

## Séance 5.1

### OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠ SOUTIENS AU PALIER DE 4

## Programme de la séance

---

- **Rappel : la notion de fit, la Table de Décision en points HD**
- **Les ouvertures de 1♥ et 1♠**
- **Les soutiens au palier de 4**
- **Les premières impasses**

## Rappel

---

Commencez la séance par quelques questions :

- Quelle est la condition nécessaire pour jouer à l'atout ?  
*Posséder un fit, c'est-à-dire au moins huit cartes dans une couleur commune.*
- Quand on sait qu'on possède un fit, que faut-il compter ?  
*Les points de distribution.*

Faites un rappel du tableau des points de distribution et éventuellement proposez d'autres questions, par exemple :

- Un singleton est-il utile pour jouer à Sans-Atout ?
- Qu'est ce qu'une chicane ?
- Quand on a dix atouts dans le camp, combien ajoute-t-on de points ? ...

Rappelez les nombres magiques quand on demande un contrat à l'atout :

- 27 HD, pour demander la manche au palier de 4
- 33 HD, pour demander le petit chelem
- 37 HD, pour demander le grand chelem

## L'ouverture de 1♥ ou 1♠

---

Jusqu'à présent on ouvrait d'ISA toutes les mains régulières de 15 à 17 points d'honneurs. Désormais, que la main soit ou non régulière, on ouvre à Cœur ou à Pique dès qu'on possède au moins cinq cartes dans la couleur.

**Pour ouvrir de 1♥ ou 1♠,  
il faut posséder au moins cinq cartes dans la majeure  
et au moins 12 points H.**

Ne parlez pas de limite supérieure. Proposez quelques exercices :

## Exercices

---

Faites toujours les exercices cartes sur table.

Avec les mains suivantes, quelle est votre ouverture ?

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

Main ① : 13 points H, cinq cartes à Pique : **1♠**

Main ② : 16 points H, ni cinq Cœurs, ni cinq Piques : **1SA**

Main ③ : 16 points H, cinq cartes à Cœur : **1♥**

Main ④ : 15 points H, six cartes à Pique : **1♠**

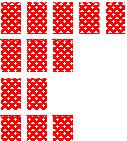
## La découverte du fit par le répondant, le soutien au palier de 4

---

Étalez la main suivante sur la table :

♠ A D V 6 5	
♥ R 8 3	12 points H, cinq cartes à Pique, les conditions sont remplies pour
♦ 6 5	ouvrir d'1♠.
♣ D 10 3	

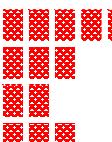
Puis retournez le jeu face cachée en laissant visible la distribution 5332, et proposez une main du répondant.

	Ouverture : 1♠	♠ R 10 2
		♥ A 5 4
		♦ A R 8 7
		♣ 9 6 2

Avec cette main, en face de l'ouverture de 1♠, quelles sont les questions que vous devez vous poser ?

- Combien ai-je de cartes à Pique ?  
*Trois, je suis fitté, nous allons jouer à l'atout Pique.*
- A quel palier ?  
*Faites-leur retrouver les paliers qui rapportent la manche (27HD) et le petit chelem (33HD).*
- A combien évaluez-vous la main de l'ouvreur maintenant que vous êtes fitté ?  
*C'est là qu'on visualise le doubleton de la main de l'ouvreur (faces cachées) et donc que l'ouvreur possède au minimum 13 HD.  
Le répondant peut alors compter 13 HD chez l'ouvreur + 14 HD chez lui, 27 HD au minimum, il faut demander la manche.*

Proposez maintenant une deuxième main du répondant :

	Ouverture : 1♠	♠ R 10 9 2
		♥ A 5
		♦ 9 7
		♣ R 8 7 6 5

*Et faites compter les points HD :*

10 H + 2 D pour le 9<sup>ème</sup> atout, 2 D pour les deux doubletons, soit 14 HD ; au moins 27 HD dans le camp, il faut encore demander la manche.

### Exercice (facultatif)

*Cet exercice a pour but de montrer la diversité des mains permettant de nommer la manche en face d'une ouverture en majeure.*

Votre partenaire a ouvert d'1♥. Avec les mains suivantes, combien avez-vous de points D ?

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

Main ⑤ : **2 points D** pour le singleton

Main ⑥ : Pas de points de distribution malgré le fit

Main ⑦ : 1 point pour chaque doubleton + 2 pour le 9<sup>ème</sup> atout = **4 points D**

Main ⑧ : 3 points pour la chicane + 2 pour le 9<sup>ème</sup> atout + 1 pour le 10<sup>ème</sup> atout = **6 points D**

*Avec les quatre mains précédentes, sur une ouverture de 1♥, le répondant possède 14 points HD et fera l'enchère de 4♥.*

### La poursuite des enchères

*A ce stade, rappelez simplement que l'ouvreur peut reparler quand son partenaire annonce la manche.*

Par son soutien au niveau de la manche, le répondant transmet le message suivant : "Partenaire, nous avons de quoi jouer la manche si tu es minimum".

