

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 ratrappages 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.

Dédramatisez 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'encheres :

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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 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	Passe	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	1♠ 4♠	Passe	2♠ Passe	Passe
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	♠ 9 6 4	♠ A V 9 8 4	♠ V 10 9
♥ D V 2	♥ 6 3	♥ 6	♥ 6 5 2
♦ 8 5	♦ D V 9 7	♦ D 5 3	♦ D V 7
♣ R 7 6 3	♣ A 7 5 4	♣ D 9 7 2	♣ 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♦ 7					Passe
♥ RV 10 6					Passe
♦ A D 5 2					Passe
♣ 9 8 4 3					Passe
♠ R DV 5 2					
♥ 3					
♦ 1 0 4					
♣ V 7 6 5 2					
♠ N	♠ 9 6 4 3				
♦ O	♥ 7 5 4				
♣ E	♦ 9 8 6				
♥ S	♣ RD 1 0				
♠ A 1 0 8					
♦ A D 9 8 2					
♣ R V 7 3					
♥ A					
		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 9ème 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 féliciterez 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
		Sud Ouest Nord Est
♠ A V 9 5 ♥ 9 ♦ 8 7 6 2 ♣ R 6 5 2	♠ 8 3 ♥ R 1 0 5 4 2 ♦ A 5 4 ♣ 9 7 3	1♠ Passe 3♠ Passe 4♠ Passe Passe Passe
♠ 6 4 ♥ A 8 7 ♦ R D 1 0 9 ♣ D 1 0 8 4	♠ R D 1 0 7 2 ♥ D V 6 3 ♦ V 3 ♣ A V	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 Coeurs 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
		Sud Ouest Nord Est
♠ 9 6 3 2 ♥ R D 8 4 ♦ R 6 4 2 ♣ 2	♠ 7 5 4 ♥ 6 5 3 ♦ D 1 0 7 ♣ A R V 9	Passé Passe Passe Passe 1♥ Passe 3♥ Passe
♠ 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	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 Coeurs 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												
		Sud	Ouest	Nord	Est									
	♠ R 8 2 ♥ A DV 2 ♦ 1 0 6 4 3 ♣ V 9													
♠ DV 1 0 9 ♥ 1 0 6 ♦ R 9 ♣ 8 7 5 3 2	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table> ♠ A 7 5 ♥ R 8 3 ♦ A V 7 2 ♣ R D 1 0		N		O		E		S		♠ 6 4 3 ♥ 9 7 5 4 ♦ D 8 5 ♣ A 6 4			
	N													
O		E												
	S													
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
♠ R D 4	♠ 9 6 4	♠ A V 9	♠ D 10 9
♥ D V 2	♥ D 3	♥ R D 6	♥ A D 2
♦ V 5 4	♦ D V 9 7	♦ R D 5 3	♦ D V 7
♣ R V 6 3	♣ A 7 5 4	♣ D 9 7	♣ A R 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
	♠ D 5 3 ♥ A D 6 ♦ A D 8 2 ♣ R 5 4				Passe Passe
♠ V 1 0 9 2 ♥ 7 4 3 ♦ V 7 6 4 ♣ D 9	♠ 8 7 4 ♥ 9 8 5 ♦ 1 0 5 3 ♣ A 1 0 8 2	1SA Passe	Passe	4SA 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

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
<p>♠ R V 7 ♥ D 4 ♦ R D 4 3 ♣ A R V 4</p> <p>♠ 9 8 6 5 ♥ V 1 0 9 8 2 ♦ V 2 ♣ 8 3</p> <p>♠ D 4 3 2 ♥ A R 7 ♦ A 7 6 ♣ D 6 2</p>	<p>♠ A 1 0 ♥ 6 5 3 ♦ 1 0 9 8 5 ♣ 1 0 9 7 5</p> 	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1SA Passe 6SA Passe Passe Passe</p> <p>Sud ouvre de 1SA avec 15 points H. Le répondant déclare 6SA avec 19 points H.</p> <p>Entame : Valet de Cœur</p>

