

Séance 12

LA DÉFAUSSE URGENTE

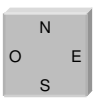
Programme de la séance

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

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

Première donne de la séance (12.1)

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

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

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

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

Comment y remédier ? En défaussant rapidement un Pique.

Sur quelle couleur ? Les Trèfles bien évidemment !

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

Score : 4♥ = 420 NS

Compter les levées que peuvent faire les adversaires

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

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

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

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

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

Mettez les Trèfles suivants sur la table :

♣ R D 4 □ ♣ A 8


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

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

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

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

Deuxième donne de la séance (12.2)


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

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

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

Score : 4♠ = 420 NS

Troisième donne de la séance (12.3)

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

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

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

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

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

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (12.4)

Donne 12.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - Donne 24			
		♠ RD10		Sud	Ouest	Nord	Est
		♥ 9832			Passe	Passe	Passe
		♦ R32		1♥	Passe	3♥	Passe
		♣ D95		4♥	Passe	Passe	Passe
♠ 8532			♠ A764	Entame : Dame de Carreau			
♥ A7			♥ 64				
♦ DV108			♦ 765				
♣ 762			♣ A1084				

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

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

Score : 4♥ = 420 NS

Séance 13

L'INTERVENTION À 1♦, 1♥ ET 1♠

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (13.1)

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

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

Sud réalisera sans difficulté dix levées.

Score : 4♥ = 420 NS.

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

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

Ouest réalisera également dix levées sans difficulté.

Score : 4♠ = 420 EO.

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

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

Les objectifs de l'intervention

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

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

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



Pour intervenir au palier de 1, il faut posséder :

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

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

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

Ex :

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

- avec une belle couleur.

Ex :

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

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

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

Ex :

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

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

Deuxième donne de la séance (13.2)

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

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

Score : 4♠ = 420 NS

Troisième donne de la séance (13.3)

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

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

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

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

Score : 1SA -2 100 EO.

Les réponses à une intervention sans fit


?

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

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

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

Quatrième donne de la séance (13.4)

Donne 13.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - Donne 4			
	♠ ADV83 ♥ D73 ♦ 94 ♣ A53	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R92 ♥ RV52 ♦ RDV10 ♣ 106			1♦	1♠	Passe
	♠ 1064 ♥ 1096 ♦ 765 ♣ V987	2SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe
	♠ 75 ♥ A84 ♦ A832 ♣ RD42	La réponse de 2SA face à une intervention au palier de 1 indique 13-14 points H.			
		Entame : Roi de Carreau			

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

Score : 3SA + 1 430 NS

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


Séance 14

L'INTERVENTION À LA COULEUR AU PALIER DE 2

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (14.1)

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Exercices

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

①	②	③	④	⑤
♠ 5 ♥ A73 ♦ RD10974 ♣ 1052 9 H six belles cartes	♠ A4 ♥ 83 ♦ RD5 ♣ ADV852 16 H six belles cartes	♠ 982 ♥ ARD108 ♦ A754 ♣ 6 13 H cinq très belles cartes	♠ V3 ♥ AD5 ♦ R97643 ♣ 105 10 H six cartes fragiles	♠ A4 ♥ 62 ♦ A872 ♣ AV753 13 H cinq cartes anémiques
2♦	2♣	2♥	Passé	Passé

Deuxième donne de la séance (14.2)


Donne 14.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 6			
♠ 106 ♥ 82 ♦ V873 ♣ 108432	♠ A72 ♥ 943 ♦ RD105 ♣ RD6 ♠ RDV94 ♥ A7 ♦ A62 ♣ V95 ♠ 853 ♥ RDV1065 ♦ 94 ♣ A7	Sud	Ouest	Nord	Est
		2♥ Passé	Passé Passé	4♥	1♠ Passé
		Avec 10 H et une belle couleur sixième, Sud intervient à 2♥.			
		Entame : 10 de Pique			

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

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

Score : 4♥ = 420 NS

Troisième donne de la séance (14.3)

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


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

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

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

Score : 4♥ - 1 50 EO.

