre levées d'atout, deux As et quatre levées de Carreau si la couleur est répartie 3-3 chez les adversaires. Mais avant de toucher aux atouts, Sud doit utiliser ceux du mort pour couper les Carreaux et affranchir la couleur, même si celle-ci est répartie 4-2 en flanc.

Le bon déroulement du coup : As de Trèfle, AR de Carreau, Carreau coupé, As de Pique, et Carreau coupé. Ceci fait, Sud rentre en main (As de Cœur et Cœur coupé) et joue une deuxième fois Pique. Ceux-ci étant partagés 3-2, le déclarant concède en tout et pour tout un atout et un Trèfle.

Score : 4♠ + 1 450 NS

L'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième

Isolez les Carreaux pour mettre la manœuvre en évidence.

Demandez aux enfants combien de Carreaux sont réalisables à Sans-Atout.

♦ 8 2
□
♦ A R 7 5 3

Essayez de leur faire dire qu'en donnant un Carreau, on en affranchira deux si les Carreaux adverses sont partagés 3-3. Mais s'ils sont 4-2, il n'y aura qu'une levée de longueur possible. Ici l'avantage du jeu à l'atout, c'est de pouvoir réaliser cinq levées avec la longue à Carreau : deux levées d'honneurs, deux de coupe et une de longueur !

La présence d'une couleur secondaire de cinq cartes doit faire penser à son affranchissement par la coupe.

Deuxième donne de la séance (23.2)

Donne 23.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 18				
♠ RD1063 ♥ 8 ♦ 10843 ♣ D65 ♠ A954 ♥ 9542 ♦ D752 ♣ 7 ♠ V8 ♥ A107 ♦ RV96 ♣ RV92 ♠ 72 ♥ RDV63 ♦ A ♣ A10843 N O S E			Sud	Ouest	Nord	Est	
				1♥	1♠	3♥	1♦
				4♥	Passe	Passe	Passe
				3♥ : soutien justifié par la loi des atouts.			
				4♥ : en raison de la belle distribution.			
			Entame : Roi de Pique				

Sud prend l'entame de l'As de Pique du mort et entreprend immédiatement d'affranchir ses Trèfles par la coupe : il joue l'As de Trèfle, Trèfle coupé, l'As de Carreau, Trèfle coupé, Carreau coupé et enfin Trèfle coupé. Il ne lui reste plus qu'à jouer Cœur pour faire tomber les atouts adverses. Une levée de mieux !

Score : 4♥ +1 650 NS

Jouer atout prématurément aurait donné l'occasion à Est de prendre de l'As et d'en rejouer pour la chute !

Troisième donne de la séance (23.3)

Donne 23. 3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 19			
♠ AR1043 ♥ A3 ♦ 94 ♣ V983	♠ D987 ♥ V84 ♦ D7632 ♣ 5		Sud 1♥ 4♥	Ouest 1♠ Passe	Nord 2♥ Passe	Est 2♠ Passe
	♠ V62 ♥ 752 ♦ RV105 ♣ D76					
	♠ 5 ♥ RD1096 ♦ A8 ♣ AR1042					
	♠ 5 ♥ RD1096 ♦ A8 ♣ AR1042					
	♠ 5 ♥ RD1096 ♦ A8 ♣ AR1042					
2♥ : fit de trois cartes, irrégulier, 7 HD. 4♥ : en raison des 19 HD et de la belle couleur secondaire affranchissable.						
Entame : As de Pique						

Ouest ne peut insister à Pique sans affranchir la Dame du mort. S'il joue Carreau ou Trèfle, le déclarant entreprend immédiatement d'affranchir ses Trèfles par la coupe : As et Roi de Trèfle, Trèfle coupé, As de Carreau (ou Pique coupé), Trèfle coupé et atout. Plus personne ne l'empêchera de réaliser son contrat.

Pour limiter le nombre de coupes au mort, Ouest doit impérativement jouer atout : As de Cœur et Cœur. Le déclarant ne coupera qu'un seul Trèfle et concédera ainsi la chute.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (23.4)

Cette dernière donne est difficile, mais incitera peut-être les enfants à approfondir la technique du jeu de la carte. Elle traite de l'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième du mort, et des problèmes de communication qui en découlent.

