

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'enchères :


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			
	♠ 1 0 8 2 ♥ A 7 6 2 ♦ R 5 3 ♣ V 8 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 5 4 3 ♥ D V 1 0 9 ♦ 8 4 ♣ R 9 3	 ♠ 7 ♥ 8 4 3 ♦ A 1 0 9 7 6 ♣ D 7 5 2	1♠ 4♠	Passe Passe	Passe 2♠ Passe	Passe Passe Passe
	♠ A R D V 6 ♥ R 5 ♦ D V 2 ♣ A 1 0 6	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 ♥ D V 2 ♦ 8 5 ♣ R 7 6 3	♠ 9 6 4 ♥ 6 3 ♦ D V 9 7 ♣ A 7 5 4	♠ A V 9 8 4 ♥ 6 ♦ D 5 3 ♣ D 9 7 2	♠ V 10 9 ♥ 6 5 2 ♦ D V 7 ♣ 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
				1♥	Passe	4♥	Passe
				6♥	Passe	Passe	Passe
				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 9^{ème} 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 félicitez 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			
	♠ A V 9 5 ♥ 9 ♦ 8 7 6 2 ♣ R 6 5 2 ♠ 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				
	♠ 8 3 ♥ R 1 0 5 4 2 ♦ A 5 4 ♣ 9 7 3	Sud 1♠ 4♠	Ouest Passe Passe	Nord 3♣ Passe	Est Passe Passe
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 Cœurs 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			
	♠ 9 6 3 2 ♥ R D 8 4 ♦ R 6 4 2 ♣ 2 ♠ 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				
	♠ 7 5 4 ♥ 6 5 3 ♦ D 1 0 7 ♣ A R V 9	Sud 1♥ Passe	Ouest Passe Passe Passe	Nord Passe 3♥	Est Passe Passe
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 Cœurs 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