

## 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			
<div><div><div>♠ 9 6 2</div><div>♥ A R V 3</div><div>♦ 10 2</div><div>♣ 9 7 3 2</div></div><div><div>♠ R D V 4 3</div><div>♥ 10 7</div><div>♦ A D V 8 4</div><div>♣ 6</div></div><div><div>♠ 5</div><div>♥ D 9 8 6 5 4</div><div>♦ R 9</div><div>♣ A D V 10</div></div><div>Entame : Roi de Pique</div></div>		<div><div>N O E S</div></div>			
		Jeu fléché n°3 - donne 21			
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	Passe	Passe	Passe
		4♥	Passe	3♥	Passe
		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.			

Faites rejouer la donne avec Ouest pour donneur.

Donne 6.2.1		Donneur : Ouest	
<div><div><div>♠ 9 6 2</div><div>♥ A R V 3</div><div>♦ 10 2</div><div>♣ 9 7 3 2</div></div><div><div>♠ R D V 4 3</div><div>♥ 10 7</div><div>♦ A D V 8 4</div><div>♣ 6</div></div><div>Entame : As de Cœur</div></div>		<div><div><div>♠ A 10 8 7</div><div>♥ 2</div><div>♦ 7 6 5 3</div><div>♣ R 8 5 4</div></div><div><div>♠ 5</div><div>♥ D 9 8 6 5 4</div><div>♦ R 9</div><div>♣ A D V 10</div></div></div>	
		<div><div><div><div>Jeu fléché n°3 - donne 21</div><div><div><div>Sud</div><div>Ouest</div><div>Nord</div><div>Est</div></div><div><div>Passe</div><div>1♠</div><div>Passe</div><div>3♠</div></div><div><div>Passe</div><div>4♠</div><div>Passe</div><div>Passe</div></div></div></div><div><div>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.</div><div>Score : 4♠ +1 : 450 EO.</div></div></div></div>	

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

♥ R 10 8 3      ♥ D V 7      ♠      ♥ A 9 4  
                          ♥ 6 5 2  
 Sud joue le 2 pour le Valet.  
 Quand il reprend la main, il rejoue le 5  
 pour la Dame.

♥ R 8 3      ♥ A V 10      ♠      ♥ D 9 7 4  
                          ♥ 6 5 2  
 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			
<div><div><div>♠ A R 10 7 2</div><div>♥ 7 3</div><div>♦ R 7 6 4</div><div>♣ 9 5</div></div><div>Entame : As de Pique</div></div>	<div>♠ D 5 3</div> <div>♥ R V 6</div> <div>♦ 9 5 2</div> <div>♣ D 7 4 2</div>	<div>♠ V 9 6</div> <div>♥ 9 8 4</div> <div>♦ D 8 3</div> <div>♣ R V 8 3</div>				
		<div>♠ 8 4</div> <div>♥ A D 10 5 2</div> <div>♦ A V 10</div> <div>♣ A 10 6</div>				
			<div>Sud</div>	<div>Ouest</div>	<div>Nord</div>	<div>Est</div>
			<div>1♥</div>	<div>1♠</div>	<div>2♥</div>	<div>Passé</div>
			<div>3♥</div>	<div>Passé</div>	<div>Passé</div>	<div>2♠</div>
						<div>Passé</div>
			<div>Enchères : Les quatre joueurs enchérissent à leur tour. Sud a de quoi surenchérir à 3♥.</div> <div>Déclarant : Sud doit faire la double impasse à Carreau (et éventuellement celle à la Dame de Pique)</div> <div>Score : 3♥ = : 140 NS.</div>			

## 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			
		<p>♠ 10 9 5 3 2</p> <p>♥ V</p> <p>♦ R 5 3</p> <p>♣ R V 10 4</p>					
		<p>♠ A</p> <p>♥ 10 9 8 4</p> <p>♦ V 10 9 6 4</p> <p>♣ D 7 2</p>					
		<p>♠ D V 8 6 4</p> <p>♥ A 6 3</p> <p>♦ A 8</p> <p>♣ 9 6 5</p>					
Entame : 10 de Cœur							
		<p>♠ R 7</p> <p>♥ R D 7 5 2</p> <p>♦ D 7 2</p> <p>♣ A 8 3</p>					

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