Quatrième donne de la séance (14.4)

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

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

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

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

Score : 3SA = 400 NS


Séance 15

PETIT EN SECOND, GROS EN TROISIÈME

Programme de la séance

- Petit en second
- Gros en troisième

Première donne de la séance (15.1)

Donne 15.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - Donne 9			
	♠ R 9 2 ♥ R 1 0 6 2 ♦ 7 5 4 ♣ A R 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 8 6 4 ♥ 8 4 ♦ D V 1 0 2 ♣ 9 8 5				1♣	Passe
	♠ V 1 0 7 ♥ 9 7 ♦ A R 8 3 ♣ 1 0 7 6 4	1♥	Passe	2♥	Passe
	♠ D 5 3 ♥ A D V 5 3 ♦ 9 6 ♣ D V 2	4♥	Passe	Passe	Passe
		Priorité à la recherche du fit majeur : d'où la réponse d'1♥ et, après le soutien, la conclusion à 4♥ avec 15 HD.			
		Entame : Dame de Carreau			

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

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

Score : 4♥ - 1 50 EO

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

Petit en second

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

①

♠ R 9 2
♠ A 8 6 4 □ ♠ V 1 0 7
♠ D 5 3

- Combien de levées fera le camp NS si Ouest fournit l'As sur le 3 de Pique ?
Deux : le Roi et la Dame seront affranchis
- Combien de levées fera le camp NS si Ouest fournit le 4 ?
Une : le déclarant fournira le Roi du mort, fera la levée, mais la Dame ne sera pas affranchie.

?

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

Cas particuliers :

②

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

Exemple ②, l'atout est Cœur.

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

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

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

③

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

Exemple ③.


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

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

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

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

Deuxième donne de la séance (15.2)


Donne 15.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - Donne 10			
	♠ R 4 2 ♥ 1 0 9 3 ♦ 9 8 5 4 ♣ R 1 0 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8 7 6 ♥ R D V 4 2 ♦ 7 6 ♣ D V 8		2SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe Passe
	♠ A D 3 ♥ A 7 ♦ A R 2 ♣ A 7 6 3 2	Entame : Roi de Cœur			
	♠ V 1 0 9 5 ♥ 8 6 5 ♦ D V 1 0 3 ♣ 9 5				

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

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

Score : 3SA – 1 50 EO

Troisième donne de la séance (15.3)

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

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

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

Score : 3SA – 1 50 EO.

TOURNOI N°2

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

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

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

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


Séance 17

LA LOI DES ATOUTS

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (17.1)

Donne 17.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 17			
	♠ 3 ♥ D9763 ♦ RD96 ♣ V76	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ ARD75 ♥ 5 ♦ 1083 ♣ D952		1♥	1♠	Passé	Passé
	♠ V10942 ♥ 108 ♦ 72 ♣ AR104	Entame : As de Pique contre 4♥ ou 3 de Cœur contre 4♠			
	♠ 86 ♥ ARV42 ♦ AV54 ♣ 83				

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

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

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

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



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

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


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

La loi des atouts

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


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

Deuxième donne de la séance (17.2)

Donne 17.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 18			
♠ D 9 6 5 3 ♥ R ♦ 9 4 ♣ A V 7 5 2 ♠ 9 8 6 5 2 ♥ A 1 0 6 3 ♦ D 9 8 4 ♣	♠ R 7 4 ♥ A D V 7 4 ♦ 8 7 5 ♣ R 6 ♠ A V 1 0 8 2 ♥ 1 0 3 ♦ R D V 2 ♣ 1 0 3	Sud 1♠ Passe	Ouest 4♥ Passe	Nord 4♠	Est 1♥ Passe
		Comportement identique en Ouest et Nord : 5 atouts + 5 connus chez le partenaire font qu'avec une main irrégulière et une vingtaine de points dans la ligne, on enchérit pour 10 levées au palier de 4. Entame : 2 de Cœur			

Grâce à la réussite de l'impasse au Roi de Pique, le déclarant réalise dix levées.
 Les EO gagnaient 4♥.
 Score : 4♠ = 420 NS.

Troisième donne de la séance (17.3)

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

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

Score : 3♥ -1 50 EO


La loi des atouts est une loi statistique

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

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

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

Quatrième donne de la séance (17.4)

Donne 17.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 20			
	♠ R 8 6 2 ♥ V 1 0 5 ♦ R 9 6 5 ♣ V 3	Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	Passe	1♦
		1♠	Passe	2♠	Passe
		Passe	Passe		
♠ 1 0 3 ♥ R 8 3 ♦ V 1 0 3 ♣ D 9 8 4 2					
	♠ A D V 7 4 ♥ D 6 4 ♦ 7 4 ♣ A 6 5				
	♠ 9 5 ♥ A 9 7 2 ♦ A D 8 2 ♣ R 1 0 7				
		La main de Nord est régulière, donc hors du champ d'application de la loi des atouts. Celui-ci se contente donc de soutenir à 2♠.			
		Entame : Valet de Carreau			

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

Score : 2♠ = 110 NS


Séance 18

LES DÉFAUSSES

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (18.1)

Donne 18.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 21			
	♠ 9 4 3 ♥ V 9 5 ♦ V 2 ♣ R V 7 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V 7 6 2 ♥ 8 7 3 ♦ R D 1 0 9 ♣ 6		1SA	Passe	Passe	Passe
	♠ D 1 0 5 ♥ A 6 4 2 ♦ A 7 5 ♣ A D 4				
		Entame : 6 de Pique.			