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	Jeu fléché n° 2 - donne 8
<p>♠ 8 4 3 ♥ D 1 0 5 ♦ R 5 2 ♣ A 7 4 3</p> <p>♠ D V 1 0 9 7 ♥ A 8 4 ♦ 7 6 ♣ 8 6 2</p> <p>♠ A 5 2 ♥ R V 6 3 ♦ A 9 4 3 ♣ R D</p>	<p>♠ R 6 ♥ 9 7 2 ♦ D V 1 0 8 ♣ V 1 0 9 5</p> 	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe Passe Passe 1SA Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe</p> <p>Sud ouvre de 1SA avec 17 points H. Nord lui fait une proposition de manche avec 9 points H. Sud accepte en déclarant 3SA.</p> <p>Entame : Dame de Pique.</p>

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
	♠ 5 4 ♥ 7 4 ♦ R 6 5 4 2 ♣ R 7 4 3	2SA	Passe	Passe	Passe
	♠ D V 1 0 7 3 ♥ A 8 5 2 ♦ V 9 ♣ 1 0 6	Passe	Passe	3SA	Passe
	♠ A R 8 ♥ R 1 0 6 3 ♦ A D 3 ♣ A 8 5	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
♠ R D 4	♠ 9 6 4	♠ A V 9	♠ 10 9 7
♥ D V 2	♥ D 3	♥ R 8 6	♥ V 8 7 3
♦ V 5 4	♦ D V 9 7	♦ R 5 3 2	♦ V 7
♣ R V 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									
♠ R V 5 ♥ 7 4 2 ♦ R D 3 ♣ R 7 4 2		2SA 6SA	Passe	4SA Passe	Passe Passe									
♠ 1 0 4 ♥ V 1 0 9 6 3 ♦ 1 0 5 2 ♣ V 9 3	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> ♠ A D 8 2 ♥ A R 8 ♦ A 8 6 ♣ A 8 5		N		O		E		S		♠ 9 7 6 3 ♥ D 5 ♦ V 9 7 4 ♣ D 1 0 6	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.		
	N													
O		E												
	S													

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° 2 - donne 11
<p>♠ R 7 2 ♥ 1 0 6 4 ♦ 7 5 ♣ D 7 6 5 2</p> <p>♠ 1 0 9 5 3 ♥ A R D 7 ♦ R 9 8 3 ♣ 4</p> <p>♠ A D V ♥ V 9 3 ♦ A V 6 4 ♣ A R 3</p>	<p>♠ 8 6 4 ♥ 8 5 2 ♦ D 1 0 2 ♣ V 1 0 9 8</p> <p>N O E S</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>2SA Passe 3SA Passe</p> <p>Passe</p> <p>Sud ouvre de 2SA avec 20 points H. Nord ayant 5 points H déclare la manche à 3SA.</p> <p>Entame : l'As de Cœur.</p>

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
<p>♠ 1 0 4 2 ♥ 6 5 4 ♦ R 5 3 ♣ 9 5 3 2</p> <p>♠ R 8 3 ♥ R D V 9 7 ♦ 1 0 6 2 ♣ V 4</p> <p>♠ A 7 6 ♥ A 3 2 ♦ A D 8 ♣ A R 8 6</p>	<p>♠ D V 9 5 ♥ 1 0 8 ♦ V 9 7 4 ♣ D 1 0 7</p> <p>N O E S</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>2SA Passe Passe Passe</p> <p>Passe</p> <p>Sud ouvre de 2SA avec points 21 H. Le répondant passe avec seulement 3 H.</p> <p>Entame : Roi de Cœur</p>

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
		Sud Ouest Nord Est
♠ R 4 3 2 ♥ 8 6 3 ♦ 9 2 ♣ R V 1 0 6	♠ D V 1 0 8 ♥ 9 2 ♦ D 1 0 4 3 ♣ A 8 4	Passe Passe Passe Passe
♠ 9 7 5 ♥ D V 1 0 7 4 ♦ R V 8 ♣ 7 5	♠ A 6 ♥ A R 5 ♦ A 7 6 5 ♣ D 9 3 2	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	Donneur : Est	Jeu fléché n°1 - donne 14			
	♠ A 8 4 ♥ D 9 5 ♦ R 6 5 2 ♣ 7 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 3 2 ♥ A 8 2 ♦ D 1 0 ♣ V 1 0 9 6 4	1SA Passe	Passe	2SA Passe		
	N O E S	♠ 1 0 9 7 6 ♥ 7 6 4 ♦ V 9 4 ♣ A R 3	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.		
	♠ R D 5 ♥ R V 1 0 3 ♦ A 8 7 3 ♣ D 8				

