

Cours 1^{ère} année

Cours n°4

Ouverture de 1SA

Rappel des cours précédents

Plan de jeu, dès l'entame, **comptez**

- Le nombre de **cartes maîtresses**
- Le nombre de **levées réalisables**
- dans **quel ordre** jouer les cartes et de **quel côté** faire les levées.

Evolution de la marque

- Prime de **contrat partiel : 50 points**
- Prime de **manche : 300 points**
- **Score total** = points des levées (40 la première, 30 les suivantes) + prime

Les distributions régulières

Votre main est régulière si :

- **La plus courte des quatre couleurs comporte au moins deux cartes**
- **La seconde couleur la plus courte comporte au moins trois cartes**





Exercice





Imaginez trois distributions régulières ?





Main 1	4	3	3	3
Main 2	5	3	3	2
Main 3	4	4	3	2





Ces distributions sont-elles régulières ?





Exercice





 A R V 2	Distribution : 4-4-3-2 Régulière
 9 8 4 3	
 7 5	
 10 7 6	

 R 10 8 5 4	Distribution : 5-3-3-2 Régulière
 D 7 3	
 A 6 2	
 R 7	

 5	Distribution : 5-4-3-1 Irrégulière (bicolore)
 V 9 7 2	
 D 10 3	
 A V 8 5 3	

 R D 10 5	Distribution : 5-4-2-2 Irrégulière (bicolore)
 8 6	
 9 7	
 V 10 8 6 3	

 R V 10 8 6 2	Distribution : 6-3-2-2 Irrégulière (unicolore)
 6 4	
 9 7 6	
 D 2	

 V 9 5	Distribution : 4-3-3-3 Régulière
 A D 8	
 R V 9 2	
 A 8 4	

L'ouverture de 1 Sans-Atout

Conditions :

- Vous avez une distribution régulière
- La force de votre main est entre 15 et 17 points
- Vous n'avez ni cinq cartes à Pique, ni cinq cartes à Cœur

Alors, vous ouvrez de 1 sans-atout

L'enchère est précise

Votre partenaire connaît votre force (15-17H) et le type de distribution de votre main

Utilisation des boîtes d'enchères

A partir de maintenant vous ne direz plus « j'ouvre »





Mais :





Si votre jeu remplit les conditions, vous sortirez le carton d'enchère « 1SA » sans prononcer un mot





Si votre main ne remplit pas les conditions mais que vous avez plus de 12 points, vous direz encore « j'ouvre » en mini bridge





Avec les mains suivantes, que faites-vous ?





Exercice





 R V 5 2	Distribution : 4-4-3-2 Régulière 14 points H « j'ouvre »
 D V 6 3	
 A 5	
 R 6 2	

 V 6	Distribution : 5-4-2-2 Bicolore « j'ouvre »
 A R V 6	
 A 4	
 A D 9 5 2	

 A 9 2	Distribution : 4-3-3-3 Régulière 18 points H « j'ouvre »
 R V 5 4	
 A 8 3	
 A D 2	

 A 9 2	Distribution : 4-3-3-3 Régulière 17 points H « Carton 1SA »
 R 10 6 4	
 A 8 3	
 A D 2	

 R 5 2	Distribution : 5-3-3-2 Régulière 19 points H « j'ouvre »
 R V 5	
 A R	
 R D 7 4 3	

 R 5 2	Distribution : 5-3-3-2/Régulière 17 points H 5 cartes à Cœur « J'ouvre »
 R D 7 4 3	
 A V	
 R V 5	

Attitude du répondant après une ouverture de 1SA

La question que vous allez vous poser :

« Notre équipe peut-elle demander la manche et empocher la prime de 300 points ? »

Comment trouver la réponse ?