Donne 23.4			Donneur : Ouest		Vul : T		Jeu fléché n°4 - donne 20			
♠ 8 4 3 ♥ RD106 ♦ AD96 ♣ D4 ♠ V 10 5 ♥ 5 3 ♦ 7 5 2 ♣ AR 8 5 2 ♠ 6 ♥ V 9 8 4 2 ♦ R 8 4 ♣ V 10 9 6 N O S E			Sud		Ouest		Nord		Est	
			1♠		1♦		Passe		1♥	
			4♠		2♥		2♠		3♥	
			Passe		Passe		Passe		Passe	
			C'est la mêlée générale ! La surenchère d'Est à 3♥ est conforme à la loi des atouts. De son côté Sud réévalue sa main à 18 HD et fait le pari optimiste de gagner dix levées. Entame : Roi de Cœur							

Sud compte neuf levées : six Piques, un Cœur et deux Trèfles. Et à défaut de pouvoir couper du côté court, il ne trouvera la dixième levée qu'en affranchissant un Trèfle de longueur, même sur une répartition 4-2 des Trèfles adverses. Mais pour disposer du Trèfle affranchi, Sud doit ménager les atouts du mort, les seules cartes lui permettant d'y accéder.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur, encaisse l'As de Pique et joue As/Roi de Trèfle, Trèfle coupé gros, Pique pour le 10, Trèfle coupé gros et enfin Pique pour le Valet du mort. Le 8 de Trèfle est alors encaissé pour dix levées bien méritées !

Score : 4♠ = 620 NS

Isolez les Piques et les Trèfles pour faire rejouer les élèves et les habituer à prévoir le nombre de communications nécessaires à l'exploitation de la longue du mort.

♠ 8 4 3 ♣ D 4	♠ V 10 5 ♣ A R 8 5 2  ♠ 6 ♣ V 10 9 6	

Il s'agit d'affranchir un Trèfle par la coupe et de l'encaisser. Si la couleur est partagée 4-2, il faudra couper deux Trèfles en utilisant une première reprise extérieure et enfin aller chercher le Trèfle affranchi grâce à une deuxième reprise extérieure.

Hormis As/Roi de Trèfle, le Valet et le 10 de Pique sont les deux seules cartes permettant de communiquer au mort. Le déclarant doit donc les préserver pour mener à bien l'exploitation des Trèfles : As de Pique, As/Roi de Trèfle, Trèfle coupé gros (pour éviter une fâcheuse surcoupe), 10 de Pique, Trèfle coupé gros, et enfin le Valet de Pique pour encaisser le Trèfle affranchi.

Pour mener à bien l'affranchissement par la coupe de la longue du mort, il faut une remontée de plus que de cartes à couper.

TOURNOI N°3

Donne T3-1	Donneur : Nord	Vul : NS	Jeu fléché n° 4 - donne 21			
	♠ D 7 ♥ A V 10 7 4 ♦ A R V 10 ♣ V 8		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 3 ♥ R 9 6 ♦ 9 7 6 2 ♣ A D 4 3 2		♠ A R V 9 8 5 ♥ 3 ♦ 8 5 3 ♣ 9 7 5	3♥ Passe	Passe Passe	1♥ 4♥ Passe	2♣ Passe
Entame : As de Pique	♠ 10 6 4 2 ♥ D 8 5 2 ♦ D 4 ♣ R 10 6	100 EO	Enchères : 3♥ soutien limite mais obligatoire avec 10 HD et quatre atouts. Défense : Ouest défause le 2 de Carreau sur le Roi de Pique. Est rejoue donc Trèfle. Déclarant : Nord part de la Dame de Cœur pour faire l'impasse « forçante » au Roi.			

Donne T3-2	Donneur : Est	Vul : EO	Jeu fléché n° 4 - donne 22			
	♠ A V 9 ♥ 10 8 6 ♦ D 9 8 5 3 2 ♣ V		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 4 2 ♥ 5 ♦ A V 7 ♣ R 8 6 5 4		♠ R 8 7 5 3 ♥ A 4 ♦ R 10 ♣ A 10 7 3	3♥ Passe	4♣ Passe	5♥ Passe	1♠ Contre
Entame : 4 de Pique	♠ 6 ♥ R D V 9 7 3 2 ♦ 6 4 ♣ D 9 2	500 EO	Enchères : ne pouvant espérer faire chuter 4♣, Nord défend à 5♥ « vert contre rouge » avec au moins 8 levées (6 atouts, 1 As et 1 coupe). Défense : Est contre avec des As et des Rois (5♣ chute). Déclarant : il joue Trèfle pour ouvrir la coupe. Défense : Est plonge de l'As et joue l'As de Cœur et Cœur pour n'autoriser qu'une coupe.			

