

## Séance 1

## RÉVISION (1)

## Programme de la séance

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

## Première donne de la séance (1.1)

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

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

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

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

Score : 2♥ +1      ► 140 NS.

## Rappel des soutiens de l'ouvreur :

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

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

## Deuxième donne de la séance (1.2)

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

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

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

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

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

Score : 2♣ -1      ► 100 EO.

Rappel des soutiens du répondant :

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

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

## Troisième donne de la séance (1.3)

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


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

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

Score : 3♥ -1 = ► 50 EO.

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

#### Quatrième donne de la séance (1.4)

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

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

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

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

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

Score : 2SA = ► 120 NS.

#### Rappel des réponses à SA :

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

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

## Séance 2

## RÉVISION (2)

## Programme de la séance

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

## Première donne de la séance (2.1)

2.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°1 - Donne 5			
	♠ V 7 5 2 ♥ R 8 2 ♦ R D 2 ♣ 9 7 3  ♠ A 8 6 4 ♥ D V 7 4 3 ♦ 8 ♣ A V 8  Entame : 4 de Cœur	♠ R 1 0 9 ♥ 1 0 6 ♦ V 9 6 4 ♣ D 1 0 5 4  ♠ D 3 ♥ A 9 5 ♦ A 1 0 7 5 3 ♣ R 6 2				
	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">             N O     E S           </div> </div>		<b>Sud</b> 1♦ 1SA	<b>Ouest</b> 1♥ Passe	<b>Nord</b> Passe 1♠ Passe	<b>Est</b> Passe Passe Passe
			Sud ouvre d'1♦ avec ses 13 points H. Ouest intervient à 1♥. Nord répond sa majeure : 1♠. Est passe avec moins de 8 H. Sud a un jeu régulier de 12 à 14 points H ; il redemande à 1SA plutôt qu'à 2♦.			

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

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

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


Score : 1SA =      ► 90 NS.

## Rappel des redemandes à Sans-Atout :

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

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

## Deuxième donne de la séance (2.2)

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

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

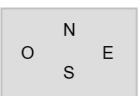
- Qu'il prenne de l'As de Trèfle au premier ou au deuxième tour de la couleur, Ouest devra jouer Carreau pour que le partenaire encaisse deux levées dans la couleur.

Score : 4♣ x -2      ► 300 EO.

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

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

## Troisième donne de la séance (2.3)

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

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

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

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

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

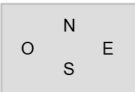
Score : 3SA - 2      ► 200 EO.

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

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

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

**Quatrième donne de la séance (2.4)**

2.4	Donneur : 0	Vul : P	JF n°1 - Donne 8			
	♠ RV65 ♥ A74 ♦ D643 ♣ R8  ♠ A82 ♥ 3 ♦ 98752 ♣ V765  Entame : 3 de Cœur					
	♠ 3 ♥ D108652 ♦ R10 ♣ AD93  ♠ D10974 ♥ RV9 ♦ AV ♣ 1042					
						
			<b>Sud</b> 1♠ 4♠	<b>Ouest</b> Passe Passe Passe	<b>Nord</b> 1♦ 2♠ Passe	<b>Est</b> 1♥ Passe Passe
			Nord ouvre d'1♦ avec un jeu régulier et 13 H. Est intervient à 1♥ avec 11 H. Sud répond 1♠, et sur la redemande à 2♠ qui garantit quatre cartes et 12-16 HD, conclut à 4♠ avec 14 HD.			

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

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

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

Score : 4♠ - 1      ► 50 EO.

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