

Séance 4.1

L'OUVERTURE DE 1SA ET LES RÉPONSES À SANS-ATOUT

Programme de la séance

- Introduction aux enchères
- Les mains régulières
- Les conditions d'ouverture de 1SA
- Les réponses avec une main régulière
- Notions de plan de jeu

L'introduction aux enchères

A cette période de l'année, il reste environ une douzaine de séquences de 45 à 50 minutes pour faire découvrir les enchères aux enfants.

Il s'agira seulement d'une approche ludique des enchères à partir de quelques repères afin que les enfants aient à la fin de l'année une petite idée de ce qu'est le "vrai" bridge.

Deux repères importants à leur donner :

**On joue la manche à partir de 25 points et le chelem à partir de 33 points.
On joue à l'atout lorsqu'on a un fit et à Sans-Atout lorsqu'on n'a pas de fit.**

Il faudra donc laisser aux enfants l'initiative des demandes de contrats à partir de la Table de Décision et des repères donnés et ne pas transformer les séances de bridge en apprentissage et mise en application de règles et de tableaux d'enchères.

Il faut considérer que s'ils se trompent ce n'est pas grave et ne pas passer trop de temps à corriger les erreurs.

*Le mécanisme des enchères ne faisant pas partie du programme de ce thème, n'en parlez pas ! Adoptez plutôt la solution suivante : **posez une seule boîte à enchères au centre de la table, et quelques cartons "Passe"**. Chaque enfant prend à tour de rôle le paquet de cartons correspondant à son enchère. Cela permet aux élèves de respecter la hiérarchie des couleurs et l'ordre des enchères.*

Bien leur montrer qu'il ne faut pas prendre uniquement le carton souhaité mais tout le paquet.

Qui est déclarant ?

Faire enchérir les enfants modifie bien sûr l'attribution du contrat final, dans le respect de la règle du bridge. C'est le moment de leur apprendre la procédure "normale".

**Le déclarant est le joueur qui, le premier, a annoncé la "couleur"
(y compris Sans-Atout, bien sûr) du contrat final**

Donnez les exemples suivants :

Sud 1SA passe	Nord 3SA	Sud est le premier à avoir annoncé les Sans Atout. C'est lui le déclarant, Nord sera le mort.
----------------------------	--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

Sud 1SA passe	Nord 4♥	C'est Nord qui annonce les Cœurs et qui joue le contrat.
----------------------------	-------------------	----------------------------------------------------------

Comme d'habitude, une fois le déclarant déterminé, c'est le joueur assis à sa gauche qui entame.

Notion de main régulière

Rappelez que le mot "main" désigne le jeu reçu par chaque joueur, soit 13 cartes.

Mettez un jeu de cartes sur chaque table et demandez aux élèves de fabriquer des mains équilibrées (sans s'occuper des grosses ou petites cartes). Faites leur dire que leur jeu ne comporte pas de chicane ni de singleton, ni de couleur très longue. Faites aussi constater l'absence de "trou" dans la distribution.

Dites-leur qu'une telle main s'appelle **une main régulière**.

? Il y a trois répartitions possibles de mains régulières :
4-3-3-3 , 4-4-3-2 , 5-3-3-2

Expliquez que l'on nomme ainsi le nombre de cartes de chaque couleur en commençant par la plus longue. Donnez un jeu à chaque table et faites fabriquer aux enfants quelques mains régulières.

L'ouverture de 1SA

Lorsque l'ouvreur possède une main régulière de 15, 16 ou 17 points, il ne dit plus "j'ouvre" mais il déclare 1SA.

Ne leur dites pas pour l'instant que l'on n'ouvre pas de 1SA avec une majeure cinquième (cela sera vu dans le thème 5), mais ne leur proposez pas d'exemples avec une majeure cinquième.

Réponses du partenaire avec une main régulière

Lorsque le répondant possède aussi une main régulière, le contrat sera joué à Sans-Atout.

Le Stayman et le Texas ne sont pas abordés.

Le répondant connaît à 2 points près la force de l'ouvreur. Il doit faire une réponse à son partenaire qui tiendra compte de trois facteurs :

- L'évaluation du nombre de points de son camp.
- La référence à la Table de Décision pour décider de la hauteur du contrat à Sans-Atout.
- La connaissance des paliers utiles.

Quels sont les paliers utiles ?

Ce sont ceux qui donnent droit à une prime importante :

- palier de la manche : 3SA soit 9 levées à partir de 25 points
- palier du petit chelem : 6SA soit 12 levées à partir de 33 points
- palier du grand chelem : 7SA soit toutes les levées à partir de 37 points

Exercices

Étudiez ensemble, quelques jeux du répondant que vous posez sur la table. Faites raisonner les enfants en les faisant toujours se référer à la Table de Décision.

