

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

les Cadets

Perfectionnement Première année



UNIVERSITÉ DU BRIDGE



Ce manuel de « Perfectionnement » vient opportunément compléter la collection de manuels scolaires. Les enfants qui ont suivi les deux années du programme « Découverte » pourront désormais se perfectionner, et concourir dans la catégorie « Cadet 1^{ère} année » des Championnats de France.

La rédaction du manuel a été confiée à une équipe de pédagogues expérimentés composée de Katia Lormant, Sabine Rolland, Wilfried Libbrecht et Laurent Thuillez. Comme pour le précédent ouvrage, c'est Bernard Feltin qui a supervisé et harmonisé l'ensemble du projet. C'est grâce aux compétences de tous qu'en tant qu'initiateurs « Cadets », vous transmettez les bases du système d'enseignement français à vos élèves. Ces derniers termineront leur apprentissage avec un manuel de « Perfectionnement deuxième année » qui est en préparation.

D'ici là, bridgez les bien !

Benoît Brochu
Université du Bridge

SE PERFECTIONNER AU BRIDGE

Destiné à une troisième année d'enseignement de bridge scolaire, ce manuel est conçu dans la continuité et sur le modèle des manuels « Découverte » 1^{ère} et 2^{ème} années.

Il ne s'agit plus de faire découvrir le bridge aux jeunes, mais de leur faire acquérir les conventions de base, de combler leurs lacunes et d'approfondir leurs connaissances.

- Le programme de ce manuel « Perfectionnement » 1^{ère} année est réparti sur 24 séances.

La plupart des séances traitent des enchères. Il n'y a que trois séances spécifiques au jeu de la carte, mais tous les domaines du jeu de la carte sont abordés dans les donnes d'application.

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

Chaque partie comporte deux thèmes principaux d'enchères :

1^{ère} partie : le 2♣ Stayman, les 2♠ fort indéterminé et 2♦ forcing de manche.

2^{ème} partie : le Texas majeur, les enchères de chelem.

3^{ème} partie : les unicolores et les bicolores, le contre d'appel.

- 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 introduit 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. Ils sont une mise en pratique des acquis tout en permettant des rattrapages.

- Comme au cours des années précédentes, les jeunes doivent jouer le plus possible. Laissez-les jouer sans intervenir, même s'il est souvent difficile de rester impassible.

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

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.

- La Signalétique des textes reste la même que dans les manuels découverte 1^{ère} et 2^{ème} années :

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.

À l'exception des tournois, Sud est toujours le déclarant. On peut par exemple faire tourner le tapis afin que chaque élève soit déclarant à tour de rôle.

Séance 1

RÉVISION (1)

Programme de la séance

- Soutiens de l'ouvreur et du répondant
- Loi des atouts
- Réponse à SA
- Laisser traîner un atout maître
- Coupe de la main courte et parade en défense
- Prendre ses levées en flanc
- Déblocage

Première donne de la séance (1.1)

1.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°1 - Donne 1			
	♠ 6 3 2 ♥ A R 4 2 ♦ A D 8 5 ♣ 7 4		Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥ Passe	Passe Passe	1♦ 2♥	Passe Passe
♠ R D 7 ♥ D 1 0 ♦ V 1 0 4 ♣ V 1 0 9 3 2		♠ A 1 0 5 ♥ V 7 5 ♦ 9 7 3 ♣ R D 6 5	Nord ouvre de 1♦ avec 13 points H. Sud a 8 points H et répond 1♥ (la majeure économique avec 4 Cœurs et 4 Piques) Nord annonce 2♥ qui montre 4 cartes à Cœur et 12 à 16 points HD. Sud passe, car le camp ne possède pas assez de points pour annoncer la manche.			
Entame : Valet de Trèfle	♠ V 9 8 4 ♥ 9 8 6 3 ♦ R 6 2 ♣ A 8					

Sud compte 6 levées sûres : 2 à Cœur, 3 à Carreau et 1 à Trèfle, à condition de ne pas se faire couper un Carreau.

- o Il trouvera les deux levées manquantes à l'atout si le partage des Cœurs est 3-2 ; il réalisera alors une coupe et un atout de longueur.

Sud tire l'As et le Roi de Cœur en laissant traîner le dernier atout maître, encaisse l'As, le Roi et la Dame de Carreau, défausse le 8 de Trèfle sur le Carreau affranchi et coupe le Trèfle perdant.

Score : 2♥ +1 ► 140 NS.

Rappel des soutiens de l'ouvreur :

Ouvreur	Répondant
1♦	1♥
2♥	: 4 cartes à Cœur, 12 à 16 HD
3♥	: 4 cartes à Cœur, 17 à 19 HD
4♥	: 4 cartes à Cœur, 20 HD et plus

**Quand il reste un atout maître chez l'adversaire,
on ne gaspille pas deux atouts pour le faire tomber.**

Deuxième donne de la séance (1.2)

1.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°1 - Donne 2			
	♠ A D 6 ♥ 9 8 4 3 ♦ V 9 8 7 ♣ 7 5		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 5 2 ♥ D 1 0 5 2 ♦ R D 1 0 2 ♣ R V 9	♠ R 9 3 ♥ V 6 ♦ A 6 4 ♣ 1 0 8 4 3 2		1♠	Passe	2♠	Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ V 1 0 8 7 4 ♥ A R 7 ♦ 5 3 ♣ A D 6		Passe	Passe		Passe
			Sud ouvre d'1♠ avec 14 H. En réponse, Nord dit 2♠ avec ses 8 HD. Sud ne peut espérer jouer la manche avec seulement 15 HD ; il passe.			

Resté en main au Roi de Carreau, Ouest comprend que :

- o l'As de Carreau est dans la main du partenaire, autrement le déclarant aurait pris de l'As.
- o il n'a pas intérêt à continuer Carreau au risque de libérer le Valet du mort.
- o le doubleton Trèfle est une valeur de coupe de la main courte.

Laissez-le trouver le retour Pique pour le Roi de son partenaire, qui en rejouera.

Le déclarant rate l'impasse au Roi de Trèfle. Mais Ouest n'a plus de Pique pour enlever le dernier atout du mort. Son partenaire le pourrait, mais comment lui donner la main ? En jouant Carreau pour son As bien sûr !

Score : 2♠ -1 ► 100 EO.

Rappel des soutiens du répondant :

Ouvreur	Répondant	
1♠	2♠	: 6 à 10 HD, au moins trois cartes à Pique
	3♠	: 11 à 12 HD, au moins trois cartes à Pique
	4♠	: 13 à 15 HD, au moins trois cartes à Pique

Pour empêcher une coupe de la main courte, on joue atout !

Troisième donne de la séance (1.3)

1.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°1 - Donne 3			
	♠ A V 6 ♥ 1 0 6 4 3 ♦ V 9 8 4 2 ♣ 7		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D 9 7 2 ♥ R 8 ♦ 1 0 6 3 ♣ A V 4	♠ 1 0 4 3 ♥ V 5 ♦ A R 7 ♣ 9 8 6 3 2		1♥	1♠	2♥	2♠
Entame : Roi de Pique	♠ 8 5 ♥ A D 9 7 2 ♦ D 5 ♣ R D 1 0 5		Passe	Passe	3♥	Passe
			Passe	Passe		
			Sud ouvre d'1♥ avec 13 H. Ouest intervient à 1♠ avec 13 H. Nord soutient à 2♥ avec 10 HD et quand les enchères lui reviennent à 2♠, pousse à 3♥ en raison du fit de 9 cartes et de la distribution irrégulière. Le camp EO ne peut surenchérir vulnérable à 3♠ avec un fit huitième et des mains régulières.			

Quel que soit le moment choisi par le déclarant pour affranchir le Valet de Pique du mort, en particulier s'il laisse passer l'entame,

- o Ouest devra jouer le 3 de Carreau à la première occasion pour encaisser les levées auxquelles son camp a droit.

Score : 3♥ -1 = ► 50 EO.

En situation compétitive, avec une main irrégulière on peut demander autant de levées que l'on possède d'atouts dans son camp, conformément à la « loi des atouts ».

