

Séance 6.1

LES ENCHÈRES À QUATRE L'INTERVENTION À 1SA

Programme de la séance

- Mécanisme des enchères à quatre
- Jouer à Sans-Atout après l'ouverture du camp adverse
- Jouer à la couleur après une intervention à 1SA
- Premiers éléments de signalisation

Commencez votre séance en demandant à vos élèves de vous rappeler les conditions de force et de distribution pour ouvrir d'1SA

Jusqu'à présent vos élèves ont annoncé un contrat dans le silence adverse.

Ils vont découvrir qu'ils ont le droit de faire une enchère à leur tour de parole, à condition qu'elle soit suffisante. Cette séance va leur montrer qu'ils peuvent reprendre les commandes du contrat en nommant leur force malgré l'ouverture adverse.

Le mécanisme des enchères à quatre

Définition de l'intervention :

? | L'intervention est la première enchère du camp qui n'a pas ouvert

Le mécanisme des enchères à quatre :

La règle du jeu de bridge prévoit que chaque joueur enchérisse à son tour. Il a le choix entre "Passe" et une enchère **suffisante**.

Rappels :

Les couleurs sont classées dans l'ordre croissant suivant :

♣ → ♦ → ♥ → ♠ → SA

? Une enchère est "suffisante" si elle est effectuée au même palier dans une couleur plus "chère", c'est-à-dire plus élevée dans la hiérarchie que celle qui précède, ou à un palier supérieur dans n'importe quelle couleur.

Exemple : Sud Ouest Nord Est
 1♥ Passe 2♥ ?

Est peut annoncer 2♠ ou 2SA. S'il veut annoncer les Trèfles ou les Carreaux, il doit en dire au moins 3.

Le contrat est atteint quand la dernière enchère est suivie de trois "Passe".

NB : L'utilisation d'une seule boîte à enchères pour une table enlève la possibilité de produire une enchère **insuffisante**.

Jouer à Sans-Atout après l'ouverture du camp adverse

L'intervention à 1SA répond aux mêmes critères que l'ouverture de 1SA.

Réponses du partenaire de l'intervenant à 1SA

- Il ne tient pas compte de l'ouverture adverse et répond comme sur l'ouverture de 1SA.

Attitude du partenaire de l'ouvreur

- Une intervention à Sans-Atout ne modifie pas la définition des différents soutiens de l'ouverture.
- Si l'adversaire est amené à jouer le contrat, il est généralement bon d'entamer dans la couleur de son partenaire.

On se gardera pour l'instant de parler de la notion d'arrêt et des 16-18 H communément requis. Les mains proposées auront toujours au moins un arrêt. On se contentera de faire jouer les donnees en tenant compte du fait que l'adversaire a ouvert. L'objectif étant de faire prendre le contrat à son compte par le camp le plus riche. Mais ça ne gagne pas toujours...

Première donne de la séance (6.1.1)

Donne 6.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 17			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 6 4 3 ♥ R 7 4 ♦ D V 10 7 2 ♣ A 7			Passe	1♠
	♠ 10 9 ♥ V 8 6 ♦ 9 6 4 ♣ 8 6 5 3 2	1SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
Entame :					
10 de Pique	♠ R D V ♥ D 10 5 2 ♦ R 5 ♣ R D 9 4	Enchères : déclarer 3SA en intervention. Jeu de la carte du déclarant : affranchissement d'honneurs à Carreau. Si le déclarant conserve ses quatre cartes à Trèfle, il réalisera dix levées. Score : 3SA +1 : 430 NS.			

Principes de signalisation

Carte à fournir en troisième position (la plus petite carte équivalente...)

L'appel direct en fournissant ou défaussant une grosse carte.

Deuxième donne de la séance (6.1.2)

Donne 6.1.2.	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 18			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 8 7 4 ♥ 9 8 2 ♦ 8 5 2 ♣ D V 9 3				1♥
	♠ D 10 6 5 2 ♥ 5 4 ♦ V 10 7 4 ♣ R 5	1SA	Passe	Passe	Passe
Entame :	♠ A V ♥ A R 10 ♦ R D 9 3 ♣ 10 8 7 4	Enchères : déclarer 1SA en intervention. Jeu de la carte du déclarant : affranchissement d'honneurs à Trèfle. Jeu de la carte de la défense : Sur l'entame, Est joue le Valet de Cœur. Ouest doit en déduire que Sud possède A R 10 de Cœur et tenter sa chance ailleurs. Le contrat va chuter s'il rejoue un petit Pique quand il est en main à Trèfle. Score : 1SA -1 : 50 EO.			

Jouer à la couleur après une intervention à 1SA

Sur une intervention à 1SA, le partenaire de l'intervenant peut imposer un contrat à la couleur s'il possède au moins six cartes dans une majeure.

Exemples :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 85 ♥ R D V 6 5 3 ♦ A 7 ♣ 10 7 4	Passe 4♥	1♠	1SA	passe

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 8 7 6 3 2 ♥ 6 5 ♦ V 9 5 4 ♣ 7	Passe 2♠	1♥	1SA	passe

Troisième donne de la séance (6.1.3)

Appel pour couper en fournissant une grosse carte

Donne 6.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 19
<p>♠ A R ♥ D V 3 ♦ D 7 5 2 ♣ A V 8 3</p> <p>♠ D 10 8 ♥ A R 7 6 4 ♦ A 10 3 ♣ D 10</p> <p>♠ V 9 6 5 4 3 ♥ 10 8 5 ♦ R V 4 ♣ 6</p> <p>Entame : As de Cœur</p>	<p>♠ 7 2 ♥ 9 2 ♦ 9 8 6 ♣ R 9 7 5 4 2</p> 	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe 1♥ 1SA Passe 2♠ Passe Passe Passe</p> <p>Jeu de la carte de la défense : sur l'entame de l'As de Cœur, Est doit appeler en fournissant le 9. Il pourra ainsi couper le troisième tour de la couleur pour réduire le déclarant à huit levées. Score : 2♠ = : 110 NS.</p>

Quatrième donne de la séance (6.1.4)

Appel pour une couleur en défaussant une grosse carte

Donne 6.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 20
<p>♠ D 5 3 ♥ D 4 ♦ R 10 8 7 3 ♣ D 8 5</p> <p>♠ R 9 7 6 4 2 ♥ 7 3 ♦ 9 4 ♣ 10 7 6</p> <p>♠ V 10 ♥ A 9 6 2 ♦ D V 5 ♣ A R V 4</p> <p>Entame : 7 de Cœur</p>	<p>♠ A 8 ♥ R V 10 8 5 ♦ A 6 2 ♣ 9 3 2</p> 	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe Passe 1♥ 1SA Passe 2SA Passe 3SA Passe Passe Passe</p> <p>Jeu de la défense : carte à fournir en troisième. Ouest doit appeler en défaussant le 9 de Pique sur le troisième tour de Cœur. La défense pourra faire chuter le contrat avec deux Cœurs, l'As de Carreau et As-Roi de Pique. Score : 3SA -1 : 50 EO.</p>

Nord annonce ici 2SA avec 9 H, comme en réponse à l'ouverture d'1SA 15-17 H, sans la moindre notion de plus-values et de points de longueur.