- *Vous connaissez votre nombre de points*
- *Vous connaissez la fourchette de points de votre partenaire*





Vous savez précisément dans quelle zone de points se trouve votre camp :





Le *plancher* et le *plafond*

*Votre partenaire a ouvert de 1SA,
quelles seront vos enchères ?*

Exercice

 R 6 4 3	Plancher du camp ? 19 = 15 + 4 Plafond du camp ? 21 = 17 + 4 Contrat possible ? 1SA <i>Aucune chance de trouver une manche, arrêtez les enchères : PASSE</i>
 V 4 2	
 9 6 4 3	
 6 3	

 9 2	Plancher du camp ? 25 = 15 + 10 Plafond du camp ? 27 = 17 + 10 Contrat possible ? 3SA <i>Assez de points pour une manche, demandez-là 3SA</i>
 R D 6	
 A 8 4 3	
 V 8 6 3	

 R 5 2	Plancher du camp ? 22 = 15 + 7 Plafond du camp ? 24 = 17 + 7 Contrat possible ? 2SA <i>Pas assez pour demander une manche, arrêtez les enchères : PASSE</i>
 R V 5	
 8 2	
 8 7 4 3 2	

Réponse sur l'ouverture de 1SA

En résumé :

Sur l'ouverture de 1SA de votre partenaire :

- Si la force globale de votre camp est **supérieure ou égale à 25 points**, vous annoncez **3SA**
- Si la force de votre camp est **inférieure à 25 points**, vous **passez**

C'est la « **Table de décision** »

Donne 1

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ A32
♥ RX52
♦ 94
♣ 6543



♠ 84
♥ ADV
♦ A853
♣ A987

*Entame : Roi
de Pique*

Sud	Ouest	Nord	Est
		patte	patte
1SA	patte	patte	patte

Les enchères :

Nord possède :

- Une main régulière
- Sept points

Il doit passer

Sud possède :

- Une main régulière
- Quinze points d'honneur

Il utilise le carton d'enchère : 1SA

Nord calcule le plancher et le plafond du camp

- Plancher : $15 + 7 = 22$ points
- Plafond : $17 + 7 = 24$ points

La force du camp est inférieure à 25 points : Nord doit passer

♠ A32
♥ RX52
♦ 94
♣ 6543



♠ 84
♥ ADV
♦ A853
♣ A987

*Entame : Roi
de Pique*

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
1SA	passe	passe	passe

Entame :

Roi de Pique, **tête de séquence** de trois honneurs (Roi, Dame, Valet) dans une couleur longue (4 cartes)

Plan de jeu du déclarant :

- Sept levées certaines :
 - 1 à Pique
 - 4 à Cœur
 - 1 à Carreau
 - 1 à Trèfle

Dans quel ordre jouer les cartes?

- **Cœur est une couleur asymétrique** : il faudra jouer les cartes maîtresses en Sud avant de jouer la 4^{ème} du Mort

Quel est le problème ?

Comment faire la 4^{ème} carte maîtresse à Cœur du Mort ?

- Il faudra garder la Dame ou le Valet pour la troisième levée à Cœur et surprendre cette carte par le Roi du Mort

Donne 1

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ A32		
♥ RX52		
♦ 94		
♣ 6543		
♠ RDV9		♠ X765
♥ 43		♥ 9876
♦ V762		♦ RDX
♣ RX2		♣ DV
♠ 84		
♥ ADV		
♦ A853		
♣ A987		

Entame : Roi de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
1SA	passe	passe	passe

Jeu de la carte :

1. Sud prend l'entame de l'As du Mort
2. 2 de Cœur pour l'As
3. Dame de Cœur, 5 au Mort
4. Valet de Cœur, surpris par le Roi
5. 4 de Carreau pour l'As de Sud
6. As de Trèfle
7. La défense réalise les levées restantes

Résultat : 1SA juste fait (7 levées)

Marque :

- 7 levées à Sans atout : 40
 - Contrat partiel réussi = 50 points
- Soit 90 points pour le camp Nord-Sud

Donne 2

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ RDV
♥ 43
♦ RVX3
♣ V952



♠ AX43
♥ 652
♦ AD
♣ A763

Entame : Dame
de Cœur

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA			

Les enchères :

Nord possède :

- Une main régulière
- Onze points

Il doit passer

Sud possède :

- Une main régulière
- Quatorze points d'honneur

Sa force est insuffisante pour 1SA. Il déclare : j'ouvre

Nord possède 11 points. Il l'annonce

Sud calcule la force de son camp : $14+11 = 25$

**La force du camp est de 25 point, suffisant pour jouer le contrat de
3SA**

♠ RDV
♥ 43
♦ RVX3
♣ V952



♠ AX43
♥ 652
♦ AD
♣ A763

Entame : Dame
de Cœur

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA			

Entame :

Dame de Cœur, **tête de séquence** de trois honneurs (Dame, Valet, 10) dans une couleur longue (4 cartes)

Plan de jeu du déclarant :

Sud devra laisser la défense réaliser quatre levées à Cœur avant de prendre la main

- Neuf levées certaines :
 - 4 à Pique, 0 à Cœur, 4 à Carreau, 1 à Trèfle

Dans quel ordre jouer les cartes ?