Quatrième donne de la séance (1.4)

1.4	Donneur : 0	Vul : T	JF n°1 - Donne 4			
	♠ R V 7 5 ♥ 9 6 3 2 ♦ R 4 2 ♣ R D		Sud	Ouest	Nord	Est
			2SA	Passe	1♦	Passe
				Passe	Passe	Passe
♠ A 9 8 3 ♥ A 1 0 4 ♦ D V 1 0 9 ♣ 1 0 6	N O E S ♠ 1 0 6 ♥ R D V ♦ 8 7 6 ♣ 9 8 7 5 2		Nord ouvre d'1♦ avec 12H. Sud répond 2SA avec 11 H réguliers sans majeure quatrième. Nord compte les points du camp (23-24) et passe, n'arrivant pas au 25 H nécessaires à la manche.			
Entame :	♠ D 4 2					
Dame de	♥ 8 7 5					
Carreau	♦ A 5 3					
	♣ A V 4 3					

Sud compte 6 levées sûres : 2 Carreaux et 4 Trèfles.

- o Il trouvera les 2 levées manquantes à Pique, par un simple affranchissement d'honneurs, mais devra surmonter le blocage des Trèfles.

Sud prend l'entame Carreau du Roi (et non de l'As de la main) et encaisse expressément le Roi et la Dame de Trèfle avant de toucher aux Piques.

La défense sera vigilante dans ses défausses : Ouest doit garder ses Piques !

Score : 2SA = ► 120 NS.

Rappel des réponses à SA :

Ouvreur	Répondant	
1♦	1SA	: pas de majeure 4 ^e , 6 à 10 H
	2SA	: pas de majeure 4 ^e , jeu régulier, 11 à 12 H
	3SA	: pas de majeure 4 ^e , jeu régulier, 13 à 15 H

**Il faut débloquer les honneurs,
tant qu'on communique entre les deux jeux.**

Séance 2

RÉVISION (2)

Programme de la séance

- Redemande de l'ouvreur à SA
- Barrage
- Réponse à l'ouverture d'1SA
- Jouer les honneurs du côté court
- Impasses
- Appel direct

Première donne de la séance (2.1)

2.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°1 - Donne 5			
	♠ V 7 5 2 ♥ R 8 2 ♦ R D 2 ♣ 9 7 3 ♠ A 8 6 4 ♥ D V 7 4 3 ♦ 8 ♣ A V 8 Entame : 4 de Cœur	♠ R 10 9 ♥ 10 6 ♦ V 9 6 4 ♣ D 10 5 4 ♠ D 3 ♥ A 9 5 ♦ A 10 7 5 3 ♣ R 6 2				
	N O E S		Sud 1♦ 1SA	Ouest 1♥ Passe	Nord Passe 1♠ Passe	Est Passe Passe Passe
			Sud ouvre d'1♦ avec ses 13 points H. Ouest intervient à 1♥. Nord répond sa majeure : 1♠. Est passe avec moins de 8 H. Sud a un jeu régulier de 12 à 14 points H ; il redemande à 1SA plutôt qu'à 2♦.			

Sud compte 5 levées : 2 Cœurs et 3 Carreaux. Les levées manquantes proviendront de la longue à Carreau.

o Sud doit jouer les Carreaux dans le bon ordre : d'abord les honneurs de la main courte.

Le 2 de Carreau permettra de passer à la main longue. Au deuxième tour de Carreau, le déclarant remarquera qu'Ouest ne fournit pas ; il devient donc évident de faire l'impasse au Valet de Carreau contre Est.

Score : 1SA = ► 90 NS.

Rappel des redemandes à Sans-Atout :

Ouvreur	Répondant
1♦	1♠
1SA	: pas 4 cartes à Pique, jeu régulier, 12 à 14 H
2SA	: pas 4 cartes à Pique, jeu régulier, 18 à 19 H

Quand on encaisse une couleur, on commence par jouer les honneurs du côté court.

Deuxième donne de la séance (2.2)

2.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°1 - Donne 6			
	♠ 1063 ♥ 732 ♦ R9 ♣ RD943		Sud	Ouest	Nord	Est
			3♣	4♥	4♠	1♥
			Passe	Contre	Passe	Passe
			Passe			Passe
♠ R9 ♥ RV64 ♦ 10642 ♣ A108		♠ 7 ♥ AD1098 ♦ AD75 ♣ V75	Sud intervient à 3♣ avec la main idéale : 7 belles cartes et 8 H. Avec 14 HD, Ouest soutient à 4♥. Assuré d'un fit de 10 cartes, Nord prolonge le barrage au palier de 4, « vert contre rouge ». Ouest contre avec la majorité des points dans son camp.			
Entame : 6 de Cœur	♠ ADV8542 ♥ 5 ♦ V83 ♣ 62					

Le déclarant coupe le retour Cœur et joue Trèfle vers le Roi.

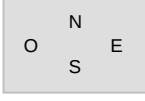
- o Qu'il prenne de l'As de Trèfle au premier ou au deuxième tour de la couleur, Ouest devra jouer Carreau pour que le partenaire encaisse deux levées dans la couleur.

Score : 4♣ x -2 ► 300 EO.

En intervention comme à l'ouverture, l'enchère de barrage promet une belle couleur, 6 à 10 H et :

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

Troisième donne de la séance (2.3)

2.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°1 - Donne 7			
	♠ V95 ♥ AR10 ♦ R54 ♣ V1095		Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ 82 ♥ V94 ♦ V10962 ♣ AD4		♠ 7643 ♥ 8532 ♦ A73 ♣ 87	Sud ouvre d'1SA avec un jeu régulier et 15-17 H. Nord totalise 27 à 29 H et conclut à 3 SA.			
Entame : Valet de Carreau	♠ ARD10 ♥ D76 ♦ D8 ♣ R632					

Sud compte 8 levées : 4 Piques, 3 Cœurs et 1 Carreau après l'entame.

- o Est ne doit fournir son As de Carreau que pour prendre le Roi du mort.

Sur le Valet de Carreau, le déclarant appelle un petit du mort, et Est fournit le 3 pour ne concéder qu'une levée de Carreau.

Sud cherchera son salut en tentant l'impasse (forçante) à la Dame de Trèfle, sans succès ...

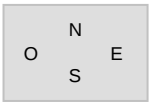
Score : 3SA - 2 ► 200 EO.

Rappel des soutiens à l'ouverture d'1SA (15-17 H) :

Ouvreur	Répondant	
1SA	Passe	: 0 à 8 H
	2SA	: 9 H (proposition de manche)
	3SA	: 10 à 15 H (conclusion)

**Les honneurs de la défense sont destinés aussi
à la capture d'honneurs inférieurs.**

Quatrième donne de la séance (2.4)

2.4	Donneur : 0	Vul : P	JF n°1 - Donne 8			
	♠ RV 65 ♥ A 7 4 ♦ D 6 4 3 ♣ R 8		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	1♦	1♥
♠ A 8 2 ♥ 3 ♦ 9 8 7 5 2 ♣ V 7 6 5		♠ 3 ♥ D 1 0 8 6 5 2 ♦ R 1 0 ♣ A D 9 3	1♠ 4♠	Passe Passe Passe	2♠ Passe	Passe Passe
Entame : 3 de Cœur	♠ D 1 0 9 7 4 ♥ RV 9 ♦ A V ♣ 1 0 4 2		Nord ouvre d'1♦ avec un jeu régulier et 13 H. Est intervient à 1♥ avec 11 H. Sud répond 1♠, et sur la redemande à 2♠ qui garantit quatre cartes et 12-16 HD, conclut à 4♠ avec 14 HD.			

Sud doit jouer Pique au plus vite pour réduire le risque de coupe. Il prend la Dame de Cœur du Roi, puis joue Pique vers le Roi et Pique vers la Dame.

- o Est doit défausser et pour inciter clairement le partenaire à jouer Trèfle, il se débarrasse du 9 de Trèfle.

Ouest prend de l'As de Pique et, obéissant, joue le 6 de Trèfle. Est encaisse l'As et la Dame de Trèfle et rejoue Cœur pour la coupe du partenaire.

Score : 4♠ - 1 ► 50 EO.

**La défausse d'une grosse carte
est un appel direct dans la couleur.**

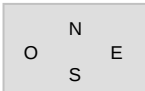
Séance 3

LE 2♣ STAYMAN (1)

Programme de la séance

- Intérêt du 2♣ Stayman
- Les réponses avec une majeure quatrième

Première donne de la séance (3.1)

3.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°1 - Donne 9			
	♠ R 9 5 ♥ A V 7 2 ♦ 8 6 ♣ D 6 4 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 8 4 ♥ D 5 3 ♦ A V 10 7 2 ♣ 9 5		♠ 10 6 3 2 ♥ 10 9 ♦ R 9 4 ♣ V 10 8 2	1SA Passe	Passe Passe	Passe 3SA	Passe Passe
Entame : Valet de Carreau	♠ A V 7 ♥ R 8 6 4 ♦ D 5 3 ♣ A R 7		En l'état des connaissances, le camp NS aboutit au contrat de 3SA qui chute rapidement sur l'entame Carreau.			