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 débloquer 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 débloquer 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	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 15
		Sud Ouest Nord Est
		1SA Passe 3SA Passe
	♠ R D 2 ♥ 7 5 2 ♦ V 6 2 ♣ A D 7 2	
♠ V 8 7 5 ♥ R 1 0 8 6 4 ♦ 9 5 4 ♣ 3	N O E S	♠ 1 0 9 ♥ D 9 3 ♦ R D 8 ♣ 1 0 9 8 6 5
	♠ A 6 4 3 ♥ A V ♦ A 1 0 7 3 ♣ R V 4	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 fournit 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 ♥ D V 1 0 7 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6 3	♠ 9 6 ♥ 6 3 ♦ D 9 7 5 2 ♣ A 7 5 4	♠ A V 9 8 4 ♥ 6 ♦ D V 1 0 ♣ D 9 7 2	♠ A 6 ♥ 6 5 2 ♦ D V 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 :

Dites 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					
♠ 7 6 ♥ D 8 4 ♦ 1 0 9 8 5 ♣ R 7 4 2 ♠ R V 8 5 3 ♥ A 5 2 ♦ 7 4 2 ♣ V 3	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">N</td> <td style="padding: 2px;">O</td> <td style="padding: 2px;">E</td> <td style="padding: 2px;">S</td> </tr> </table> ♠ D 9 4 2 ♥ V 1 0 7 ♦ 6 3 ♣ D 1 0 9 6 ♠ A 1 0 ♥ R 9 6 3 ♦ A R D V ♣ A 8 5	N	O	E	S	Sud Ouest Nord Est Passe Passe Passe Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe	Sud ouvre de 2SA avec un jeu régulier de 21 H. Nord demande la manche avec 5 H. Entame : 5 de Pique.
N	O	E	S				

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
<p>♠ A D 5 ♥ A 6 4 2 ♦ D 7 5 3 ♣ A R</p> <p>♠ 8 4 2 ♥ 9 5 ♦ V 1 0 9 8 4 ♣ 6 5 4</p> <p>♠ R V 7 3 ♥ R D V 7 ♦ 6 ♣ D V 1 0 8</p>	<p>N O E S</p> <p>♠ 1 0 9 6 ♥ 1 0 8 3 ♦ A R 2 ♣ 9 7 3 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♦ Passe 4♥ Passe 1♥ Passe 6♥ Passe</p> <p>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.</p>

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	♠ D82	♠ RV76	♠ AR9	♠ AV3
♥ V3	♥ A6	♥ R9	♥ RD4	♥ ADV7
♦ A652	♦ A75	♦ AD83	♦ AD5	♦ AV9
♣ RD96	♣ RDV32	♣ AD5	♣ DV73	♣ 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 repartir 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
<p>♠ R 9 5 4 ♥ 9 4 ♦ D V 1 0 3 ♣ A R 7</p> <p>♠ V 6 ♥ R D 8 7 ♦ A 7 6 2 ♣ 1 0 6 2</p> <p>♠ A 8 7 2 ♥ V 1 0 6 ♦ R 9 4 ♣ 8 5 4</p>	<p>N O S</p> <p>♠ D 1 0 3 ♥ A 5 3 2 ♦ 8 5 ♣ D V 9 3</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe 1♦ Passe 1♣ Passe 2♠ Passe Passe Passe</p> <p>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.</p>

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 Coeurs 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RD62					



