

## Séance 4.3

### ANNONCE DE CONTRATS EN MAJEURE SUR L'OUVERTURE DE 1SA

#### Programme de la séance

- Découverte du fit majeur
- Décision de contrats en majeures
- Notions de plan de jeu à l'atout

#### Rappels

*Ces rappels sont faits sous forme de questions posées aux élèves :*

- Quelles sont les conditions pour ouvrir de 1SA ?  
*Avoir de 15 à 17 points, une main régulière, pas moins de deux cartes dans la couleur la plus courte.*
- Quelles sont les couleurs majeures ?  
*Cœur et Pique.*
- Qu'est ce qu'un fit majeur ?  
*Huit cartes et plus dans une couleur majeure chez les deux joueurs du même camp.*

#### **Majeures et mineures :**

*Les contrats à Cœur et à Pique rapportent plus de points que ceux joués à Trèfle et à Carreau (voir le tableau des scores). Il est donc plus intéressant de jouer à Cœur ou à Pique quand on le peut... C'est aussi peut-être la raison pour laquelle ces deux couleurs sont appelées "majeures" (tandis que les autres, moins bien pourvues, s'appellent les mineures...)*

#### Découverte d'un fit majeur

*Faites découvrir par les enfants que...*

**Sur l'ouverture de 1SA, lorsque le répondant possède six cartes dans une des couleurs majeures, il a la certitude d'un fit puisqu'il y a au moins deux cartes dans cette couleur chez l'ouvreur.**

*N'évoquez pas le cas d'un fit avec un bicolore majeur 5-5.*

#### Demande du contrat

Avec une majeure de six cartes, le répondant doit donc demander le bon contrat à **Cœur** ou à **Pique** en se référant à la Table de Décision.

Le jeu du répondant doit alors être évalué en points d'honneurs et de distribution appelés points HD.

*Rappelez le calcul des points D.*

*Préparez quelques jeux du répondant qui seront posés sur la table pour être étudiés successivement. Faites-les évaluer en points HD, en réponse à l'ouverture de 1SA.*

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

**Jeu ① :** Le répondant a 12 points HD. Le total du camp est d'au moins 27 points HD mais ne peut atteindre 33 points HD. Il faut donc demander la manche à 4♠.

**Jeu ② :** Le répondant a 5 points HD. Le total du camp ne dépassera pas 22 points HD. On ne peut donc envisager la manche. Il faut demander le contrat de 2♠.

**Jeu ③ :** Le répondant a 18 points HD. Le total du camp est d'au moins 33 points HD. Il faut demander le petit chelem à 6♠.

Le contrat final est choisi par le répondant ; l'ouvreur doit passer.

*Ne proposez aucune enchère artificielle comme le Stayman et le Texas, ni aucune enchère propositionnelle avec une majeure cinquième.*

## Notions de plan de jeu à l'atout

---

Le jeu avec un atout a été abordé dans le thème 3 en découvrant que l'atout permet de réaliser des levées supplémentaires par la coupe de la main courte.

Nous allons maintenant revoir les dangers spécifiques du jeu à l'atout - la coupe adverse - les cas où il ne faut pas se précipiter pour faire tomber les atouts (par exemple commencer par effectuer des coupes du mort ou défausser avant de rendre la main).

Avant de jouer la première carte, le déclarant doit se poser quelques questions concernant les atouts :

- ② Puis-je couper de la main courte ?
- ② Qu'est ce que je risque ?
  - une coupe adverse ?
  - de chuter si je rends la main ?


*Dans cette séance, on montrera donc comment bien gérer les atouts :*

- ② Quand faire tomber les atouts adverses ?
  - immédiatement
  - après une défausse urgente
  - après une coupe de la main courte
- ② Observer le résidu des atouts chez les adversaires
- ② En défense, réaliser des levées de coupe après l'entame d'un singleton

## Donnes d'application


## Première donne de la séance (4.3.1)

Défausse urgente

Donne 4.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 21			
	♠ A D V ♥ D V 9 ♦ D 8 7 6 2 ♣ A 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 9 8 5 4 ♥ A 7 ♦ 10 9 ♣ R D V 6 3	 ♠ 10 7 6 3 ♥ R 6 ♦ A R V ♣ 10 9 8 7	2♥	Passe	1SA Passe	Passe Passe
Entame : Roi de Trèfle	♠ R 2 ♥ 10 8 5 4 3 2 ♦ 5 4 3 ♣ 5 4	Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit Jeu du déclarant : ne pas jouer atout avant d'avoir défaussé un Trèfle ou un Carreau sur le troisième Pique du mort.  Score : 2♥ = : 110 NS.			


## Deuxième donne de la séance (4.3.2)

Coupe du côté court

Donne 4.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 22			
	♠ A R 5 3 ♥ V 4 3 ♦ A 7 ♣ A 6 3 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ D V 10 8 ♥ R D 7 ♦ 10 8 4 ♣ R 9 5	 ♠ 9 4 2 ♥ 6 ♦ D V 6 5 2 ♣ V 10 8 7	Passe 4♥	Passe Passe	1SA Passe	Passe Passe Passe
Entame : Dame de Pique	♠ 7 6 ♥ A 10 9 8 5 2 ♦ R 9 3 ♣ D 4	Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit. Jeu du déclarant : ne pas jouer atout avant d'avoir coupé un Carreau au mort.  Score : 4♥ = : 420 NS.			


## Troisième donne de la séance (4.3.3)

Défense : entame du singleton

Donne 4.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 23			
	♠ R 7 2 ♥ R 9 7 2 ♦ A R D V ♣ 9 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 9 8 5 ♥ D V 4 3 ♦ 7 ♣ V 7 6 5 3	 ♠ A ♥ 10 6 5 ♦ 10 8 5 4 2 ♣ A D 10 8	Passe 4♠	Passe Passe	1SA Passe	Passe Passe
Entame : 7 de Carreau	♠ D V 10 6 4 3 ♥ A 8 ♦ 9 6 3 ♣ R 4	Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit. Jeu de la défense : entamer de son singleton, et trouver la couleur à rejouer (Trèfle...)  Score : 4♠ = : 420 NS 4♠ -1 : 50 EO.			

### Quatrième donne de la séance (4.3.4)

Faire tomber les atouts pour éviter des coupes

Donne 4.3.4		Jeu fléché n°2 - donne 24			
Donneur : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
<p>♠ V 4</p> <p>♥ A D 2</p> <p>♦ A R 6 4</p> <p>♣ D 6 3 2</p>		4♠	Passe	1SA	Passe
<p>♠ R D 9</p> <p>♥ V 5</p> <p>♦ D 10 5 3</p> <p>♣ 10 9 8 7</p>			Passe	Passe	Passe
<p>Entame : 10 de Trèfle</p>					
<p>♠ 10 7 6 5 3 2</p> <p>♥ R 8</p> <p>♦ 8 2</p> <p>♣ A R V</p>					
					
<p>♠ A 8</p> <p>♥ 10 9 7 6 4 3</p> <p>♦ V 9 7</p> <p>♣ 5 4</p>					
		<p>Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit.</p> <p>Jeu du déclarant : commencer par faire tomber les atouts adverses.</p> <p>Score : 4♠ = : 420 NS.</p>			