- Demandez aux enfants si un autre contrat aurait pu être joué ?

Oui, 4♥ puisqu'on détient un fit huitième. L'impasse Cœur gagne mais l'impasse Pique échoue ; le déclarant totalise 10 levées : 2 Piques, 4 Cœurs, 1 Carreau coupé et 3 Trèfles.

- Comment trouver ce contrat ?

Il faudrait que le répondant sache que l'ouvreur détient une majeure quatrième.

C'est ce que permet de faire le 2♣ "Stayman" : quand le répondant déclare 2♣ sur 1SA, il ne promet pas des Trèfles, mais demande à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième.

- Combien de points faut-il pour utiliser le 2♣ Stayman ?

Le camp sera amené à jouer au moins au palier de 2, ce qui nécessite un minimum de 23 H. Comme l'ouvreur ne promet que 15 H, le répondant doit en détenir au moins 8.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

?

En réponse à l'ouverture d'1SA, le 2♣ Stayman signifie :

- « partenaire, as-tu une majeure quatrième ? ».
- j'ai une majeure quatrième (sinon, à quoi bon poser la question ?) et un minimum de 8 H.

①	②	③	④	⑤
♠ D 9 7 3 ♥ A 7 3 ♦ R 8 4 2 ♣ 5 2	♠ 8 5 ♥ R V 6 2 ♦ D 7 4 ♣ 9 6 3 2	♠ A R 6 2 ♥ R D 10 8 ♦ A 7 4 3 ♣ 6	♠ A V 3 ♥ A D 5 ♦ R 6 4 2 ♣ 10 8 5	♠ D 7 6 ♥ 9 7 4 2 ♦ A 9 6 3 ♣ A 5
9 H, 4 Piques 2♣	6 H Passe	16 H, 4 Cœurs et 4 Piques 2♣	14 H, pas de majeure 4 ^e 3SA	10 H, 4 Cœurs 2♣

Deuxième donne de la séance (3.2)

3.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°1 - Donne 10			
	♠ D 1 0 8 5 ♥ 7 4 ♦ A R V 1 0 3 ♣ A D		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 4 ♥ R D 1 0 3 ♦ 9 6 5 ♣ 9 5 4 2	N O S E ♠ 7 6 2 ♥ 9 8 6 2 ♦ 8 4 ♣ 1 0 8 7 3		1SA 2♣ Passe	Passe Passe Passe	2♣ 6♣	Passe Passe Passe
Entame : Roi de Cœur	♠ A V 9 3 ♥ A V 5 ♦ D 7 2 ♣ R V 6					

Sud ouvre d'1SA et Nord qui possède 16 H et quatre cartes à Pique utilise le 2♣ Stayman.

Que doit répondre Sud ? Avec quatre cartes à Pique, il répond naturellement 2♣.

Nord réévalue son jeu et compte maintenant 18 HD : il conclut à 6♣ (le camp possède entre 33 et 36 HD, la zone du petit chelem).

Sud compte 3 ou 4 Piques suivant la place du Roi, 1 Cœur, 5 Carreaux et 3 Trèfles qui font 12 ou 13 levées. Mais après l'entame, les adversaires seront en mesure de réaliser 1 Cœur et 1 Pique.

- o Le déclarant doit immédiatement défausser son Cœur perdant sur un Trèfle ; c'est ensuite qu'il pourra tenter l'impasse au Roi de Pique.

Score : 6♣ = ► 1430 NS.

?

En réponse au 2♣ Stayman, l'ouvreur déclare :

- 2♥ avec 4 cartes à Cœur
- 2♠ avec 4 cartes à Pique

Fitté en majeure, l'auteur du 2♣ Stayman soutient au palier approprié :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2♥	3♥	: 8 - 9 HD (<i>Proposition de manche</i>)
	4♥	: 10 - 15 HD
	5♥	: 16 - 17 HD (<i>Proposition de chelem</i>)
	6♥	: 18 - 19 HD

Troisième donne de la séance (3.3)

3.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°1 - Donne 11			
	♠ R 7 4 ♥ R 4 3 2 ♦ A 8 7 ♣ 7 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	2♣	Passe
			2♠	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ V 8 ♥ V 5 ♦ R 1 0 4 2 ♣ D 1 0 8 3 2		♠ 1 0 9 6 2 ♥ 1 0 9 7 6 ♦ D 5 3 ♣ A 9				
	♠ A D 5 3 ♥ A D 8 ♦ V 9 6 ♣ R V 6					
Entame : 3 de Trèfle						

Sud ouvre d'1SA et Nord avec 10 H et quatre cartes à Cœur, fait un Stayman. Sud répond 2♠ avec quatre cartes à Pique.

Demandez à Nord :

- *as-tu découvert un fit ?* Non.
- *où vas-tu jouer ?* À Sans-Atout puisque ma main est régulière.
- *à quel palier ?* Au palier de 3 puisqu'avec 10 H je peux imposer la manche (avec 8-9 H, il proposerait la manche en déclarant 2SA).

Ouest entame du 3 de Trèfle, la quatrième meilleure ; Est prend de l'As et rejoue Trèfle. Sud passe le Valet, pris par Est qui continue d'affranchir sa couleur.

o Est doit défausser sur le troisième tour.

- Il ne peut défausser un Cœur, sous peine de libérer le quatrième Cœur du mort.
- Il sait que le déclarant possède quatre cartes à Pique : il ne peut donc défausser de cette couleur sous peine de voir le déclarant réaliser un quatrième Pique.

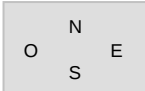
Il défausse alors un Carreau en espérant trouver un complément chez son partenaire.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Sans fit majeur, l'auteur du Stayman annonce avec un jeu régulier :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2X	2SA	: 8 - 9 H (<i>Proposition de manche</i>)
	3SA	: 10 - 15 H
	4SA	: 16 - 17 H (<i>Proposition de chelem</i>)
	6SA	: 18 - 19 H

Quatrième donne de la séance (3.4)

3.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°1 - Donne 12			
	♠ D 6 4 ♥ R V 8 7 ♦ 5 4 ♣ D 1 0 8 7 ♠ R 8 7 3 ♥ 6 5 ♦ D V 1 0 7 6 ♣ R 2 Entame : Dame de Carreau	♠ V 1 0 5 ♥ A 3 2 ♦ R 9 3 2 ♣ 5 4 3 ♠ A 9 2 ♥ D 1 0 9 4 ♦ A 8 ♣ A V 9 6				
						
			Sud 1SA 2♥ Passe	Ouest Passe Passe Passe	Nord Passe 2♣ 3♥	Est Passe Passe Passe

Sud ouvre d'1SA et Nord fait un Stayman puisqu'il possède 8 H et quatre cartes à Cœur. Quand Nord répond 2♥, le fit est trouvé.

- *À quel palier faut-il jouer ?* Avec 9 HD, Nord n'est pas assez fort pour imposer la manche ; il ne peut que la proposer.
- *Comment ?* En déclarant 3♥, enchère qui établit l'atout Cœur.
Sud, minimum, refuse bien entendu la proposition de manche et passe.

Le déclarant prend l'entame de l'As de Carreau et s'attaque aux atouts.

- o Il fait ensuite l'impasse forçante au Roi de Trèfle qui échoue. Il terminera par l'impasse indirecte à Pique (le 2 de Pique vers la Dame) qui lui permet de gagner son contrat.

Score : 3♥ = ► 140 NS.

Sur une proposition de manche en majeure, l'ouvreur d'1SA évalue également sa main en points HD :

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♥	3♥
Passe	: 15 - 16 HD
4♥	: 17 - 18 HD

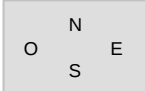
Séance 4

LE 2♣ STAYMAN (2)

Programme de la séance

- Les réponses avec zéro ou deux majeures quatrièmes
- Rappel des réponses au Stayman

Première donne de la séance (4.1)

4.1	Donneur : N	Vul : T	JF n°1 - Donne 13			
	♠ A 9 7 3 ♥ A V ♦ 7 5 2 ♣ D 1 0 7 4 ♠ 1 0 2 ♥ D 1 0 9 7 6 ♦ D 4 ♣ V 9 8 5 Entame : 10 de Cœur	♠ D V 8 4 ♥ R 4 2 ♦ V 1 0 8 6 3 ♣ 3 ♠ R 6 5 ♥ 8 5 3 ♦ A R 9 ♣ A R 6 2				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	Passe	Passe
			2♦	Passe	2♣	Passe
			Passe	Passe	3SA	Passe

Sud ouvre d'1SA et Nord qui possède 11 H et quatre cartes à Pique, utilise le 2♣ Stayman.

