

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

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
<p>♠ R D 4 ♥ 10 5 ♦ 9 6 4 3 ♣ A 9 6 3</p> <p>♠ A 8 ♥ R V 8 6 4 ♦ D 10 7 5 ♣ 7 2</p> <p>Entame : 4 de Cœur</p>	<p>♠ 9 7 5 2 ♥ A 7 ♦ V 8 2 ♣ V 10 8 5</p> <p>♠ V 10 6 3 ♥ D 9 3 2 ♦ A R ♣ R D 4</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1SA Passe 2SA Passe</p> <p>Passe Passe</p> <p>Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur</p> <p>Jeu de la carte : affranchissement d'honneurs</p> <p>Score : 2SA = 120 NS.</p>

Deuxième donne de la séance (4.2.2)

Affranchissement de longueur.

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

Troisième donne de la séance (4.2.3)

Gérer les communications

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

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					
				Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8 4 3							
♥ D 10 5							
♦ A 5 2							
♣ R 7 4 3							
♠ D V 10 9 7		♠ R 6	Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur				
♥ A 8 4		♥ 9 7 2	Jeu du déclarant : affranchissement immédiat des Cœurs.				
♦ 7 6		♦ D V 10 8	Jeu de la défense : Est doit jouer le Roi de Pique à la première levée pour faire chuter le contrat.				
♣ 8 6 2		♣ V 10 9 5	Score : 3SA – 1 : 50 EO ou 3SA = : 400 NS.				
♠ A 5 2							
♥ R V 6 3							
♦ R 9 4 3							
♣ A D							
Entame :							
Dame de Pique							