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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 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	N O E S	♠ V 7 6 3 ♥ A R ♦ V 9 8 7 ♣ 9 7 6	1♣ 2♥ Passe	1♣ 2♥ Passe	Passe Passe Passe
	♠ 4 2 ♥ D V 9 8 ♦ A D 4 ♣ R D 3 2				
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 défausse 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
♠ 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	1♣ 1♣ Passe	Passe Passe Passe	1♥ 2♣ Passe	Passe Passe Passe
♠ 3 2 ♥ V 8 2 ♦ R D V 3 ♣ D V 9 6	♠ 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 ouvreur 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 décide alors du contrat final 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
<p>♠ R D 5 2 ♥ R V 7 3 ♦ R D 1 0 ♣ 5 4</p> <p>♠ 1 0 7 6 ♥ 9 5 4 2 ♦ 9 7 4 ♣ D 1 0 8</p> <p>♠ A V 8 4 ♥ A D 1 0 ♦ 8 6 5 ♣ A R V</p>	<p>♠ 9 3 ♥ 8 6 ♦ A V 3 2 ♣ 9 7 6 3 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♣ Passe 1♥ Passe 1♣ Passe 4♣ Passe 6♣ Passe Passe Passe</p> <p>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♣.</p> <p>Entame : 4 de Carreau.</p>

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
<p>♠ D 9 8 3 ♥ A D 8 6 ♦ 1 0 6 2 ♣ R 8</p> <p>♠ 7 5 ♥ 1 0 3 ♦ A D V 8 3 ♣ V 1 0 7 6</p> <p>♠ R V 1 0 6 ♥ R 4 2 ♦ R 7 5 4 ♣ D 5</p>	<p>♠ A 4 2 ♥ V 9 7 5 ♦ 9 ♣ A 9 4 3 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♦ Passe 1♥ Passe 1♣ Passe 3♣ Passe Passe Passe</p> <p>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.</p> <p>Entame : Valet de Trèfle.</p>

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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 10642 ♥ D875 ♦ A83 ♣ D4		Passe	Passe	Passe
♠ D9 ♥ 10932 ♦ 107642 ♣ V7	N O E S	1♣	Passe	1♥	Passe
	♠ RV8 ♥ V4 ♦ RD9 ♣ 109652	1♣	Passe	2♣	Passe
	♠ A753 ♥ AR6 ♦ V5 ♣ AR83	4♣	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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A V 5 2					
♥ 7 5 4					
♦ V 6 5 3					
♣ D V					
♠ 1 0 7 4					
♥ V 9 6					
♦ R D 8 2					
♣ 7 4 2					
	♠ 9 8 3				
	♥ 1 0 8 3 2				
	♦ A 9				
	♣ A R 1 0 9				
	♠ R D 6				
	♥ A R D				
	♦ 1 0 7 4				
	♣ 8 6 5 3				
		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.			
		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 EO 50

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

Sur l'entame du 7 de Trèfle, Est aide son partenaire à affranchir sa couleur en fournissant le Valet qui oblige Sud à prendre du Roi. Si le camp EO prend ensuite la main, Ouest réalisera quatre levées à Trèfle et fera chuter le contrat.

Sud compte huit gagnantes immédiates : trois à Pique, une à Cœur, trois à Carreau, et une à Trèfle après l'entame. Où trouver la neuvième levée sans prendre le risque de donner la main et de chuter ? Soit à Carreau si le partage adverse est 3-2, soit à Pique, si le partage est 3-3. Il faut donc être très attentif aux cartes fournies par les adversaires. Cela marche à Pique et le quatrième Pique fait la neuvième levée !

Score : 3SA = 400 NS

Le compte des atouts avait déjà été traité à la Séance 1. Rappelez-leur tout de même que pour connaître le nombre de cartes détenues par les adversaires dans une couleur, il faut retrancher de 13 le nombre de cartes de son propre camp, puis retrancher du nombre obtenu celui des cartes fournies.

Dans l'exemple précédent, Sud compte 13 – 7 cartes à Pique = 6. Après le premier tour de Pique, 6 – 2 = 4. Après le deuxième tour 4 – 2 = 2, et après le troisième, 2 – 2 = 0.

Les levées de la défense :

Il faut montrer aux enfants que le jeu de la défense est très important puisqu'en moyenne, un joueur est deux fois plus en situation de défendre que de jouer avec le mort.

La défense doit s'employer à faire chuter le contrat et pour le moins, encaisser les levées auxquelles elle a droit.

Réaliser un certain nombre de levées pour faire chuter le déclarant, c'est **le contrat de la défense**.