Que doit répondre Sud sans majeure quatrième ? Ni 2♥ ni 2♠ qui indiqueraient une majeure quatrième ; entre 2♣ et 2♥, c'est l'enchère de 2♦ qui dénie une majeure quatrième.

Sur la réponse de 2♦, Nord sait maintenant que son camp n'a pas de fit majeur ; il conclut à 3SA avec une main régulière.



En réponse au 2♣ Stayman, 2♦ ne signifie rien d'autre que :

« Je n'ai pas de majeure quatrième ».

Ouest entame du 10 de Cœur (la plus grosse des deux cartes collées en cas de séquence brisée) pour le Roi de son partenaire qui rejoue de la couleur.

Le déclarant compte 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 3 Trèfles = 8 levées.

- o Il peut espérer faire un quatrième Trèfle si la couleur est répartie 3-2 en flanc, ou si le Valet est quatrième en Ouest.

Il commence par tirer l'As et le Roi de Trèfle et découvre qu'Est avait un singleton. Il peut maintenant jouer vers sa fourchette D10 et aligner les 9 levées demandées.

Tirer la Dame au premier ou au deuxième tour de la couleur aurait cassé la fourchette D10 et empêché la capture du Valet quatrième.

Cette façon de jouer est une illustration du principe de « conservation des fourchettes ».

Score : 3SA = ► 600 NS.

Deuxième donne de la séance (4.2)

4.2	Donneur : E	Vul : P	JF n°1 - Donne 14			
	♠ A 6 5 3 ♥ R 9 5 4 ♦ A 2 ♣ 9 5 3 ♠ V 9 8 4 ♥ A 1 0 7 6 3 ♦ 1 0 3 ♣ R 6 Entame : 6 de Cœur	♠ R D 2 ♥ 8 ♦ 9 7 6 5 4 ♣ 1 0 8 7 4 ♠ 1 0 7 ♥ D V 2 ♦ R D V 8 ♣ A D V 2				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	2♣	Passe
			2♦	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		

Nord qui possède 11 H, quatre cartes à Cœur et à Pique, utilise le 2♣ Stayman.

Sur la réponse de 2♦, Nord abandonne l'idée de jouer un contrat en majeure ; il conclut à 3SA avec une main régulière.

Ouest entame du 6 de Cœur, la quatrième meilleure et Sud capture le 8 d'Est de son Valet. Disposant alors de 7 levées (1 Pique, 1 Cœur, 4 Carreaux et 1 Trèfle), Sud ne trouvera pas les deux levées manquantes à Trèfle, mais tout simplement à Cœur, la couleur d'entame. En effet, Ouest ayant montré au moins quatre cartes à Cœur, débloquent la Dame garantira deux levées grâce à la fourchette R9 du mort.

- o Sud rejoue immédiatement la Dame de Cœur, et la défausse du 4 de Carreau d'Est éclaircit la situation.

Ouest rejoue Pique, mais Sud encaisse ses Carreaux et fait l'impasse au 10 de Cœur, affiché en Ouest.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Troisième donne de la séance (4.3)

4.3	Donneur : S	Vul : NS	JF n°1 - Donne 15			
	♠ 5 4 2 ♥ R 7 6 ♦ A 8 7 ♣ D 9 8 7 ♠ R D 9 8 7 ♥ V 5 ♦ V 5 3 2 ♣ 1 0 6 Entame : 8 de Pique	♠ A 1 0 ♥ A 9 4 3 ♦ 1 0 9 6 4 ♣ V 3 2 ♠ V 6 3 ♥ D 1 0 8 2 ♦ R D ♣ A R 5 4				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	2SA	Passe
			Passe	Passe		

Sur l'ouverture d'1SA, Nord possède 9 H sans majeure quatrième. Il encourage à 2SA sans utiliser le 2♣ Stayman.

Minimum, Sud décline l'offre de son partenaire.

Ouest entame du 8 de Pique en quatrième meilleure. Celle du Roi de Pique, qui promettait trois honneurs, aurait bloqué la couleur.

- o Est prend de l'As de Pique et rejoue le 10 pris bien entendu en Ouest pour le défilé de cinq levées. A la troisième levée, Est défaussera le 9 de Cœur (appel direct) pour que son partenaire joue ensuite Cœur.

Score : 2SA - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (4.4)

4.4	Donneur : O	Vul : EO	JF n°1 - Donne 16			
	♠ R V 7 2 ♥ A V 5 4 ♦ R 8 ♣ R 8 5		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	1SA	Passe
			2♣	Passe	2SA	Passe
			6♠	Passe	Passe	Passe
♠ 6 4 ♥ R 1 0 6 ♦ D 1 0 7 6 5 ♣ 9 7 6	N O E S ♠ 8 5 3 ♥ D 9 8 7 ♦ V 9 ♣ 1 0 4 3 2 ♠ A D 1 0 9 ♥ 3 2 ♦ A 4 3 2 ♣ A D V					
Entame : 6 de Trèfle						

Nord ouvre d'1SA et Sud, qui possède 17 H et quatre cartes à Pique, utilise le 2♣ Stayman. Que doit répondre Nord avec les deux majeures quatrièmes ? Les réponses de 2♦, 2♥ et 2♠ étant déjà utilisées, la suivante, 2SA, décrit les deux majeures quatrièmes.



En réponse au 2♣ Stayman, 2SA signifie :
« J'ai les deux majeures quatrièmes ».

Sur 2SA, Sud sait maintenant que son camp possède un fit huitième à Pique et une force de 18 HD chez lui plus 15 à 18 HD chez l'ouvreur = 33 à 36 HD : il conclut à 6♠ !

o Pour gagner, le déclarant coupe maître deux Carreaux avant de faire tomber les atouts
 Score : 6♠ = ► 980 NS.

Rappel des réponses au Stayman :

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♦	: ni 4 Cœurs, ni 4 Piques
2♥	: 4 Cœurs
2♠	: 4 Piques
2SA	: 4 Cœurs et 4 Piques

Pour aller plus loin

À partir de 8 H, l'utilisation du 2♣ Stayman est systématique avec une majeure quatrième, quelle que soit la longueur des autres couleurs. Ainsi, on répondra à une ouverture d'1SA :

①	②	③	④
♠ 8 3 ♥ D 8 6 3 ♦ R 9 8 4 2 ♣ 7 4	♠ 7 3 ♥ V 9 6 5 ♦ V 4 ♣ A D 6 5 3	♠ R D 6 2 ♥ 4 ♦ A R V 5 3 ♣ D V 2	♠ A D 8 2 ♥ A 9 7 6 5 ♦ 3 ♣ V 7 6
Passe,	2♣, et quand	2♣, et quand	2♣, et quand
seulement 5 H.	l'ouvreur dénie 4 cartes à Cœur, 2SA.	l'ouvreur dénie 4 cartes à Pique, 3♦.	l'ouvreur dénie une majeure 4 ^e , 3♥.

Séance 5

L'ÉVALUATION DES LONGUEURS

Programme de la séance

- Les levées de jeu
- Les points de longueur (L)

Première donne de la séance (5.1)

5.1	Donneur : N	Vul : P	JF n° 1 - donne 17			
	♠ 1 0 7 6 4 ♥ D 8 5 4 ♦ 2 ♣ D 7 5 2 ♠ V 8 5 3 2 ♥ V 2 ♦ 1 0 8 5 ♣ A 9 6 Entame : Valet de Cœur	♠ R D 9 ♥ R 1 0 9 7 6 ♦ 9 7 ♣ R V 8 ♠ A ♥ A 3 ♦ A R D V 6 4 3 ♣ 1 0 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♦	Passe	Passe	1♥ Passe
			Laissez-les enchérir librement jusqu'au probable contrat de 2♦ (ou 3♦). Sud réalise 9 levées et concède les quatre dernières. Score : 2♦ + 1 ► 110 NS.			

Demandez à Sud : es-tu satisfait ? Oui, j'ai même réalisé 9 levées.

N'y avait-il pas de meilleur contrat à jouer ? Mais bien sûr, 3SA !

C'était prévisible, car quelle que soit l'entame, on réalise rapidement 2 As et 7 Carreaux. On compte 9 levées de jeu aussi bien à l'atout Carreau qu'à Sans-Atout.