*Laissez l'ouvreur enchérir à son idée...*

### Première donne de la séance (5.1.1)

---

Donne 5.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 5												
<p>♠ R V 5 2 ♥ A ♦ 8 6 5 4 ♣ D V 8 6</p> <p>♠ 6 ♥ D V 10 7 3 ♦ D 10 7 2 ♣ 5 3 2</p> <p>Entame : Dame de Cœur</p>	<p>♠ 8 7 3 ♥ R 9 6 4 ♦ V 9 ♣ A R 10 9</p> <p>♠ A D 10 9 4 ♥ 8 5 2 ♦ A R 3 ♣ 7 4</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ Passe</td><td>Passe</td><td>4♠ Passe</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td></td><td>Passe</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Évaluation : Nord possède 15 HD, le total du camp et au moins de 28 HD. Jeu du déclarant : différer le retrait des atouts, coupe de la main courte. Score : 4♠ = : 420 NS.</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♠ Passe	Passe	4♠ Passe	Passe		Passe		
Sud	Ouest	Nord	Est											
1♠ Passe	Passe	4♠ Passe	Passe											
	Passe													

## Deuxième donne de la séance (5.1.2)

Donne 5.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 6			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D V 3 ♥ A R 3 ♦ A 7 5 ♣ V 6 4 3		1♠	Passe	4♠	Passe
♠ - ♥ 9 7 5 4 ♦ 9 6 4 3 ♣ R D 10 8 2	N O      E S	6♠	Passe	Passe	Passe
♠ A R 6 5 4 ♥ D V 10 2 ♦ R D 2 ♣ A	♠ 10 9 8 7 2 ♥ 8 6 ♦ V 10 8 ♣ 9 7 5				
Entame : Roi de Trèfle					
		Enchère : redemande de l'ouvreur à 6♠ (21 HD) Jeu du déclarant : quatre tours d'atout et laisser traîner l'atout maître... Encaisser ses levées Score : 6♠ = : 980 NS.			

## À la découverte des premières impasses

### En attaque

On tente de faire deviner aux enfants la manœuvre et le pourquoi des impasses : réaliser des levées avec des cartes non maîtresses.

*Plutôt que de se servir du tableau, utilisez les cartes d'une couleur en cachant les cartes du flanc, donc les honneurs manquants.*

①	②	③
♠ R 6	♠ A D	♥ A R V
□	□	□
♠ 3 2	♠ 5 4	♥ 4 3 2

Il manque l'As      Où est le Roi ?      La Dame ?

*Demandez-leur dans quelles conditions ils pourront réaliser une levée dans le premier exemple, deux dans le deuxième, trois dans le dernier.*

*Les termes impasse, directe ou indirecte, n'ont pas d'importance, il n'est pas utile de les mentionner. Les manœuvres seront revues souvent avant d'être comprises :*

- Il faut jouer une petite carte vers la carte non maîtresse que l'on espère réaliser.
- Il faut que la carte maîtresse adverse soit placée juste avant notre carte non maîtresse pour que cela marche.

**Une impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer !  
Mais si on ne la fait pas, on n'a aucune chance de la réussir...**

*Quand ils découvrent les impasses, les élèves ont toujours envie d'en faire... Tenter une impasse n'est pas toujours obligatoire, il y a quelquefois d'autres possibilités (coupes, affranchissements de longueur).*

## En défense

*Encore une fois, faites découvrir cartes sur table...*

Le joueur situé après le mort joue la plus petite carte utile

④	♦ 5	□	♦ A D <u>10</u>
⑤	♦ 5	□	♦ A <u>D</u> 10
⑥	♦ 5	□	♦ <u>A</u> D 10

*Ne vous attardez pas sur l'exposé, faites plutôt jouer les donnees. On laisse jouer sans intervenir, puis on reprend, les quatre jeux ouverts : comment réussir le contrat, comment le faire chuter ?*

## Troisième donne de la séance (5.1.3)

---

Donne 5.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 7
<p>♠ A 6 3 ♥ V 9 ♦ A R 5 2 ♣ V 8 7 4</p> <p>♠ D ♥ 8 7 6 3 2 ♦ V 7 4 ♣ D 10 5 3</p> <p>Entame : 8 de Cœur</p>	<p>♠ V 10 4 ♥ D 10 5 ♦ D 10 8 6 ♣ 9 6 2</p> <p>♠ R 9 8 7 5 2 ♥ A R 4 ♦ 9 3 ♣ A R</p> 	<p>Sud      Ouest      Nord      Est</p> <p>1♠                   Passe      4♠      Passe 6♠                   Passe      Passe      Passe</p> <p>Enchères : l'ouvreur déclare le chelem (21 HD).</p> <p>Jeu du déclarant : gestion des atouts, laisser traîner l'atout maître de la défense et coupe de la main courte.</p> <p>Jeu de la défense : jouer la bonne carte en troisième.</p> <p>Score : 6♠ = : 980 NS.</p>

## Quatrième donne de la séance (5.1.4)

---

Donne 5.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 8
<p>♠ A 5 ♥ D 10 8 6 ♦ V 8 6 3 ♣ A 7 2</p> <p>♠ 10 8 6 4 ♥ R 3 ♦ 7 5 2 ♣ R D V 9</p> <p>Entame : Roi de Trèfle</p>	<p>♠ V 9 7 2 ♥ A 5 ♦ R 10 9 4 ♣ 8 4 3</p> <p>♠ R D 3 ♥ V 9 7 4 2 ♦ A D ♣ 10 6 5</p> 	<p>Sud      Ouest      Nord      Est</p> <p>Passe      Passe      4♥      Passe 1♥                   Passe      Passe</p> <p>Enchères : évaluation de la main de Nord (3 pts D).</p> <p>Jeu du déclarant : différer le retrait des atouts, défausse urgente d'un Trèfle du mort.</p> <p>Coupe de la main courte, impasse au Roi de Carreau.</p> <p>Score : 4♥ = : 420 NS.</p>