Proposez quelques petits exercices oraux pour déterminer le contrat de la défense lorsque le déclarant joue 3SA (5 levées); 6SA (2 levées); 1SA (7 levées).... etc

Troisième donne de la séance (7.3)

Donne 7.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 3
		Sud Ouest Nord Est
♠ 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	1♣ Passe 1♠ Passe 1SA Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe
♠ D V 6 ♥ A R 8 4 2 ♦ 8 7 ♣ 6 4 3	♠ A 1 0 7 ♥ D V 9 ♦ V 1 0 5 ♣ A D 5 2	Sur la réponse d'1♣, Sud, non fitté, annonce 1SA avec une distribution régulière. Avec 11 points H, Nord propose la manche que Sud déclare avec 14 points H.
		Entame : 4 de Cœur.

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
♠ R 5 4 ♥ R 9 7 2 ♦ V 9 6 3 ♣ 9 8	♠ D V 9 7 ♥ V 6 4 3 ♦ 8 4 ♣ 1 0 6 2	1♦ Passe 1♥ Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe
♠ 1 0 6 2 ♥ 1 0 5 ♦ A R 7 ♣ R V 7 5 4	♠ A 8 3 ♥ A D 8 ♦ D 1 0 5 2 ♣ A D 3	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
<p>♠ R D V 4 ♥ A 8 2 ♦ A 5 ♣ R V 10 6</p> <p>♠ 9 2 ♥ D 7 3 ♦ R V 8 4 ♣ A 7 4 2</p> <p>Entame : 4 de Carreau</p>	<p>♠ 10 8 7 6 ♥ R 10 9 ♦ D 9 3 ♣ 9 5 3</p> <p>♠ A 5 3 ♥ V 6 5 4 ♦ 10 7 6 2 ♣ D 8</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♣ Passe 1♠ Passe</p> <p>1SA Passe 3SA Passe</p> <p>Passe Passe</p> <p>Enchères : annonce des majeures de quatre cartes. 1SA : 7 H sans fit et 3SA : 18 H.</p> <p>Défense : entame 4^e meilleure. Est force de la Dame et en rejoue.</p> <p>Déclarant : réaliser trois levées de Trèfle en jouant vers la Dame.</p>
Donne T1-2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 2 - donne 6
<p>♠ R V 8 ♥ D 10 5 ♦ R D 10 ♣ 7 4 3 2</p> <p>♠ 5 2 ♥ A 7 4 3 ♦ V 8 4 3 ♣ A R V</p> <p>Entame : 10 de Trèfle</p>	<p>♠ D 7 4 3 ♥ R 9 8 6 ♦ 7 6 ♣ D 6 5</p> <p>♠ A 10 9 6 ♥ V 2 ♦ A 9 5 2 ♣ 10 9 8</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe 1♦ Passe 1♥</p> <p>Passe 2♥ Passe Passe</p> <p>Passe</p> <p>Enchères : réponse d'1♥ avec les deux majeures.</p> <p>Défense : si possible, donner le troisième tour d'atout.</p> <p>Déclarant : ouvrir la coupe à Pique (ou à Carreau) avant de toucher aux atouts. Puis réaliser deux coupes au mort.</p>
Donne T1-3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 2 - donne 7
<p>♠ A R D 5 4 ♥ R D 5 ♦ A ♣ V 4 3 2</p> <p>♠ V 3 ♥ V 9 7 4 ♦ V 9 8 4 3 ♣ A 8</p> <p>Entame : Roi de Trèfle</p>	<p>♠ 8 7 2 ♥ 10 8 6 ♦ 10 7 6 ♣ R D 10 6</p> <p>♠ 10 9 6 ♥ A 3 2 ♦ R D 5 2 ♣ 9 7 5</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe 1♣ Passe</p> <p>2♣ Passe 4♣ Passe</p> <p>Passe Passe</p> <p>Enchères : Nord évalue sa main à 21 HD et déclare 4♣ avec au moins 27 HD dans sa ligne.</p> <p>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.</p>
Donne T1-4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 2 - donne 8
<p>♠ D 9 ♥ V 10 9 4 ♦ 10 8 7 4 ♣ 8 7 5</p> <p>♠ A R 4 2 ♥ D 5 3 2 ♦ R D V ♣ A D</p> <p>Entame : Valet de Cœur</p>	<p>♠ 7 6 3 ♥ A 7 ♦ A 6 5 2 ♣ R V 10 4</p> <p>♠ V 10 8 5 ♥ R 8 6 ♦ 9 3 ♣ 9 6 3 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>2SA Passe 4SA</p> <p>6SA Passe Passe</p> <p>Passe</p> <p>Enchères : 4SA encourageant avec 12 H et 6SA avec 21 H.</p> <p>Défense : sur le 7 de Cœur, Sud doit forcer du Roi et en rejouer.</p> <p>Déclarant : attention aux blocages. Jouer RDV de Carreau, puis AD de Trèfle prise du Roi...</p>