Score : 3SA = ► 400 NS.

**C'est à l'appui d'une belle couleur longue
que l'on évalue une main en levées de jeu.**

NOTA : chaque levée réalisable une fois sur deux s'évalue à une demi-levée de jeu.

Exercices

Évaluez le nombre de levées de jeu de chacune des mains suivantes :

①

♠ A R D V 1 0 4
♥ R D V
♦ A 2
♣ A D

10 ½

10 ou 11 levées selon la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle.

$$6♠ + 2♥ + 1♦ + 1♣ + \frac{1}{2}♣ = 10 \frac{1}{2}$$

②

♠ A R D V 8 5 3 2
♥ R 4
♦ A D
♣ A

11

10, 11 ou 12 levées selon le résultat des impasses Cœur et Carreau.

$$8♠ + 1♦ + 1♣ + \frac{1}{2}♥ + \frac{1}{2}♦ = 11$$

Deuxième donne de la séance (5.2)

5.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n° 1 - donne 18			
	♠ D 5 2 ♥ 5 3 ♦ A D 6 3 2 ♣ 7 6 4 ♠ V 1 0 9 4 3 ♥ R 7 ♦ 1 0 8 7 5 ♣ R V Entame : Valet de Pique	♠ 8 7 6 ♥ V 1 0 9 6 2 ♦ 9 ♣ A D 1 0 9 ♠ A R ♥ A D 8 4 ♦ R V 4 ♣ 8 5 3 2				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	Passe	Passe
			Sud ouvre de 1SA avec 17 points H. Se comptant 8 points H, Nord passe.			

Sud dénombre 3 Piques, 1 Cœur et 4 Carreaux qui font 8 levées.

- o Il réalisera une levée de longueur à Carreau à condition d'encaisser les Carreaux en commençant par les honneurs du côté court. Mais au préalable, il doit débloquer les Piques de la main pour dégager la Dame du mort.

Score : 1SA + 2 ► 150 NS.

Demandez à Nord :

Quelle couleur a procuré le plus de levées ? Carreau, 5 levées.

Le cinquième Carreau vaut-il une levée ? Oui. Sans lui, nous n'aurions fait que 8 levées.

S'il attribue au cinquième Carreau la valeur d'1 point, Nord en comptabilise 9 et répond 2SA sur l'ouverture d'1SA du partenaire. Ce dernier, maximum, conclut alors à 3SA.

Les points de longueur (L)



En complément des points H, on ajoute 1 point L à partir de la cinquième carte d'une couleur.

Troisième donne de la séance (5.3)

5.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°1 - donne 19			
	♠ V 5 3 2 ♥ A 1 0 ♦ 9 7 ♣ A 8 7 6 4 ♠ 8 7 ♥ R D V 4 3 ♦ A D 8 6 ♣ 1 0 5 Entame : Roi de Cœur	♠ 9 ♥ 9 7 6 5 2 ♦ R V 5 2 ♣ R V 9 ♠ A R D 1 0 6 4 ♥ 8 ♦ 1 0 4 3 ♣ D 3 2				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	1♥	Passe	4♥
			Passe	Passe	Passe	
			Ou mieux :			
			1♠	2♥	4♠	Passe
			Passe	Passe		
			Laissez-les enchérir et jouer le contrat final atteint.			

Ne pouvant théoriquement ouvrir d'1♠ avec moins de 12 H, ni de 2♣ avec plus de 10 H, Sud a probablement passé pour se retrouver au tour suivant au palier de 4 !

Si Sud ouvre d'1♠, Nord évalue sa main à 14 HLD et soutient au bon contrat de 4♠.

o Sud réalise 10 levées : 6 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau coupé et 2 Trèfles.

Score : 4♠ = ► 420 NS.

La surenchère à 5♥ est facultative pour le camp EO, surtout « Rouge contre Vert ». Ouest chute de deux levées s'il fait l'impasse à la Dame de Trèfle.

Score : 5♥ x -1 ou -2 ► 200 ou 500 NS.

Félicitez celui qui s'est ajouté 2 points de longueur pour ouvrir d'1♠.

Ainsi, en tenant compte des points L à l'ouverture des mains irrégulières, on peut énoncer la règle suivante :

On ouvre de 1 à la couleur à partir de 12 H ou de 13 HL.

Ne pas tenir compte des points L à l'ouverture d'une main régulière : 1SA reste à 15-17 H en ignorant l'existence d'une éventuelle mineure cinquième.

À Sans-atout, la cinquième carte d'une couleur n'a de réelle valeur que si la couleur est exploitable : il faut un complément d'au moins deux cartes dans la main du partenaire et détenir dans son camp la majorité des points H (cf. donne 5.2).

Quatrième donne de la séance (5.4)

5.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°1 - donne 20			
	♠ 5 ♥ D 7 4 2 ♦ R D 9 2 ♣ R 8 6 4 ♠ R V 8 3 ♥ 9 5 3 ♦ 1 0 6 4 ♣ A D 1 0 Entame : 3 de Cœur		Sud 1♠ 2♦ Passe	Ouest Passe Passe Passe Passe	Nord Passe 1SA 3♦	Est Passe Passe Passe Passe
	♠ A D 9 4 2 ♥ 1 0 6 ♦ A V 8 5 3 ♣ 5	♠ 1 0 7 6 ♥ A R V 8 ♦ 7 ♣ V 9 7 3 2	Sud ouvre d'1♠ avec 13 points HL. Sans fit, Nord freine à 1SA avec 10 points H. Sur 2♦, Nord réévalue sa main à 12 HD et encourage Sud en le soutenant à 3♦. Ce dernier passe avec le minimum.			

Il eût été dommage de passer en Sud avec une main comportant deux belles couleurs cinquièmes et 11 H. En ajoutant 2 L, la main s'évalue à 13 HL.

o Si la défense est soignée, le déclarant ne réalise que 9 levées. Est prend l'entame du Valet de Cœur, encaisse l'As et joue Carreau pour limiter le nombre de coupes. Quand Sud joue Trèfle vers le Roi, Ouest plonge de l'As et insiste à Carreau. Sud coupera deux Piques mais devra concéder la Dame.

Score : 3♦ = ► 110 NS.

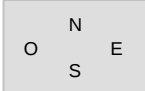
Séance 6

LE 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

Programme de la séance

- Les unicolores majeurs forts
- Les mains régulières de 22-23 H

Première donne de la séance (6.1)

6.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°1 - Donne 21			
	♠ 9 8 5 4 2 ♥ 7 5 ♦ 9 2 ♣ R 6 4 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 7 6 ♥ 6 3 2 ♦ R D V 7 ♣ D V 5		♠ D 1 0 3 ♥ D 4 ♦ A 1 0 5 3 ♣ 1 0 9 8 2	1♥	Passe	Passe	Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ A R ♥ A R V 1 0 9 8 ♦ 8 6 4 ♣ A 7		En l'état des connaissances, le camp NS s'arrête au contrat d'1♥ alors que la manche est sur table...			

Laissez les enfants enchérir et jouer la donne à l'atout Cœur. Puis reprenez, et demandez-leur si Nord pouvait répondre à son partenaire. Non, il n'a que 4 HL.

Et pourtant, la manche gagne facilement, même si Ouest joue atout pour empêcher la coupe d'un Carreau.

Score : 1♥ + 3 ► 170 NS.

- *Qu'est-ce qui ne va pas ?* Sud est trop fort pour ouvrir d'1♥, comme s'il n'avait que 13 HL.
- *Combien de levées Sud peut-il faire à lui tout seul à l'atout Cœur ?* 2 Piques + 5 Cœurs ½ + 1 Trèfle = 8 ½ levées.
- *De quoi doit-il ouvrir ?* Les ouvertures d'1♣, 1♦, 1♥, 1♠ et 1SA sont déjà prises ; celles de 2♥, 2♠, 2SA et les ouvertures au palier de 3 également ; il reste les ouvertures de 2♣ et 2♦ qui permettent de traiter toutes les mains fortes.

Les mains fortes proches de la manche sont décrites à partir de l'ouverture artificielle du 2♣ « fort indéterminé ».

?

Avec six belles cartes en majeure, 8 à 8 ½ levées de jeu, on ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et, sur la réponse obligatoire de 2♦, on annonce la majeure au palier de 2.

2♣ 2♦

2♥ : 6 belles cartes à Cœur et 8 à 8 ½ levées de jeu.

2♠ : 6 belles cartes à Pique et 8 à 8 ½ levées de jeu.