- **Pique est une couleur asymétrique** : il faudra jouer les cartes maîtresses au Mort avant de jouer la 4^{ème} en Sud
- **Carreau est une couleur asymétrique** : il faudra jouer les cartes maîtresses en Sud avant de jouer celles du Mort

Quel est le problème ?

Comment faire les cartes maîtresses au Mort et en Sud ?

- Il faudra jouer l'As de Carreau en premier et surprendre la Dame de Sud par le Roi du Mort
- Il faudra jouer le Roi et la Dame de Pique du Mort puis surprendre le Valet par l'As en Sud

Donne 2

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ RDV

♥ 43

♦ RVX3

♣ V952

♠ 52

♥ DVX8

♦ 9754

♣ DX4



♠ AX43

♥ 652

♦ AD

♣ A763

♠ 9876

♥ AR97

♦ 862

♣ R8

*Entame : Dame de
Cœur*

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA			

Jeu de la carte :

1. Est prend du Roi de Cœur et poursuit de l'As
2. Est continue du 9 de Cœur, Ouest prend du Valet
3. Ouest gagne la levée suivante avec le 10 de Cœur
4. Ouest contre attaque du 7 de Carreau. Sud prend de l'As
5. Sud joue la Dame de Carreau surprise par le Roi du Mort
6. Valet puis 10 de Cœur
7. Roi et Dame de Pique, Sud pose le 4 et le 3
8. Valet de Pique surpris par l'As de Sud
9. 10 de Pique
10. As de Trèfle

Résultat : 3SA juste fait (9 levées)

Marque :

- 9 levées à Sans atout : 40 + 30 + 30
- Contrat de manche réussi = 300 points

Soit 400 points pour le camp Nord-Sud

♠ A5
♥ RD52
♦ 963
♣ 6432



♠ R632
♥ AV
♦ ARD
♣ X987

Entame : Dame
de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
1SA	passe	2SA	passe
3SA	passe	passe	passe

Les enchères :

Nord possède :

- Une main régulière
- Neuf points

Il doit passer

Sud possède :

- Une main régulière
- Dix sept points d'honneur

Il utilise le carton d'enchère : 1SA

Nord calcule le plancher et le plafond du camp

- Plancher : $15 + 9 = 24$ points
- Plafond : $17 + 9 = 26$ points

La force du camp peut être égale ou supérieure à 25 points : Nord doit proposer de jouer une manche.

Il pose le carton 2SA

Sud possède 17 points, il accepte la proposition

Il choisit le carton 3SA

Donne 3

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ A5
♥ RD52
♦ 963
♣ 6432



♠ R632
♥ AV
♦ ARD
♣ X987

Entame : Dame
de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
1SA	passe	2SA	passe
3SA	passe	passe	passe

Entame :

Dame de Pique, **tête de séquence** de trois honneurs (Dame, Valet, 10) dans une couleur longue (5 cartes)

Plan de jeu du déclarant :

- Neuf levées certaines :
 - 2 à Pique, 4 à Cœur, 3 à Carreau, 0 à Trèfle

Dans quel ordre jouer les cartes ?

- **Pique est une couleur asymétrique avec deux cartes maîtresses seulement** : deux levées possibles
- **Cœur est une couleur asymétrique** : il faudra jouer les cartes maîtresses en Sud avant de jouer celles du Mort

Quel est le problème ?

Comment faire les cartes maîtresses au Mort à Cœur ?