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

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

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

Score: 1SA = 90 NS

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

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

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


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

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

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

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

Deuxième donne de la séance (18.2)

Donne 18.2	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 22			
<p>♠ R 1 0 9 ♥ 1 0 9 8 4 2 ♦ D 7 5 ♣ V 5</p>	<p>♠ A 8 4 ♥ R V ♦ V 6 2 ♣ A R D 7 4</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>♠ D 5 3 ♥ A D 6 ♦ A R 1 0 9 4 ♣ 8 2</p>	<p>Sud</p> <p>1SA Passe</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Nord</p> <p>6SA</p>	<p>Est</p> <p>Passe Passe</p>
		<p>Entame : 10 de Cœur.</p>			


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

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

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

Score : 6SA – 1 50 EO

Troisième donne de la séance (18.3)

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


Ouest réalise les quatre premières levées de Pique ;

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

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

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (18.4)

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

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

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

Score : 3SA – 1 50 NS

Séance 19

LA VULNÉRABILITÉ, LE CONTRE PUNITIF

Programme de la séance

- **La vulnérabilité**
- **Le contre punitif**

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

La vulnérabilité

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

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

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

4♥ « vert » = 420

4♠ « rouge » = 620

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

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



Quand le camp est vulnérable :

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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


Première donne de la séance (19.1)

Donne 19.1	Donneur : Nord	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 1			
♠ 8 5 3 ♥ A D V 3 ♦ V 1 0 2 ♣ R D 9 ♠ R D V 1 0 2 ♥ 7 5 4 ♦ A 8 4 ♣ A 3		♠ 7 4 ♥ 1 0 9 2 ♦ 9 6 5 3 ♣ 8 6 4 2 ♠ A 9 6 ♥ R 8 6 ♦ R D 7 ♣ V 1 0 7 5	Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA Passe	Contre	1♣ Passe	Passe Passe
Avec 13 H et une distribution régulière sans couleur majeure à proposer au palier de 1, Sud impose 3SA, la meilleure manche. Entame : Roi de Pique						

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

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


Deuxième donne de la séance (19.2)

Donne 19.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 2			
	♠ D 7 2 ♥ 8 6 3 ♦ R 2 ♣ V 1 0 9 6 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 1 0 8 6 3 ♥ R V 1 0 9 ♦ A 7 5 ♣ A 5		♠ 9 5 4 ♥ 2 ♦ 9 8 6 4 3 ♣ R 8 7 2	1♥ 4♥ Passe	Passe Contre	2♥ Passe	Passe Passe Passe
	♠ A R V ♥ A D 7 5 4 ♦ D V 1 0 ♣ D 3		Entame : As de Carreau, ou As de Trèfle			

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

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

Troisième donne de la séance (19.3)


Donne 19.3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 3			
	♠ 8 3 ♥ R 9 6 4 ♦ D V 5 ♣ A D 7 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 5 ♥ D 8 5 2 ♦ A R 7 3 ♣ 1 0 9 3		♠ 1 0 9 7 6 4 2 ♥ ♦ 1 0 8 6 4 ♣ V 6 4	1♥ Passe	Passe Passe	4♥	Passe
	♠ R D V ♥ A V 1 0 7 3 ♦ 9 2 ♣ R 8 5		Entame : As de Carreau			

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

Score : 4♥ = ou - 1 420 NS ou 50 EO

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

Quatrième donne de la séance (19.4)

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

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

Reprenez les jeux et montrez-leur que quand il y a beaucoup de points de distribution, les deux camps peuvent gagner des contrats élevés : ici 4♠ gagne (420 NS) et 6♠ ne chute que sur entame ♣ (100 EO) ! Alors que 5♥ gagne aussi (450 EO)...


