

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
<p>♠ D V 6 4 ♥ R 9 4 3 ♦ 9 8 4 ♣ 7 3</p> <p>♠ 3 2 ♥ V 8 2 ♦ R D V 3 ♣ D V 9 6</p> <p>♠ R 10 9 8 ♥ A 5 ♦ 7 5 2 ♣ A R 4 2</p>	<p>♠ A 7 5 ♥ D 10 7 6 ♦ A 10 6 ♣ 10 8 5</p> <p>N O S E</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe 1♥ Passe 1♣ Passe 2♣ Passe Passe Passe</p> <p>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.</p> <p>Entame : Roi de Carreau.</p>

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 enchérit alors 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 D 9 6	♠ R 9 6 2
♥ R 8 7 2	♥ A V 9 4	♥ R 9 8 6
♦ 5 4	♦ R 1 0 7	♦ A 4
♣ 6 3 2	♣ 4 2	♣ 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D 52					Passe
♥ RV 73					Passe
♦ RD 10					Passe
♣ 5 4					Passe
♠ 10 7 6		1♣	Passe	1♥	Passe
♥ 9 5 4 2		1♣	Passe	4♦	Passe
♦ 9 7 4		6♣	Passe	Passe	Passe
♣ D 10 8	♠ 9 3 ♥ 8 6 ♦ A V 3 2 ♣ 9 7 6 3 2	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♦.			
♠ A V 8 4		Entame : 4 de Carreau.			
♥ A D 10					
♦ 8 6 5					
♣ A R V					

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

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				
♠ D9 ♥ 10932 ♦ 107642 ♣ V7	N O E S	1♣ 1♣ 4♣	Passe Passe Passe	1♥ 2♣	Passe Passe
	♠ R V8 ♥ V4 ♦ R D9 ♣ 109652				
	♠ A753 ♥ A R 6 ♦ V5 ♣ A R 83				
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