- Il faudra prendre la 1^{ère} levée du Roi de Pique et assurer une remontée au Mort par l'As pour aller réaliser les cartes maîtresses à Cœur
- Il faudra jouer en priorité les deux levées maîtresses à Cœur en Sud avant de rejouer Pique pour l'As du Mort

Donne 3

Donneur : Nord – celui qui a le 3 de Carreau

♠ A5
♥ RD52
♦ 963
♣ 6432

♠ DVX94
♥ 643
♦ 752
♣ AD



♠ R632
♥ AV
♦ ARD
♣ X987

♠ 87
♥ X987
♦ VX84
♣ RV5

Sud	Ouest	Nord	Est
		panse	panse
1SA	panse	2SA	panse
3SA	panse	panse	panse

*Entame : Dame de
Pique*

Jeu de la carte :

1. Sud prend du l'entame du Roi de sa main
2. As de Cœur puis Valet de Cœur
3. 2 de Pique pour l'As du Mort
4. Roi et Dame de Cœur
5. 3 de Carreau pour l'As de Sud
6. Roi et Dame de Carreau
7. La défense réalise les levées restantes

Résultat : 3SA juste fait (9 levées)

Marque :

- 9 levées à Sans atout : 40 + 30 +30
 - Contrat de manche réussi = 300 points
- Soit 400 points pour le camp Nord-Sud

Donne 4

Donneur : Nord – celui qui a le 2 de Carreau

♠ 765
♥ X854
♦ RDV2
♣ AV



♠ A942
♥ D732
♦ A
♣ RDX2

Entame : Roi
de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA	passe	passe	passe

Les enchères :

Nord possède :

- Une main régulière
- Onze points

Il doit passer

Sud possède :

- Une main irrégulière
- Quinze points d'honneur

Sa distribution interdit d'ouvrir de 1SA.

Il déclare : j'ouvre

Nord possède 11 points. Il l'annonce

Sud calcule la force de son camp : $15+11 = 26$

La force du camp est de 26 points, suffisant pour jouer le contrat de 3SA

Donne 4

Donneur : Nord – celui qui a le 2 de Carreau

♠ 765
♥ X854
♦ RDV2
♣ AV



♠ A942
♥ D732
♦ A
♣ RDX2

*Entame : Roi
de Pique*

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA	passe	passe	passe

Entame :

Roi de Pique, **tête de séquence** de trois honneurs (Roi, Dame, Valet) dans une couleur longue (5 cartes)

Plan de jeu du déclarant :

- Neuf levées certaines :
 - 1 à Pique, 0 à Cœur, 4 à Carreau, 4 à Trèfle

Dans quel ordre jouer les cartes?

- **Carreau est une couleur asymétrique avec quatre cartes maîtresses** : Il faudra remonter au Mort par les Trèfles pour réaliser les trois cartes maîtresses du Mort
- **Trèfle est une couleur asymétrique** : il faudra jouer l'As du Mort et surprendre le Valet par le Roi

Quel est le risque ?

Si la défense prend la main, elle réalisera ses levées maîtresses à Pique et à Cœur. Le contrat sera alors chuté

Donne 4

Donneur : Nord – celui qui a le 2 de Carreau

♠ 765
♥ X854
♦ RDV2
♣ AV

♠ RDVX3
♥ AV
♦ 653
♣ 853



♠ A942
♥ D732
♦ A
♣ RDX2

♠ 8
♥ R96
♦ X9874
♣ 9764

Entame : Roi de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
J'ouvre	passe	J'ai 11 points	passe
Je joue 3SA	passe	passe	passe

Jeu de la carte :

1. Sud prend du l'entame de l'As
2. As de Carreau
3. 2 de Trèfle pour l'As du Mort
4. Roi, Dame et Valet de Carreau
5. Valet de Trèfle surpris par le Roi de Sud
6. Dame et 10 de Trèfle
7. La défense réalise les levées restantes

Résultat : 3SA juste fait (9 levées)

Marque :

- 9 levées à Sans atout : 40 + 30 +30
 - Contrat de manche réussi = 300 points
- Soit 400 points pour le camp Nord-Sud

Énoncé des exercices

**Exercices : Ouvrez-vous de 1SA avec les jeux suivants ?
Si la réponse est non, dites pourquoi ?**

	Votre main	1		Votre main	2		Votre main	3		Votre main	4
♠	A R 8 5		♠	9 5 3		♠	9 5		♠	A D V 6 3	
♥	9 5		♥	A D V 3		♥	R 9 8		♥	9 5	
♦	D V 8 5		♦	R V 9		♦	A D V 6 3		♦	R 9 8	
♣	A R 3		♣	A D 2		♣	A D 8		♣	A D 8	
Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?		