Séance 20

L'APPEL / REFUS

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (20.1)

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

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

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

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

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

Score : 3SA – 1 50 EO


L'appel / refus en défaussant



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

Deuxième donne de la séance (20.2)

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

Donne 20. 2	Donneur : Est	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 6			
	♠ V 6 2 ♥ V 1 0 3 ♦ R D V 1 0 ♣ V 1 0 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 9 8 ♥ 7 5 2 ♦ 7 ♣ R 9 8 7 5 4		♠ 1 0 ♥ A R D 9 ♦ 8 6 5 3 2 ♣ D 6 3	1♠	Passe	2♠	Passe
	♠ A R 7 5 4 3 ♥ 8 6 4 ♦ A 9 4 ♣ A		3♠	Passe	4♠	Passe
			Passe	Passe		
			Entame : 7 de Carreau			

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

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

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

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


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

Score : 4♠ – 1 50 EO



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

Troisième donne de la séance (20.3)

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

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

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

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

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

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

Il ne me reste plus qu'à rejouer Pique.


Score : 3SA – 1 50 EO

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

L'appel / refus en fournissant

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

Quatrième donne de la séance (20.4)

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

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

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

Score : 4♥ – 1 50 EO

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

Enlevez un Pique au jeu d'Est et remplacez-le par le 5 de Trèfle. Avec maintenant ♣ 952, Est doit fournir le 2 pour décourager le partenaire d'en rejouer.

Remplacez le 5 de Trèfle par la Dame. Avec ♣ D92, Est doit appeler du 9 pour que la défense encaisse les trois premières levées dans la couleur.

Remplacez le 9 de Trèfle par le Valet. Avec ♣ DV2, Est doit appeler de la Dame ! Tête de séquence garantissant le Valet.


Séance 21

LES OUVERTURES DE BARRAGE

Programme de la séance

- Les ouvertures de barrage

Première donne de la séance (21.1)

Donne 21.1	Donneur : Nord	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 9			
	♠ 3 ♥ AD73 ♦ V10642 ♣ RV5		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 105 ♥ V54 ♦ AD93 ♣ 9762		♠ ARV87642 ♥ 8 ♦ 75 ♣ 43	1♥ Passe	Passe Passe	Passe 4♥	Passe Passe
	♠ D9 ♥ R10962 ♦ R8 ♣ AD108					

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

Score : 4♥ = 420 NS

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

Score : 4♠ = 620 EO

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

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

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



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

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

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

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

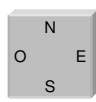
Exercices

Quelle est votre ouverture avec les mains suivantes ?

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

2♦ voudrait dire autre chose.

Deuxième donne de la séance (21.2)

Donne 21. 2	Donneur : Est	Vul : Tous	Jeu fléché n°4 - donne 10			
♠ A 1 0 9 4 ♥ 8 ♦ RD 7 6 4 ♣ 9 5 3 ♠ 7 3 ♥ RD 6 2 ♦ V 8 5 ♣ AR 7 2	♠ A 1 0 9 4 ♥ 8 ♦ RD 7 6 4 ♣ 9 5 3  ♠ RD V 8 6 2 ♥ 1 0 7 4 ♦ 9 3 ♣ V 1 0	♠ 5 ♥ AV 9 5 3 ♦ A 1 0 2 ♣ D 8 6 4	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♠ Passe	Passe Passe	4♣	Passe Passe
Avec 7 H et six belles cartes à Pique, Sud ouvre de 2♠. Entame : As de Trèfle.						

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

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


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

4♥ +1 aurait rapporté 650 EO

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

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

Troisième donne de la séance (21.3)


Donne 21.3	Donneur : Sud	Vul : Pers.	Jeu fléché n°4 - donne 11			
	♠ D 1 0 6 ♥ A 9 5 ♦ A R D ♣ 9 8 4 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			3♥ Passe	Passe Passe	4♥	Passe
♠ A 8 4 ♥ 6 ♦ V 9 3 2 ♣ R D 1 0 7 5		♠ R V 9 2 ♥ V 3 ♦ 8 7 6 5 ♣ A 6 3	Entame : Roi de Trèfle.			
	♠ 7 5 3 ♥ R D 1 0 8 7 4 2 ♦ 1 0 4 ♣ V					

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

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

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (21.4)

Donne 21.4	Donneur : Ouest	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 12			
	♠ 7 ♥ 8 5 2 ♦ A D 1 0 8 6 4 3 ♣ 9 4		Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA	Passe Passe	3♦ Passe	Passe Passe
♠ D V 8 4 ♥ A 3 ♦ V 9 7 5 ♣ R 1 0 6		♠ A 1 0 3 2 ♥ D 1 0 9 7 4 ♦ ♣ V 8 5 2	Entame : 4 de Pique.			
	♠ R 9 6 5 ♥ R V 6 ♦ R 2 ♣ A D 7 3					

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

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

Score : 3SA = 600 NS

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


Séance 22

LES BARRAGES EN INTERVENTION

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (22.1)

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

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

Score : 3♥ = 140 NS



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

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


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

Exercices

Les interventions suivantes sont-elles des barrages ?