Deuxième donne de la séance (6.2)

6.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°1 - Donne 22			
	♠ 9 7 5 ♥ 8 6 5 ♦ V 7 5 3 ♣ D 7 5 ♠ D V 10 6 2 ♥ R V 10 7 ♦ 4 2 ♣ 4 3 Entame : Dame de Pique	♠ A 8 3 ♥ D 9 ♦ 10 9 8 6 ♣ V 10 9 6 ♠ R 4 ♥ A 4 3 2 ♦ A R D ♣ A R 8 2				
			Sud 2♣ 2SA Passe	Ouest Passe Passe Passe	Nord 2♦ 3SA	Est Passe Passe Passe
			Veillez à ce que Sud joue à Sans-Atout, quel que soit le niveau du contrat final.			

Sur l'entame de la Dame de Pique, le déclarant compte 1 Pique + 1 Cœur + 4 Carreaux + 3 Trèfles = 9 levées. Mais les Carreaux sont bloqués : pour en réaliser quatre, le déclarant doit jouer l'As, le Roi et la Dame de Carreau avant de monter au mort par la Dame de Trèfle.

Score : 3SA = ► 400 NS.

Interrogez vos élèves :

- Combien de points possède Sud ? 23.
- Quelle est la forme de sa main ? Régulière.
- De quoi peut-il ouvrir ? Trop fort pour ouvrir de 2SA (20-21 H), Sud doit ouvrir de 2♣, et sur la réponse obligatoire de 2♦, redemander à 2SA.

Assuré de trouver 22 H chez son partenaire, Nord déclare 3SA.

- Qu'aurait dit Nord sur l'ouverture de 2SA ? Passe, et la manche aurait été manquée.



Avec une main régulière de 22-23 H, on ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et, sur la réponse obligatoire de 2♦, on annonce 2SA.

Récapitulatif :

Ouvreur	Répondant
2♣	2♦
2♥	: 6 cartes à Cœur, 8 à 8 ½ levées de jeu
2♠	: 6 cartes à Pique, 8 à 8 ½ levées de jeu
2SA	: main régulière de 22-23 H

Exercices

①	②	③	④	⑤
♠ A ♥ ADV764 ♦ RD3 ♣ A32	♠ AD43 ♥ R107 ♦ AD4 ♣ ADV	♠ ARV98754 ♥ 8 ♦ 753 ♣ 6	♠ D84 ♥ ADV1063 ♦ A32 ♣ A	♠ ARD ♥ ARD ♦ A984 ♣ RV4
22 HL, 6 Cœurs, 8 ½ levées de jeu	22 H et une main régulière	8 H (12 HL) et 8 beaux Piques	19 HL, 6 Cœurs, 7 ½ levées de jeu	26 H et une main régulière
2♣ suivi de 2♥	2♣ suivi de 2SA	4♠ (barrage)	1♥ suivi de 3♥ (cf. séance 17)	2♦ (cf. séance 7)

Troisième donne de la séance (6.3)

6.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°1 - Donne 23			
	♠ D95 ♥ 842 ♦ V10862 ♣ 52		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 106 ♥ RD6 ♦ A95 ♣ V8743	N O E S ♠ 87432 ♥ A973 ♦ 74 ♣ 106 ♠ ARV ♥ V105 ♦ RD3 ♣ ARD9		2♣ 2SA Passe	Passe Passe Passe	2♦ 3SA	Passe Passe
Entame : 4 de Trèfle						

- Quelle est l'ouverture de Sud ? Avec 23 H et une main régulière, Sud ouvre de 2♣ et déclare 2SA sur la réponse obligatoire de 2♦.
- Que répond Nord ? Il compte 22-23 H + 3 H = 25-26 H et conclut à 3SA.

Ouest entame du 4 de Trèfle pour le 2, le 10 et l'As du déclarant.

- o Ouest sait que le déclarant, possède les gros honneurs Trèfle, autrement Est aurait fourni l'As, le Roi ou la Dame s'il les avait eus. La couleur est donc sans avenir.

En main à l'As de Carreau, Ouest joue alors le Roi de Cœur. S'il a attendu le troisième tour de Carreau pour prendre de l'As, son partenaire aura défaussé le 2 de Pique pour refuser la couleur.

Score : 3SA - 1 ► 100 EO.

Quatrième donne de la séance (6.4)

6.4	Donneur : O	Vul : P	JF n°1 - Donne 24			
	♠ 9 7 3 ♥ D 6 3 ♦ R 6 3 ♣ D V 10 9		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe	Passe
			2♣	Passe	2♦	Passe
			2♠	Passe	4♠	Passe
			Passe	Passe		
♠ 4 ♥ V 10 9 5 ♦ V 10 8 4 ♣ 7 6 5 3	N O E S ♠ 8 5 2 ♥ A R 7 2 ♦ A 9 5 ♣ 8 4 2 ♠ A R D V 10 6 ♥ 8 4 ♦ D 7 2 ♣ A R					
Entame : Valet de Cœur						

- *Quelle est l'ouverture de Sud ?* Avec 8 levées de jeu et une belle couleur sixième à Pique, Sud ouvre de 2♣ et sur la réponse obligatoire de 2♦, déclare 2♠.
- *Que répond Nord ?* Avec 8 H et un fit troisième, il conclut à la manche.

La défense encaisse les deux premiers Cœurs et en rejoue. Le déclarant risque alors de perdre encore deux Carreaux. De plus, les Trèfles sont bloqués.

- o Pour défausser un Carreau sur un Trèfle, on remonte au mort par le 9 de Pique, à condition d'avoir préservé le 6 de Pique de la main.

Le déclarant doit donc couper le troisième Cœur du 10 de Pique (ou de l'As, carte plus spectaculaire !).

Score : 4♠ = ► 420 NS.

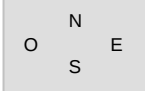
Séance 7

LE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

Programme de la séance

- Les conditions de l'ouverture de 2♦
- Les réponses
- Les redemandes

Première donne de la séance (7.1)

7.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°2 - Donne 1			
	♠ V 9 6 4 3 ♥ 2 ♦ 7 6 2 ♣ 9 8 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 10 8 5 ♥ 10 6 ♦ D 5 4 ♣ R D V 6		♠ A D 7 ♥ V 5 3 ♦ 10 9 3 ♣ A 10 7 2	2♣ 2♥	Passe Passe	Passe 2♦ Passe	Passe Passe Passe Passe
Entame : Roi de Trèfle	♠ 2 ♥ A R D 9 8 7 4 ♦ A R V 8 ♣ 3		N'intervenez pas dans les enchères. Sud ouvrira probablement de 2♣ Fort Indéterminé, et le partenaire passera sur la redemande à 2♥.			

Au contrat de 2♥, l'affranchissement du quatrième Carreau permet de réaliser dix levées.

Score : 2♥ + 2 ► 170 NS.

Demandez à Sud :

- Pourquoi n'as-tu pas joué la manche ? Parce qu'il n'apportait aucune levée, mon partenaire a passé normalement sur ma redemande à 2♥.

La solution : ouvrir de 2♦ « forcing de manche ».

Cette ouverture artificielle n'indique rien à Carreau (on peut en avoir zéro), elle engage simplement le camp à déclarer une manche.

Dans l'exemple précédent, Sud était assuré de réaliser 9 levées à l'atout Cœur. En pariant sur le gain d'une levée, il pouvait engager son camp à jouer la manche.



L'ouverture de 2♦ « forcing de manche » garantit :

- soit la manche, à une levée près,
- soit un minimum de 24 points HL.

Plus précisément, on ouvre de 2♦ « forcing de manche » avec un minimum de

- 9 levées de jeu en majeure
- 10 levées de jeu en mineure
- 24 HL et +

Les réponses

Elles sont artificielles, et indiquent la possession ou non d'As :

Ouvreur	Répondant	
2♦	2♥	: pas d'As, 0 - 7 H
	2♠	: 1 As majeur (Pique ou Cœur)
	2SA	: 8 H et +
	3♣	: l'As de Trèfle
	3♦	: l'As de Carreau
	3SA	: 2 As

En d'autres termes,



L'ouverture de 2♦ signifie :

« Nous jouerons au moins la manche, as-tu un As ? »

Exercices

Répondez à l'ouverture de 2♦ avec les mains suivantes :

①	②	③	④	⑤
♠ 8 7 2 ♥ A 6 5 4 ♦ 1 0 9 6 3 ♣ 7 4	♠ 4 3 2 ♥ 9 8 ♦ 8 6 5 4 3 ♣ 1 0 5 3	♠ 6 4 3 2 ♥ 2 ♦ D V 8 4 3 2 ♣ A 5	♠ 8 7 6 ♥ A 4 3 2 ♦ A 7 5 4 2 ♣ 3	♠ D 4 3 2 ♥ D 3 ♦ V 7 4 ♣ R V 3 2
2♠	2♥	3♣	3SA	2SA
1 As Majeur, ici l'As de Cœur.	Répondre même avec 0 point !	L'As de Trèfle, pas la longue.	2 As, n'importe lesquels.	Pas d'As, mais 8 H et +.