	Votre main	5		Votre main	6		Votre main	7		Votre main	8
♠	8 6		♠	A D 8 6		♠	A R V 6		♠	D V 9 6	
♥	A D V 2		♥	R V 9 6		♥	D V 5		♥	A 10 2	
♦	8 3		♦	A V 5 3		♦	R 9 2		♦	R D V 9	
♣	A R D 6 3		♣	D		♣	8 5 3		♣	A R	
Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?		

**Exercices : Ouvrez-vous de 2SA avec les jeux suivants ?
Si la réponse est non, dites pourquoi ?**

	Votre main	1		Votre main			Votre main			Votre main	
♠	R 8 5		♠	D 3 2		♠	A 9 5		♠	A R V 6 3	
♥	A D 9 5		♥	A V 3		♥	R 8		♥	A 8 5	
♦	R D 2		♦	A R V 9		♦	A D V 6 3		♦	9 8	
♣	A R 3		♣	A D 2		♣	A R 7		♣	A R D	
Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?		

	Votre main			Votre main			Votre main			Votre main	
♠	A D 8 6		♠	R D V 6		♠	A R V 6		♠	A R V	
♥	10 2		♥	A D 9 6		♥	A V 5		♥	A D 10 2	
♦	A R D V 7		♦	R D 8 7		♦	A 9 2		♦	R D V 9	
♣	R D		♣	A		♣	D 5 3		♣	A R	
Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?			Ouverture ?		

Exercices : Ouvrez-vous de 1SA avec les jeux suivants ?

Si la réponse est non, dites pourquoi ?

	Votre main	1		Votre main	2		Votre main	3		Votre main	4
♠	A R 8 5	17H	♠	9 5 3	17H	♠	9 5	16H	♠	A D V 6 3	16H
♥	9 5		♥	A D V 3		♥	R 9 8		♥	9 5	
♦	D V 8 5	régulier Pas de majeure	♦	R V 9	régulier Pas de majeure	♦	A D V 6 3	régulier Pas de majeure	♦	R 9 8	régulier
♣	A R 3		♣	A D 2		♣	A D 8		♣	A D 8	
Ouverture 1SA			Ouverture 1SA			Ouverture 1SA			Non Une majeure 5 ^{ème}		

	Votre main	5		Votre main	6		Votre main	7		Votre main	8
♠	8 6	16H	♠	A D 8 6	17H	♠	A R V 6	14H	♠	D V 9 6	20H
♥	A D V 2		♥	R V 9 6		♥	D V 5		♥	A 10 2	
♦	8 3		♦	A V 5 3		♦	R 9 2		♦	R D V 9	
♣	A R D 6 3		♣	D		♣	8 5 3		♣	A R	
Non, une main bicolore			Non, une main irrégulière, tricolore			Non, trop faible			Non, trop riche		

**Exercices : Ouvrez-vous de 2SA avec les jeux suivants ?
Si la réponse est non, dites pourquoi ?**

	Votre main	1		Votre main			Votre main			Votre main	
♠	R 8 5	21H	♠	D 3 2	21H	♠	A 9 5	21H	♠	A R V 6 3	21H
♥	A D 9 5		♥	A V 3		♥	R 8		♥	A 8 5	
♦	R D 2		♦	A R V 9		♦	A D V 6 3		♦	9 8	
♣	A R 3		♣	A D 2		♣	A R 7		♣	A R D	
Ouverture : 2SA			Ouverture : 2SA			Ouverture : 2SA			Non, une majeure 5ème		

	Votre main			Votre main			Votre main			Votre main	
♠	A D 8 6	21H	♠	R D V 6	21H	♠	A R V 6	19H	♠	A R V	27H
♥	10 2		♥	A D 9 6		♥	A V 5		♥	A D 10 2	
♦	A R D V 7		♦	R D 8 7		♦	A 9 2		♦	R D V 9	
♣	R D		♣	A		♣	D 5 3		♣	A R	
Non, une main bicolore			Non, une main tricolore			Non, force trop faible			Non, force trop forte		