Ouverture 1SA

①	②	③
♠ D 6 ♥ A 9 7 3 ♦ D 7 6 ♣ R 9 4 2	♠ A V 5 ♥ R D 6 ♦ R 5 4 2 ♣ A V 5	♠ D 6 ♥ V 9 7 3 ♦ V 7 6 ♣ V 9 4 2

Jeu ① :	Le répondant a 11 points. Le total du camp est d'au moins 26 points. Il faut demander la manche à 3SA.
Jeu ② :	Le répondant a 18 points. Le total du camp est d'au moins 33 points. Il faut demander le petit chelem à 6SA.
Jeu ③ :	Le répondant a 5 points. Le total du camp ne peut pas atteindre 25 points. Il n'y a donc aucun espoir de manche. Le répondant doit passer.

Plans de jeu à Sans-Atout

Jusqu'à présent, les élèves ont été familiarisés avec les notions d'affranchissement et de communication entre les deux mains. Le moment est venu d'aborder la notion de plan de jeu. Dans un premier temps, on se limite à recenser ses ressources, c'est à dire à compter ses levées certaines.

On obtient un résultat "a priori":

- ② J'ai assez de levées pour mon contrat : je m'attache à les réaliser.
- ② Je n'ai pas assez de levées, je dois créer celles qui me manquent et imaginer ce qui peut se passer quand on rend la main aux adversaires.

Le principal objet des quatre donnes de la séance est la déclaration du bon contrat. Le jeu de la carte permet d'appliquer des notions découvertes dans les précédentes séances :

Déclarant :

- ② Affranchir et réaliser des levées d'honneurs et de longueur
- ② Bien défausser afin de garder des levées maîtresses
- ② Gérer les communications

Défense

- ② Apprendre à bien observer le mort
- ② Ne pas défausser de carte maîtresse
- ② Rejouer dans la couleur d'entame

Première donne de la séance (4.1.1)

Faire attention à ses défausses.

Donne 4.1.1		Donneur : Nord		Jeu fléché n°2 - donne 13			
		<p>♠ V 7 5 ♥ V 8 ♦ R V 10 ♣ R V 10 3 2</p>				<p>Sud Ouest Nord Est</p>	
						<p>Passe Passe 3SA Passe</p>	
						<p>1SA Passe 3SA Passe</p>	
						<p>Passe Passe</p>	
						<p>Nord a 10 points et il sait que son partenaire en a 15, 16 ou 17. Le total est donc d'au moins 25 points : la Table de Décision indique qu'il faut demander la manche, soit 3SA.</p>	
						<p>Jeu de la défense : après l'entame de l'As de Cœur, Ouest doit observer le mort pour réaliser quatre levées à Cœur.</p>	
						<p>Jeu du déclarant : Sud doit bien défausser au mort pour garder les cinq levées à Trèfle.</p>	
						<p>Score : 3SA = : 400 NS.</p>	

Deuxième donne de la séance (4.1.2)

Gérer ses communications

Donne 4.1.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°2 - donne 14							
				Sud		Ouest		Nord		Est	
										Passe	
				1SA		Passe		6SA		Passe	
				Passe		Passe					
				Sud doit réaliser quatre levées à Pique en commençant par les honneurs du côté court.							
				Score : 6SA = : 990 NS.							

				</							

Troisième donne de la séance (4.1.3)

Défense : encaisser ses levées

Donne 4.1.3	Donneur : Sud		Jeu fléché n°2 - donne 15			
	♠ D 5 2 ♥ V 8 6 5 ♦ D V ♣ 7 5 4 3		Sud 1SA	Ouest Passe	Nord Passe	Est Passe
♠ 7 4 ♥ A R D 10 ♦ A R 10 9 ♣ 9 6 2	<div>♠ N O E S</div>	♠ 10 9 8 3 ♥ 9 3 2 ♦ 8 4 3 2 ♣ V 8	Avec ses 6 points, Nord sait que la force de son camp n'atteint pas 25 points. Comme il n'y a aucun espoir de manche, il doit passer. Jeu de la défense : Ouest doit encaisser rapidement sept levées après avoir observé le mort : trois levées à Cœur et quatre à Carreau.			
Entame : As de Cœur	♠ A R V 6 ♥ 7 4 ♦ 7 6 5 ♣ A R D 10		Score : 1SA -1 : 50 EO.			