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												
		Sud	Ouest	Nord	Est									
	♠ A R 7 5 3 ♥ 7 4 3 ♦ R 7 2 ♣ A 8			1♠ Passe	Passe									
♠ V 1 0 4 ♥ D V 1 0 5 2 ♦ V 6 ♣ R 1 0 4	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	N		E	O		S				♠ D 9 6 ♥ 8 6 ♦ D 1 0 9 5 ♣ V 9 6 3		Passe	Passe
N		E												
O		S												
♠ 8 2 ♥ A R 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
♠ R D V 4 ♥ 8 3 ♦ A V 7 ♣ R 1 0 7 3	♠ R D 4 ♥ 8 3 ♦ A V 7 2 ♣ R 1 0 7 3	♠ R 4 2 ♥ 8 3 ♦ A V 7 2 ♣ R 1 0 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 :
- Combien de points possède le camp ? Au moins 25 H (12 H + 13 H).
 - Quelle est votre enchère ? 3SA.
- Jeu ③ :
- Combien de points possède le camp ? Au moins 23 H (12 H + 11 H).
 - 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																
<p>♠ 10743 ♥ A RD 32 ♦ A 3 ♣ R 6</p> <p>♠ A 65 ♥ 106 ♦ 1064 ♣ DV 1097</p> <p>♠ D 92 ♥ 74 ♦ R D 52 ♣ A 432</p>	<p>N O E S</p> <p>♠ R V 8 ♥ V 9 8 5 ♦ V 9 8 7 ♣ 8 5</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Passe</td><td>Passe</td><td>1♥</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td>2SA</td><td>Passe</td><td>3SA</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td>Passe</td><td>Passe</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Sud, avec 11 points H, sans fit majeur envisageable, propose la manche en déclarant 2SA. Nord la déclare avec 16 points H.</p> <p>Entame : Dame de Trèfle</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	Passe	Passe	1♥	Passe	2SA	Passe	3SA	Passe	Passe	Passe		
Sud	Ouest	Nord	Est															
Passe	Passe	1♥	Passe															
2SA	Passe	3SA	Passe															
Passe	Passe																	

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

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 ?
 - Combien de points possède le camp ? Au moins 20 H (12 H + 8 H).
 - 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D 3 ♥ A 8 ♦ A D 1 0 8 7 ♣ R 7 3	♠ V 9 6 2 ♥ R 9 5 ♦ V 9 4 2 ♣ A 8	Passe	Passe	1♦	Passe
♠ 1 0 8 4 ♥ D 7 4 3 2 ♦ R 5 3 ♣ 6 5	 ♠ R 7 5 ♥ V 1 0 6 ♦ 6 ♣ D V 1 0 9 4 2	1SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
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.					

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 du mort 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 EO.

Quatrième donne de la séance (9.4)

Donne 9.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - donne 12			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ R 6				
	♥ A D 7 5 2		Passe	1♥	Passe
	♦ A 8 5	2SA	Passe	3SA	Passe
	♣ R 6 3	Passe	Passe		
♠ V 10 7 5 2	♠ D 8 3				
♥ 9 6	♥ V 10 8 4	Sud, avec une main régulière de 11 points H sans possibilité de fit majeur propose la manche en déclarant 2SA.			
♦ R D 2	♦ V 10 6	Nord, avec ses 16 points H impose la manche.			
♣ D 1 0 2	♣ V 8 7	Entame : 5 de Pique.			
	♠ A 9 4				
	♥ R 3				
	♦ 9 7 4 3				
	♣ A 9 5 4				

