

Séance 4.2

PROPOSITIONS DU RÉPONDANT RÉACTIONS DE L'OUVREUR

Programme de la séance

- La réponse de 2SA, proposition de manche
- La réponse de 4SA, proposition de chelem
- Réactions de l'ouvreur

Cette séance peut vous paraître un peu difficile : elle a pour but de montrer aux enfants que ce n'est pas toujours le répondant qui décide du contrat final et qu'un dialogue peut s'instaurer entre l'ouvreur et le répondant. Ne pas attendre que cela soit parfaitement acquis pour continuer.

Rappel des paliers importants et des paliers inutiles

Faites de nouveau observer le tableau des scores à Sans Atout et redonner aux enfants les paliers importants :

1SA, 3SA (manche), 6SA (petit chelem) et 7SA (grand chelem)

Les autres paliers, qui ne rapportent rien de plus : 2SA, 4SA, 5SA sont appelés "**paliers inutiles**". Ce sont ceux qui vont servir à proposer un contrat "utile" au partenaire.

L'enchère de proposition de manche

Mettez successivement sur la table les jeux suivants en réponse à l'ouverture de 1SA comme rappel de la séance précédente en insistant encore sur la référence à la Table de Décision.

①	②	③	④
♠ A 9 4 3	♠ V 6 3	♠ R V 4	♠ D 4 2
♥ R 6 5	♥ A 5 4 3	♥ A 8 4	♥ D 9 3
♦ D 7 6 5	♦ 9 7 2	♦ D V 5	♦ R 10 5 2
♣ V 3	♣ 10 8 4	♣ 9 6 4 3	♣ D 7 5
3SA	Passe	3SA	?

Le jeu ④ de 9 points leur posera peut être un problème, la force du camp pouvant être de 24, 25 ou 26 points. Que proposeront-ils ?

- Passe est trop pessimiste si l'ouvreur a 16 ou 17 points.
- 3SA est trop optimiste si l'ouvreur a 15 points.

Suggérez-leur alors d'utiliser l'enchère inutile de 2SA pour dire "Partenaire, j'ai 9 points et je te laisse décider du contrat final".

Avec 15 points, l'ouvreur doit passer.

Avec 16 ou 17 points, l'ouvreur doit déclarer 3SA.



La réponse de 2SA est une enchère de proposition de manche

L'enchère de proposition de petit chelem

Mettez successivement sur la table les jeux suivants en réponse à l'ouverture de 1SA

⑤	⑥	⑦
♠ A D 3 ♥ D 6 3 ♦ A D 3 ♣ A 8 6 4 6SA	♠ A 8 4 ♥ D 7 3 ♦ A 9 8 ♣ R V 9 5 3SA	♠ R V 5 ♥ A D 4 ♦ D V 3 2 ♣ A 8 7 ?

Le jeu ⑦ de 17 points devrait leur poser un problème, la force du camp pouvant être 32, 33 ou 34 points.

- L'enchère de 3SA est trop pessimiste si l'ouvreur a 16 ou 17 points ($17 + 16 = 33$).

- L'enchère de 6SA est trop optimiste si l'ouvreur a 15 points ($17 + 15 = 32$).

Suggérez-leur d'utiliser dans ce cas l'enchère inutile de 4SA.

Cette enchère signifie : « Partenaire, j'ai 17 points et je te laisse la décision de demander ou non le petit chelem ».

Avec 15 points, l'ouvreur passe.

Avec 16 ou 17 points, l'ouvreur demande le petit chelem à 6SA.

? | La réponse de 4SA est une enchère de proposition de petit chelem.


Si vos élèves sont doués ou curieux, vous pouvez évoquer la proposition de grand chelem par l'enchère inutile de 5SA avec une main de 21 points telle que

♠ R D 6
 ♥ A V 2
 ♦ A D V 5
 ♣ R V 2

Dans ce cas, l'ouvreur ne peut en aucun cas passer. Il doit déclarer 6SA avec 15 points et 7SA avec 16 ou 17 points.