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

Deuxième donne de la séance (22.2)

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

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

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

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

Et si le contrat est contré ? 300 points

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


Score : 4♠x -1 100 EO



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

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

Troisième donne de la séance (22.3)

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


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

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

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

Score : 4♠ = 620 NS

Quatrième donne de la séance (22.4)

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

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

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

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

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

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

Séance 23

L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

Programme de la séance

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

Première donne de la séance (23.1)

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

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

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

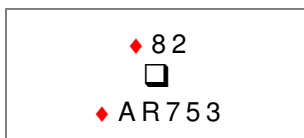
Le bon déroulement du coup : As de Trèfle, AR de Carreau, Carreau coupé, As de Pique, et Carreau coupé. Ceci fait, Sud rentre en main (As de Cœur et Cœur coupé) et joue une deuxième fois Pique. Ceux-ci étant partagés 3-2, le déclarant concède en tout et pour tout un atout et un Trèfle.

Score : 4♠ + 1 450 NS

L'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième

Isolez les Carreaux pour mettre la manœuvre en évidence.


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



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

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

Deuxième donne de la séance (23.2)


Donne 23.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 18			
<p>♠ RD 1 0 6 3 ♥ 8 ♦ 1 0 8 4 3 ♣ D 6 5</p>	<p>♠ A 9 5 4 ♥ 9 5 4 2 ♦ D 7 5 2 ♣ 7</p>	<p>♠ V 8 ♥ A 1 0 7 ♦ R V 9 6 ♣ R V 9 2</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥ 4♥	1♠ Passe	3♥ Passe	1♦ Passe Passe
			<p>3♥ : soutien justifié par la loi des atouts. 4♥ : en raison de la belle distribution.</p> <p>Entame : Roi de Pique</p>			

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

Score : 4♥ +1 650 NS

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

Troisième donne de la séance (23.3)

Donne 23.3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 19			
<p>♠ AR 1 0 4 3 ♥ A 3 ♦ 9 4 ♣ V 9 8 3</p>	<p>♠ D 9 8 7 ♥ V 8 4 ♦ D 7 6 3 2 ♣ 5</p>	<p>♠ V 6 2 ♥ 7 5 2 ♦ R V 1 0 5 ♣ D 7 6</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥ 4♥	1♠ Passe	2♥ Passe	2♠ Passe
			<p>2♥ : fit de trois cartes, irrégulier, 7 HD. 4♥ : en raison des 19 HD et de la belle couleur secondaire affranchissable.</p> <p>Entame : As de Pique</p>			


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

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

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (23.4)

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

Donne 23.4	Donneur : Ouest	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 20			
	♠ V 1 0 5 ♥ 5 3 ♦ 7 5 2 ♣ A R 8 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8 4 3 ♥ R D 1 0 6 ♦ A D 9 6 ♣ D 4		♠ 6 ♥ V 9 8 4 2 ♦ R 8 4 ♣ V 1 0 9 6	1♠ 4♣	1♦ 2♥ Passe	Passe 2♠ Passe	1♥ 3♥ Passe
C'est la mêlée générale ! La surenchère d'Est à 3♥ est conforme à la loi des atouts. De son côté Sud réévalue sa main à 18 HD et fait le pari optimiste de gagner dix levées. Entame : Roi de Cœur						

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

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

Score : 4♠ = 620 NS

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


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


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


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

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

TOURNOI N°3

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

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

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


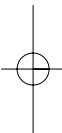
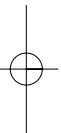
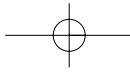
Donne T3-4	Donneur : Ouest	Vul : P	Jeu fléché n° 4 - donne 24			
	♠ 10 7 2 ♥ A R 10 8 3 ♦ 9 2 ♣ D V 4		Sud	Ouest	Nord	Est
			4♥ Passe	1♦ 4♠	1♥ Passe	1♠ Passe
♠ A R D 4 ♥ 9 ♦ A R V 5 ♣ 9 8 7 2		♠ V 9 8 6 5 ♥ 5 2 ♦ D 7 6 ♣ R 5 3	Enchères : 4♥ avec 10 cartes à Cœur dans la ligne (loi des atouts), et 4♠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

Table des matières

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

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

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



Fédération Française de Bridge
20-21, Quai Carnot 92210 Saint-Cloud
Tel : 01 55 57 38 00

www.ffbridge.fr