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	Jeu fléché n°2 - Donne 13			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 6 4 3 ♥ A D 6 2 ♦ R 6 4 ♣ 9 7 5					
♠ V 10 9 7 5 ♥ R 7 5 ♦ 8 7 ♣ R D 6	 ♠ A R 2 ♥ 4 3 ♦ A D V 3 ♣ A 8 4 3	1♦ 2SA Passe	Passe	1♥ 3SA Passe	Passe
	♠ D 8 ♥ V 10 9 8 ♦ 1 0 9 5 2 ♣ V 1 0 2				
		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 10 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 10 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 1072 ♥ R 3 ♦ A R 8 ♣ 7 4 3 2	♠ R 85 ♥ AV 86 ♦ 9 5 4 ♣ D 108	1♠ Passe	Passe	4♠	Passe Passe
♠ 4 ♥ D 1072 ♦ DV 1076 ♣ 9 6 5	♠ 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 forcante** 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AV ♥ AV 6 4 ♦ 6 4 3 ♣ A 9 5 2	♠ R 9 8 4 2 ♥ 1 0 5 ♦ D 9 2 ♣ R 8 4	Passe 1♥ 3♥ Passe	Passe Passe Passe	1♠ 2♥ 4♥ Passe	Passe Passe Passe
♠ 1 0 5 3 ♥ 8 3 2 ♦ A R 1 0 8 7 ♣ 7 6	♠ 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 « **forcante** » 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
♠ R D 6	♥ A R 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 ♦ A R 8 6 ♣ 6 3 2	♠ D V 10 7 4 2 ♥ V 9 5 3 ♦ D ♣ 7 4	N O S E	♠ 9 6 ♥ D 1 0 6 ♦ V 1 0 9 3 ♣ A 1 0 9 8	Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA Passe	Est Passe
					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
<p>♠ V 5 4 ♥ R 6 2 ♦ R 9 4 ♣ R 8 7 5</p> <p>♠ 8 7 3 ♥ V 1 0 9 3 ♦ 8 6 5 2 ♣ 1 0 4</p> <p>♠ 9 6 ♥ A D 7 5 ♦ A D 3 ♣ A V 6 2</p> 	<p>♠ A R D 10 2 ♥ 8 4 ♦ V 1 0 7 ♣ D 9 3</p>	<p>Sud 1SA Passe</p> <p>Ouest Passe</p> <p>Nord 3SA Passe</p> <p>Est Passe</p> <p>Entame : Valet de Cœur</p>

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	Sud Ouest Nord Est 1SA Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe
♠ 1 0 8 7 4 3 ♥ 8 3 2 ♦ 8 6 ♣ V 4 2	N O E S	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
♠ A R ♥ R 7 6 ♦ A 9 7 3 2 ♣ A 8 5	♠ D 9 6 ♥ D V 1 0 5 4 ♦ R D V ♣ D 1 0	

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
<p>♦ D 6 4 ♥ V 2 ♦ R V 1 0 9 3 ♣ R 7 6</p> <p>♠ 7 2 ♥ 7 6 5 4 ♦ 8 6 2 ♣ V 9 8 5</p> <p>♠ A R 3 ♥ A 8 3 ♦ 7 5 4 ♣ A D 1 0 4</p>	<p>♠ V 1 0 9 8 5 ♥ R D 1 0 9 ♦ A D ♣ 3 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est 1SA Passe 3SA Passe Passe Passe</p> <p>Entame : 7 de Pique</p>

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 EO

Quatrième donne de la séance (11.4)

Donne 11.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - Donne 20			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 8 3 2 ♥ 8 7 3 2 ♦ 7 5 4 ♣ A R D				
♠ D 6 ♥ 1 0 9 6 5 ♦ 9 6 ♣ 1 0 8 7 6 4	 ♠ A 1 0 4 ♥ A V 4 ♦ A D V 1 0 ♣ V 5 2	♠ R V 9 7 5 ♥ R D ♦ R 8 3 2 ♣ 9 3			
		1SA Passe	Passe Passe	3SA Passe	1♠ 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