Première donne de la séance (4.2.1)

Affranchissement d'honneurs

Donne 4.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 17			
	♠ R D 4 ♥ 10 5 ♦ 9 6 4 3 ♣ A 9 6 3	Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe
		1SA	Passe	2SA	Passe
		Passe	Passe		
♠ A 8 ♥ R V 8 6 4 ♦ D 10 7 5 ♣ 7 2	 ♠ 9 7 5 2 ♥ A 7 ♦ V 8 2 ♣ V 10 8 5	Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur Jeu de la carte : affranchissement d'honneurs Score : 2SA = : 120 NS.			
Entame : 4 de Cœur	♠ V 10 6 3 ♥ D 9 3 2 ♦ A R ♣ R D 4				

Deuxième donne de la séance (4.2.2)

Affranchissement de longueur.

Donne 4.2.2		Donneur : Est	
<p>♠ 10 7 3</p> <p>♥ 5 4 2</p> <p>♦ D V 10 8</p> <p>♣ D 10 3</p> <p>Entame : Dame de Carreau</p>	<p>♠ A D 5</p> <p>♥ A 10 7</p> <p>♦ R 7</p> <p>♣ A 8 7 5 4</p> <div><p>N</p><p>O E</p><p>S</p></div> <p>♠ R V 6</p> <p>♥ R D 8</p> <p>♦ A 9 5 4</p> <p>♣ R 6 2</p>		
Jeu fléché n°2 - donne 18			
Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	4SA	Passe
6SA	Passe	Passe	Passe
Enchères : 4SA proposition de petit chelem			
Jeu de la carte : affranchissement de longueur			
Score : 6SA = : 990 NS.			

Troisième donne de la séance (4.2.3)

Gérer les communications

Donne 4.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 19			
<div>♠ V 10 9 2</div> <div>♥ 7 4 3</div> <div>♦ 8 7 6 4</div> <div>♣ 10 9</div> <div>Entame : Valet de Pique</div>	<div>♠ 8 5 3</div> <div>♥ A R 10</div> <div>♦ A D 5 2</div> <div>♣ A 5 4</div> <div><div>♠ N</div><div>♥ O</div><div>♦ E</div><div>♣ S</div></div> <div>♠ A D 6</div> <div>♥ D V 8 2</div> <div>♦ R 9</div> <div>♣ R 7 6 3</div>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA Passe	Passe Passe	4SA	Passe
<div>Enchères : 4SA proposition de petit chelem, décision de l'ouvreur.</div> <div>Jeu de la carte : jouer ses cartes dans le bon ordre.</div> <div>Score : 4SA +1 : 460 NS. (ou +2, les défausses sont difficiles).</div>					

Quatrième donne de la séance (4.2.4)

Jeu de la défense : jouer l'honneur du côté court.

Donne 4.2.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 20																			
		<p>♠ 8 4 3 ♥ D 10 5 ♦ A 5 2 ♣ R 7 4 3</p>																					
<p>♠ D V 10 9 7 ♥ A 8 4 ♦ 7 6 ♣ 8 6 2</p>		<div><div></div><div>N O E S</div></div>		<p>♠ R 6 ♥ 9 7 2 ♦ D V 10 8 ♣ V 10 9 5</p>																			
		<p>♠ A 5 2 ♥ R V 6 3 ♦ R 9 4 3 ♣ A D</p>																					
Entame : Dame de Pique				<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>Passe</td><td>Passe</td><td>Passe</td></tr><tr><td>1SA</td><td>Passe</td><td>2SA</td><td>Passe</td></tr><tr><td>3SA</td><td>Passe</td><td>Passe</td><td>Passe</td></tr></table>				Sud	Ouest	Nord	Est		Passe	Passe	Passe	1SA	Passe	2SA	Passe	3SA	Passe	Passe	Passe
Sud	Ouest	Nord	Est																				
	Passe	Passe	Passe																				
1SA	Passe	2SA	Passe																				
3SA	Passe	Passe	Passe																				
				<p>Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur</p> <p>Jeu du déclarant : affranchissement immédiat des Cœurs.</p> <p>Jeu de la défense : Est doit jouer le Roi de Pique à la première levée pour faire chuter le contrat.</p> <p>Score : 3SA – 1 : 50 EO ou 3SA = : 400 NS.</p>																			