

Séance 6.2

LES ENCHÈRES À QUATRE CONTRAT DE SACRIFICE – L'IMPORTANCE DE LA MARQUE

Programme de la séance

- L'intervention à 1♠
- Les enchères de soutien
- La double impasse

Après avoir découvert l'intervention à 1SA, vos élèves vont pouvoir intervenir à 1♠ sur l'ouverture de 1♥. Cette séance va leur montrer l'intérêt de l'intervention et leur apprendre à intervenir.

Première donne de la séance (6.2.1)

Commencer directement par faire jouer la donne suivante avec le donneur en Nord.

| Donne 6.2.1 | Donneur : Nord | Jeu fléché n°3 - donne 21 |
|--|---|---|
| <p>♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2</p> <p>♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6</p> <p>Entame : Roi de Pique</p> | <p>♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4</p> <p>♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10</p>  | <p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe Passe Passe</p> <p>1♥ Passe 3♥ Passe</p> <p>4♥ Passe Passe Passe</p> <p>Sud réalise dix levées en remontant au mort trois fois à Cœur pour faire et renouveler l'impasse au Roi de Trèfle. Score : 4♥ = : 420 NS.</p> |

Faites rejouer la donne avec Ouest pour donneur.

| Donne 6.2.1 | Donneur : Ouest | Jeu fléché n°3 - donne 21 |
|--|---|--|
| <p>♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2</p> <p>♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6</p> <p>Entame : As de Cœur</p> | <p>♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4</p> <p>♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10</p>  | <p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe 1♠ Passe 3♠</p> <p>Passe 4♠ Passe Passe</p> <p>Ouest réalise onze levées : six à l'atout en coupant une fois de la main courte et cinq à Carreau en faisant l'impasse au Roi. Score : 4♠ +1 : 450 EO.</p> |

Conclusion de ces deux donnes : A l'atout, il peut arriver que les deux camps aient chacun un contrat de manche. Si Sud est donneur, il faut qu'Ouest ait la possibilité de **surenchérir** pour retrouver un contrat gagnant dans son camp. On retrouve la notion d'**intervention**.

Les conditions de l'intervention à 1♠ sur l'ouverture de 1♥

- Il faut intervenir à 1♠ sur 1♥ chaque fois qu'on aurait ouvert de 1♠, donc à partir de 12 points H.

Exemple :

| Sud | Sud | Ouest | Nord | Est |
|-------------|-----|-------|------|-----|
| ♠ A V 8 5 3 | | | | 1♥ |
| ♥ R 4 | | 1♠ | | |
| ♦ R 6 | | | | |
| ♣ V 9 7 2 | | | | |

- Mais il est aussi utile de se manifester quand on ne possède pas l'ouverture, à partir de 8 ou 9 points, si l'une des deux conditions suivantes est réalisée :
 - = la main est irrégulière (elle comporte un singleton, deux couleurs longues etc.)
 - = ou les Piques sont très "beaux"(minimum trois honneurs)

Exemples :

| Sud | Sud | Ouest | Nord | Est |
|--------------|-----|-------|------|-----|
| ♠ A 10 7 4 3 | | | | 1♥ |
| ♥ 2 | | 1♠ | | |
| ♦ R 9 7 4 3 | | | | |
| ♣ V 6 | | | | |
| Sud | Sud | Ouest | Nord | Est |
| ♠ R D 10 9 4 | | | | 1♥ |
| ♥ 8 7 | | 1♠ | | |
| ♦ R 7 5 2 | | | | |
| ♣ 8 6 | | | | |

La suite des enchères

**Les soutiens de l'ouverture ne sont pas modifiés par l'intervention.
Les soutiens de l'intervention obéissent aux mêmes règles.**

La double impasse

On tente une double impasse lorsqu'il manque deux honneurs.

Exemples

| | | |
|---|---|--|
| ♥ D V 7 | | ♥ A V 10 |
| ♥ R 10 8 3 | □ | ♥ R 8 3 |
| | | □ |
| ♥ 6 5 2 | | ♥ 6 5 2 |
| Sud joue le 2 pour le Valet. Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour la Dame. | | Sud joue le 2 pour le 10. Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour le Valet |

Deuxième donne de la séance (6.2.2)

"Se battre" pour obtenir le contrat.

| Donne 6.2.2 | Donneur : Est | Jeu fléché n°3 - donne 22 |
|---|---|--|
| | | Sud Ouest Nord Est |
| ♠ D 5 3 ♥ R V 6 ♦ 9 5 2 ♣ D 7 4 2 | ♠ V 9 6 ♥ 9 8 4 ♦ D 8 3 ♣ R V 8 3 | 1♥ 1♠ 2♥ 2♠ 3♥ Passe Passe Passe |
| ♠ A R 10 7 2 ♥ 7 3 ♦ R 7 6 4 ♣ 9 5 | ♠ 8 4 ♥ A D 10 5 2 ♦ A V 10 ♣ A 10 6 | Enchères : Les quatre joueurs encherissent à leur tour. Sud a de quoi surenchérir à 3♥. Déclarant : Sud doit faire la double impasse à Carreau (et éventuellement celle à la Dame de Pique) Score : 3♥ = : 140 NS. |
| Entame : As de Pique | | |

Troisième donne de la séance (6.2.3)

Demander la manche en intervention.

| Donne 6.2.3 | Donneur : Sud | Jeu fléché n°3 - donne 23 |
|--|--|---|
| | | Sud Ouest Nord Est |
| ♠ 10 9 5 3 2 ♥ V ♦ R 5 3 ♣ R V 10 4 | ♠ R 7 ♥ R D 7 5 2 ♦ D 7 2 ♣ A 8 3 | Passe Passe Passe 1♥ 1♠ 3♥ 4♠ Passe |
| ♠ A ♥ 10 9 8 4 ♦ V 10 9 6 4 ♣ D 7 2 | ♠ D V 8 6 4 ♥ A 6 3 ♦ A 8 ♣ 9 6 5 | Passe Passe |
| Entame : 10 de Cœur | | Nord peut compter 13 HD et déclare la manche sur l'intervention de son partenaire. Déclarant : Pour gagner, Sud doit faire la double impasse à As-Dame de Trèfle. Défense : si le déclarant présente le 10 de Pique du mort, ne pas mettre le Roi de Pique... Score : 4♠ = : 420 NS. |

Félicitez le déclarant qui a pensé à présenter le 10 de Pique.

Quatrième donne de la séance (6.2.4)

Où l'on découvre qu'il peut être avantageux de chuter.

| Donne 6.2.4 | Donneur : Ouest | Jeu fléché n°3 - donne 24 |
|--|--|---|
| | | Sud Ouest Nord Est |
| ♠ 9 7 6 4 ♥ 10 4 ♦ R V 10 5 3 ♣ A 6 | ♠ R 2 ♥ A V 8 3 2 ♦ A 6 ♣ R D V 7 | Passe Passe 1♥ 1♠ 2♥ 3♠ 4♥ 4♠ Passe Passe Passe |
| ♠ 10 ♥ R 9 7 6 ♦ D 8 7 ♣ 10 8 5 4 2 | ♠ A D V 8 5 3 ♥ D 5 ♦ 9 4 2 ♣ 9 3 | Enchères : Sud n'a pas de quoi ouvrir mais il a une belle couleur pour intervenir. Sud peut dire 4♠ en espérant que la chute coûtera moins cher que la manche adverse. Score : 4♥ = : 420 EO 4♠ -1 : 50 EO. |
| Entame : 6 de Cœur | | |