Donne T3-3	Donneur : Sud	Vul : T	Jeu fléché n° 4 - donne 23			
	♠ 3 ♥ 7 5 4 3 ♦ A R D V 7 3 ♣ D 8		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D V 7 2 ♥ A D 6 ♦ 8 5 ♣ 7 6 4		♠ R 9 8 5 ♥ R 2 ♦ 10 6 4 2 ♣ R 5 3	Passe Passe	1♠ Passe	2♦ Passe	3♣
Entame : As de Carreau	♠ 10 6 4 ♥ V 10 9 8 ♦ 9 ♣ A V 10 9 2	100 NS	Enchères : 3♣ avec quatre atouts et 12 HD. Minimum, Ouest passe. Défense : Sud défause le Valet de Trèfle sur le Roi de Carreau. Nord rejoue la Dame de Trèfle et la défense réalise trois levées dans la couleur pour une de chute. Déclarant : il ne lui reste plus qu'à féliciter NS			

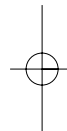
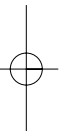
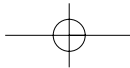
Donne T3-4	Donneur : Ouest	Vul : P	Jeu fléché n° 4 - donne 24			
	♠ 10 7 2 ♥ A R 10 8 3 ♦ 9 2 ♣ D V 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A R D 4 ♥ 9 ♦ A R V 5 ♣ 9 8 7 2		♠ V 9 8 6 5 ♥ 5 2 ♦ D 7 6 ♣ R 5 3	4♥ Passe	1♦ 4♣	1♥ Passe	1♠ Passe
Entame : Dame de Cœur	♠ 3 ♥ D V 7 6 4 ♦ 10 8 4 3 ♣ A 10 6	50 NS	Enchères : 4♥ avec 10 cartes à Cœur dans la ligne (loi des atouts), et 4♣ avec 19 HD. Défense : Nord doit prendre la Dame de Cœur du Roi et jouer la Dame de Trèfle. Déclarant : rien à faire si la défense joue bien.			

Table des matières

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
1	L'OUVERTURE D'1♥ ET 1♠ Réponses avec fit	1	1	Faire tomber les atouts	5
		1	2	Coupe de la main courte	7
		1	3	Jouer atout en flanc	8
		1	4	Ouvrir la coupe	8
2	L'OUVERTURE D'1SA Réponses à Sans-Atout	1	5	Affranchir les honneurs	9
		1	6	Débloquer le côté court	11
		1	7	Affranchir et débloquent	12
		1	8	Débloquer la longue en flanc	12
3	L'OUVERTURE DE 2SA Réponses à Sans-Atout	1	9	Levées de longueur	13
		1	10	Affranchir la longue	15
		1	11	Levée de longueur en flanc	16
		1	12	Affranchir la longue	16
4	LES ENTAMES À SANS-ATOUT	1	13	Affranchir les honneurs	17
		1	14	Déblocage en flanc	18
		1	15	Débloquer le côté court	19
		1	16	Forcer en 3 ^e position	20
5	L'OUVERTURE D'1♠ ET 1♦ Découverte d'un fit majeur (1)	1	17	Avantages du jeu à l'atout	21
		1	18	Tête de séquence à l'entame	22
		1	19	Singleton à l'entame	23
		1	20	Retrait des atouts et défausse	24
6	L'OUVERTURE D'1♠ ET 1♦ Découverte d'un fit majeur (2)	1	21	Levées de coupe	25
		1	22	Entame prudente	27
		1	23	Singleton en flanc	27
		1	24	Retrait des atouts	28
7	L'OUVERTURE D'1♠ ET 1♦ Redemandes à Sans-Atout	2	1	Prendre ses levées en flanc	29
		2	2	Compte des distributions	31
		2	3	4 ^e de la longue à l'entame	32
		2	4	4 ^e , affranchir la longue en flanc	32
8	Tournoi 1	2	5	Forcer en 3 ^e et coopérer	33
		2	6	Ouvrir la coupe	33
		2	7	Ouvrir la coupe en flanc	33
		2	8	Déblocages	33