Deuxième donne de la séance (7.2)

7.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°2 - Donne 2			
	♠ 7 5 4 ♥ 9 5 3 2 ♦ A 1 0 8 4 ♣ 8 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 8 ♥ R 8 6 4 ♦ 9 7 3 2 ♣ V 1 0 9		♠ 1 0 ♥ V 1 0 7 ♦ R 6 5 ♣ D 7 6 5 4 2	2♦ 3♠ 6♠	Passe Passe Passe	3♦ 4♠ Passe	Passe Passe Passe
Entame : Valet de Trèfle	♠ A R V 9 6 3 2 ♥ A D ♦ D V ♣ A R		Sud ouvre de 2♦ avec ses 26 points HL ou 10 levées de jeu à l'atout Pique. Nord répond 3♦ qui montre l'As de Carreau. Sud décrit sa longue en annonçant 3♠. Nord soutient à 4♠. Assuré d'un fit dixième, Sud conclut à 6♠ avec une bonne chance de réaliser 12 levées.			

Sud dénombre 11 levées : 7 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 2 Trèfles.

- o Il cherchera la douzième levée en tentant une impasse. Celle au Roi de Carreau est incontournable puisqu'elle libère dans tous les cas une levée avec le Valet ou le 10.

Le déclarant enlève les atouts et fait l'impasse Carreau qui échoue. Pas grave ! Il lui reste au mort des Carreaux maîtres qui permettront de défausser la Dame de Cœur.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.

Troisième donne de la séance (7.3)

7.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°2- Donne 3			
	♠ 8 6 2 ♥ A 6 ♦ 8 7 4 2 ♣ 8 5 3 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			2♦	Passe	2♠	Passe
			2SA	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ A 9 ♥ V 10 9 7 3 ♦ V 10 5 3 ♣ 9 7		♠ 10 7 5 3 ♥ R D 5 ♦ 9 6 ♣ V 10 6 4	Sud ouvre de 2♦ avec 24 points H. Nord dit 2♠ : 1 As majeur (ici l'As de Cœur). Sud décrit sa main régulière en redemandant à 2SA (attention à ne pas dire 3♠ !). Nord annonce 3SA, avec rien de plus que promis précédemment.			
	♠ R D V 4 ♥ 8 4 2 ♦ A R D ♣ A R D					
Entame : Valet de Cœur						

Sud compte 7 levées : 1 Cœur, 3 Carreaux et 3 Trèfles. Les 2 levées manquantes proviendront de l'affranchissement des Piques.

- o Est doit avoir connaissance de V109x(x) à Cœur chez son partenaire et donc du risque de blocage de la couleur. Laissez-le trouver le déblocage de la Dame et du Roi de Cœur quand Sud laisse passer l'entame.

Le déclarant prend le deuxième Cœur de l'As du mort, et joue Pique pour le Roi et l'As d'Ouest qui peut défiler ses Cœurs maîtres.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

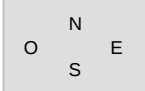
Les redemandes

Le premier tour d'enchères étant artificiel, c'est à la redemande que l'ouvreur commence la description de sa main.

L'ouvreur de 2♦ « forcing de manche » redemande

- à Sans-Atout avec une main régulière
- à la couleur avec une main irrégulière et une longue au moins cinquième.

Quatrième donne de la séance (7.4)

7.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°2 - Donne 4			
	♠ D 7 3 ♥ 6 5 3 2 ♦ R 7 4 3 ♣ D V		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe	Passe
			2♦	Passe	2SA	Passe
			3♣	Passe	4♣	Passe
			6♣	Passe	Passe	Passe
♠ 4 2 ♥ 9 4 ♦ D V 10 8 ♣ 8 6 5 4 2		♠ 5 ♥ R 10 8 7 ♦ A 9 6 5 ♣ 10 9 7 3	Sud ouvre de 2♦ avec 25 points HL ou 11 levées de jeu à l'atout Pique. Le 2SA de Nord montre 8 H minimum, sans As. Sud décrit son jeu en annonçant 3♣. Nord le soutient à 4♣. Sud conclut à 6♣ en espérant ne concéder que l'As de Carreau.			
Entame :	♠ A R V 10 9 8 6					
Dame de	♥ A D V					
Carreau	♦ 2					
	♣ A R					

Sud compte 10 levées : 7 Piques, 1 Cœur et 2 Trèfles.

- o Il trouvera les deux levées manquantes en jouant deux fois Cœur du mort vers ADV.

La Dame et le 7 de Pique sont les deux cartes lui permettant de monter au mort.

Après avoir coupé soigneusement le deuxième Carreau du 8 (ou de l'As, mais non du 6), Sud utilise le 7 et la Dame d'atout pour monter au mort et faire deux fois l'impasse au Roi de Cœur.

Score : 6♣ =

► 1430 NS.

**Les petits atouts sont parfois un moyen
de communication très précieux.**

TOURNOI N°1

T1.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n° 2 - donne 5			
	♠ ARDV98 ♥ RD ♦ 86 ♣ ARV		Sud	Ouest	Nord	Est
					2♦	Passe
			2♥	Passe	2♠	Passe
			4♠	Passe	Passe	Passe
♠ 763 ♥ A752 ♦ D973 ♣ 64	♠ 2 ♥ 10864 ♦ AR102 ♣ D1083		Enchères : avec 25 HL, 9 ½ levées de jeu, Nord ouvre de 2♦ « forcing de manche ». Sud répond 2♥ (pas d'As, 0-7 H) et sur 2♠, conclut à 4♠. Déclarant : Nord coupe le 3^{ème} tour de Carreau (Ouest a appelé du 9) et ne doit pas tirer les atouts, mais jouer Cœur pour préserver le 10 de Pique qui lui permettra d'encaisser le Valet de Cœur.			
Entame : As de Carreau	♠ 1054 ♥ V93 ♦ V54 ♣ 9752	620 NS				

T1.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n° 2 - donne 6			
	♠ A752 ♥ A3 ♦ 10984 ♣ 986		Sud	Ouest	Nord	Est
						2♣
			Passe	2♦	Passe	2♥
			Passe	4♥	Passe	Passe
			Passe			
♠ D93 ♥ 7654 ♦ RV6 ♣ 752	♠ RV ♥ RDV1098 ♦ AD ♣ A43		Enchères : nanti d'une belle couleur 6^{ème} et de 8 levées de jeu, Est ouvre de 2♣, puis annonce ses Cœurs sur le relais à 2♦. Fitté, Ouest conclut à 4♥. Déclarant : après l'entame, Est risque fort de perdre un Pique, un Cœur et deux Trèfles. Il doit défausser de toute urgence un Trèfle sur les Carreaux avant de rendre la main à l'atout.			
Entame : Roi de Trèfle	♠ 10864 ♥ 2 ♦ 7532 ♣ RDV10	620 EO				

T1.3	Donneur : S	Vul : T	JF n° 2 - donne 7			
	♠ 2 ♥ V943 ♦ ARV3 ♣ V742		Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	2♣	Passe
			2♥	Passe	4♥	Passe
			Passe	Passe		
♠ V975 ♥ 652 ♦ 97 ♣ RD108	♠ 108643 ♥ A7 ♦ 8642 ♣ A6		Enchères : sur l'ouverture d'1SA de Sud, Nord fait le Stayman avec 10 H et une majeure 4^{ème}. Sur la réponse de 2♥, il conclut à 4♥ avec 12 HLD. Défense : Est doit fournir l'As de Trèfle et en rejouer : Ouest prendra la main avec la Dame et lui donnera un Trèfle à couper.			
Entame : Roi de Trèfle	♠ ARD ♥ RD108 ♦ D105 ♣ 953	100 EO				

T1.4	Donneur : O	Vul : P	JF n° 2 - donne 8			
	♠ 1073 ♥ V10987 ♦ RD9 ♣ 86		Sud	Ouest	Nord	Est
				1SA	Passe	2♣
			Passe	2♦	Passe	3SA
			Passe	Passe	Passe	
♠ AR ♥ AD4 ♦ 8732 ♣ R752	♠ 6542 ♥ R52 ♦ A654 ♣ A4		Enchères : Est apprend grâce au 2♣ Stayman qu'Ouest n'a pas de majeure quatrième (2♦). Il ne lui reste plus qu'à conclure à 3SA avec 11H. Déclarant : Carreau étant la seule couleur exploitable, Ouest joue Carreau chaque fois qu'il prend la main, et le partage étant 3/2, il réalise la neuvième levée au quatrième tour de la couleur.			
Entame : Valet de Cœur	♠ DV98 ♥ 63 ♦ V10 ♣ DV1093	400 EO				

Séance 9

L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

Programme de la séance

- Résidus adverses
- Affranchissement de levées de longueur
- Coup à blanc

Première donne de la séance (9.1)

Faites jouer cette première donne en laissant le déclarant prendre conscience des deux levées de longueur à Carreau.