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
9	LES RÉPONSES À UNE OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR SANS FIT	2	9	Affranchir la longue	35
		2	10	Affranchir la longue	36
		2	11	Affranchir la longue en flanc	37
		2	12	Affranchir la longue	38
10	L'IMPASSE (DIRECTE, INDIRECTE OU FORÇANTE) L'impasse répétée	2	13	Impasse indirecte	39
		2	14	Les trois impasses	41
		2	15	Impasse forçante et flanc	41
		2	16	Impasse répétée	42
11	L'INTERVENTION À 1SA	2	17	Contre-exemple	43
		2	18	Affranchir la longue	44
		2	19	Les levées du flanc	45
		2	20	Impasse répétée	46
12	LA DÉFAUSSE URGENTE	2	21	Défausse urgente	47
		2	22	Déblocage, défausse urgente	49
		2	23	Flanc : empêcher la défausse	49
		2	24	Minutage, défausse urgente	50
13	L'INTERVENTION À 1♦, 1♥ ET 1♠	3	1	Avantages de l'intervention	51
		3	2	Défausse urgente	53
		3	3	Flanc : refuser de prendre	53
		3	4	Impasse répétée	54
14	L'INTERVENTION À LA COULEUR AU PALIER DE 2	3	5	Conditions de l'intervention	55
		3	6	Défausse urgente	56
		3	7	Indication de l'entame	57
		3	8	Choisir l'impasse gagnante	57
15	PETIT EN SECOND, GROS EN TROISIÈME	3	9	Petit en second	58
		3	10	Contre-exemple du principe	60
		3	11	Carte équivalente en 3 ^e	60
		3	12	Plus petite équivalente en 3 ^e	61
16	Tournoi 2	3	13	Levées d'honneurs	62
		3	14	Impasse forçante et défausse	62
		3	15	Impasse répétée	62
		3	16	Impasse forçante	62

Séance	Thèmes	JF	Donne		Page
17	LA LOI DES ATOUTS	3	17	Loi des atouts	63
		3	18	Loi des atouts. Impasse.	64
		3	19	Loi statistique : ici la chute	64
		3	20	Contre-exemple	65
18	LES DÉFAUSSES	3	21	Défausses du déclarant	66
		3	22	Défausses du flanc	67
		3	23	Défausses du flanc	68
		3	24	Déblocage et défausse en flanc	68
19	LA VULNÉRABILITÉ, LE CONTRE PUNITIF	4	1	Contre punitif	70
		4	2	Contre punitif	71
		4	3	Contre-exemple	71
		4	4	Aléas du contre	72
20	L'APPEL / REFUS	4	5	Appel direct en défausse	73
		4	6	Appel ou refus	74
		4	7	Attendre la défausse	75
		4	8	Appel direct en fournissant	76
21	LES OUVERTURES DE BARRAGE	4	9	Avantages du barrage	77
		4	10	Loi des atouts en réponse	78
		4	11	Prendre ses levées en flanc	79
		4	12	Réponse fonction des levées	79
22	LES BARRAGES EN INTERVENTION	4	13	Avantages du barrage	80
		4	14	Contrat de sacrifice	81
		4	15	Soutien après un barrage	82
		4	16	Barrage « vert contre rouge »	82
23	L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE	4	17	Affranchir la 5 ^e par la coupe	83
		4	18	Affranchir la 5 ^e par la coupe	84
		4	19	Jouer atout en flanc	84
		4	20	Prévoir les communications	85
24	Tournoi 3	4	21	Refus en défausse	86
		4	22	« Vert contre rouge »	86
		4	23	Appel avec une séquence	86
		4	24	Initiative de la défense	86



Fédération Française de Bridge

20-21, Quai Carnot 92210 Saint-Cloud

Tel : 01 55 57 38 00

www.ffbridge.fr

Graphisme : Carlos Ferreira pour la Fédération Française de Bridge