9.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°2 - Donne 9			
	♠ 8 3 ♥ 7 5 2 ♦ R D 7 5 4 ♣ 8 5 3 ♠ R D V 1 0 9 ♥ D 1 0 4 ♦ V 8 2 ♣ 7 4 Entame : Roi de Pique	♠ 7 4 ♥ V 9 8 6 ♦ 1 0 9 6 ♣ D V 1 0 9 ♠ A 6 5 2 ♥ A R 3 ♦ A 3 ♣ A R 6 2	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♣	Passe	Passe	Passe
			2SA	Passe	2♦	Passe
			Passe	Passe	3SA	Passe
			Trop fort pour une ouverture de 2SA, Sud ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et sur le relais à 2♦, redemande à 2SA (22-23 H). Avec 6 HL, Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.			

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

Résidus adverses

Le résidu est la répartition des cartes des adversaires. Plus le résidu est partagé, plus on a de chances de faire des levées de longueur.

Disposez les cartes sur la table. Demandez aux élèves de visualiser le nombre de cartes manquantes et d'imaginer la répartition des cartes la plus favorable pour eux.

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

Demandez-leur comment espérer réaliser des levées avec des cartes qui ne sont pas maîtresses.

①	
♥ A R D 8 □ ♥ 7 5 2	Vous avez 7 cartes dans la couleur, les adversaires en ont donc 6. Si le partage est équitablement réparti 3/3, plus personne ne fournira au quatrième tour de Cœur et vous ferez la levée du 8 de Cœur.

②	
♣ AR 8 5 3 □ ♣ 7 6 4 2	Vous avez 9 Trèfles entre les deux mains, les adversaires en ont donc 4. Le partage 2/2, le plus favorable, vous permettrait de faire cinq levées de Trèfle.
③	
♣ AR 5 2 □ ♣ 8 6 4 3	Vous avez 8 cartes, les adversaires en ont donc 5. Le partage le plus favorable est le partage 3/2. En concédant une levée, vous affranchirez un Trèfle de longueur.
④	
♦ 8 6 4 3 2 □ ♦ 1 0 9 7 5	Vous avez 9 cartes, les adversaires en ont donc 4. Le partage le plus favorable est le partage 2/2. Si c'est le cas, vous concéderez les deux premiers Carreaux pour en affranchir trois de longueur.
⑤	
♦ AR D 5 □ ♦ 7 3	Ici, les adversaires en ont 7. Le partage le plus favorable étant le partage 4/3, vous ne pouvez espérer faire de levée de longueur avec le 5 de Carreau.

On ne peut espérer faire de levée de longueur quand un adversaire possède autant de cartes que le côté long de la couleur.

Affranchissement de levées de longueur

S'il faut concéder des levées pour affranchir des levées de longueur, il est important de préserver les arrêts dans les autres couleurs et les communications entre les deux mains.

Deuxième donne de la séance (9.2)

9.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°2 - Donne 10			
	♠ 4 3 2 ♥ R 7 2 ♦ R 6 ♣ A 7 6 4 3 ♠ V 1 0 9 8 7 ♥ V 6 5 ♦ V 9 5 ♣ R D Entame : Valet de Pique	♠ 6 5 ♥ D 1 0 9 8 ♦ D 1 0 8 4 ♣ V 1 0 9 ♠ A R D ♥ A 4 3 ♦ A 7 3 2 ♣ 8 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe Passe
			En réponse à l'ouverture d'1SA (15-17 H), Nord se compte 11 HL et conclut à 3SA en ayant totalisé 26-28 HL.			

A la tête de 8 levées, Sud ne trouvera la 9^{ème} qu'en affranchissant les Trèfles. Avec 8 Trèfles dans la ligne, les adversaires en possèdent 5.

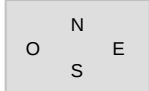
- o Si le résidu est 3/2, aucun adversaire n'aura de Trèfle au quatrième tour, et les deux derniers seront affranchis. Mais cette manœuvre nécessite de rendre la main deux fois, il est donc essentiel de conserver les arrêts dans les autres couleurs pour reprendre la main, et enfin, aller chercher les Trèfles de longueur affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 630 NS.

Coup à blanc

Sans communication externe, il faut recourir à une nouvelle technique : le coup à blanc.

Troisième donne de la séance (9.3)

9.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°2 – Donne 11			
	♠ 8 7 3 ♥ 9 4 3 ♦ A R 7 4 3 ♣ 5 4 ♠ DV1092 ♥ R 6 5 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6 Entame : Dame de Pique	♠ 6 5 ♥ D1087 ♦ DV10 ♣ V1083 ♠ A R 4 ♥ A V 2 ♦ 9 6 2 ♣ A R D 2				
			Sud 2SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA	Est Passe
			Avec 8HL en réponse à l'ouverture de 2SA (20-21 H), Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.			

Sud a 8 levées sous la forme de 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 3 Trèfles.

- o C'est à Carreau qu'il trouvera la 9^{ème}. Avec 8 Carreaux dans la ligne, Sud sait que ses adversaires en détiennent 5 dont DV10. La couleur étant répartie au mieux 3/2, il faudra bien donner un Carreau, mais à quel moment ?

S'il joue AR de Carreau et Carreau, il affranchit deux levées de longueur mais n'a plus de moyen de retourner au mort pour les encaisser.

La solution : donner la levée à laquelle les adversaires ont droit en jouant immédiatement un petit Carreau des deux mains. On jouera ensuite l'As, le Roi de Carreau et les deux Carreaux de longueur qui seront affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.



Le coup à blanc consiste à donner délibérément une levée dans la couleur.

L'intérêt du coup à blanc est de préserver les honneurs de communication pour le moment où la couleur s'affranchit.

Coup à blanc pour se prémunir contre une mauvaise répartition

Le coup à blanc est parfois le moyen d'assurer un contrat, quitte à négliger d'éventuelles levées supplémentaires.

Quatrième donne de la séance (9.4)

9.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°2 - Donne 12			
	♠ 5 3 2 ♥ 7 4 3 ♦ 9 4 ♣ A R D 8 3		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe	Passe
			1SA	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ R 6 ♥ V 1 0 9 8 5 ♦ R V 7 5 ♣ 9 2		♠ D V 9 8 ♥ 6 2 ♦ D 1 0 6 ♣ V 1 0 6 4				
Entame : Valet de Cœur	♠ A 1 0 7 4 ♥ A R D ♦ A 8 3 2 ♣ 7 5		Avec 10 HL, Nord totalise un minimum de 25 HL et conclut à 3SA.			

Sud compte 8 levées immédiates : 3 Trèfles, 3 Cœurs, 1 Carreau et 1 Pique. La levée manquante devrait provenir des Trèfles.

Le camp EO détient 6 cartes à Trèfle ; les probabilités de répartition sont les suivantes :

- o résidu 3/3 : 1 fois sur 3 (2 fois sur 6).
Sud peut réaliser tous les Trèfles sans problème de communication et scorer 3SA +1.
- o résidu 4/2 : 1 fois sur 2 (3 fois sur 6).
Il faut donner un Trèfle pour affranchir le cinquième. Mais à quoi bon le donner au quatrième tour de la couleur si le dernier Trèfle du mort est inaccessible ? La solution : donner un coup à blanc.
- o résidus 5/1 et 6/0 : 1 fois sur 6.

Sans coup à blanc, on ne gagne que 2 fois sur 6.

Avec un coup à blanc, on gagne 5 fois sur 6, comme ici.

Score : 3SA = ► 600 NS.