

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'1SA 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♥**

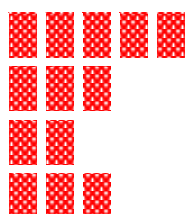
Main ④ : 15 points H, six cartes à Pique : **1♠**

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.



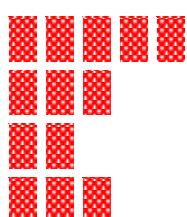
Ouverture : 1♠

♠ 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^{ème} 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^{ème} atout = **4 points D**

Main ⑧ : 3 points pour la chicane + 2 pour le 9^{ème} atout + 1 pour le 10^{ème} 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

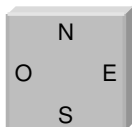
A ce stade, rappelez simplement que l'ouvreur peut reparler quand son partenaire annonce la manche.

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>		Sud	Ouest	Nord	Est
				1♠	Passe	Passe	Passe
				Passe	Passe	4♠	Passe
				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>♠ 6 ♥ D V 10 7 3 ♦ D 10 7 2 ♣ 5 3 2</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>				
Entame : Dame de Cœur						

Deuxième donne de la séance (5.1.2)

Donne 5.1.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°3 - donne 6				
		<p>♠ D V 3 ♥ A R 3 ♦ A 7 5 ♣ V 6 4 3</p>						
<p>♠ - ♥ 9 7 5 4 ♦ 9 6 4 3 ♣ R D 10 8 2</p>		<div><div></div><div>N O E S</div></div>		<p>♠ 10 9 8 7 2 ♥ 8 6 ♦ V 10 8 ♣ 9 7 5</p>				
		<p>♠ A R 6 5 4 ♥ D V 10 2 ♦ R D 2 ♣ A</p>						
Entame : Roi de Trèfle				Sud		Ouest	Nord	Est
				1♠ 6♠		Passe Passe	4♠ Passe	Passé Passé Passé
				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 □ ♠ 3 2	♠ A D □ ♠ 5 4	♥ A R V □ ♥ 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 :

- ① Il faut jouer une petite carte vers la carte non maîtresse que l'on espère réaliser.
- ② 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

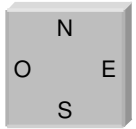
Encore une fois, faites découvrir cartes sur table...

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

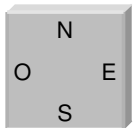
④	♦ <u>5</u>	RV <u>9</u>	AD <u>10</u>
⑤	♦ <u>5</u>	R <u>V</u> 9	A <u>D</u> 10
⑥	♦ <u>5</u>	R <u>V</u> 9	A <u>D</u> 10

Ne vous attardez pas sur l'exposé, faites plutôt jouer les donnes. 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			
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe	4♠	Passe
		6♠	Passe	Passe	Passe
♠ D ♥ 8 7 6 3 2 ♦ V 7 4 ♣ D 10 5 3 Entame : 8 de Cœur	♠ A 6 3 ♥ V 9 ♦ A R 5 2 ♣ V 8 7 4  ♠ R 9 8 7 5 2 ♥ A R 4 ♦ 9 3 ♣ A R	♠ V 10 4 ♥ D 10 5 ♦ D 10 8 6 ♣ 9 6 2	Enchères : l'ouvreur déclare le chelem (21 HD). Jeu du déclarant : gestion des atouts, laisser traîner l'atout maître de la défense et coupe de la main courte. Jeu de la défense : jouer la bonne carte en troisième. Score : 6♠ = : 980 NS.		

Quatrième donne de la séance (5.1.4)

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

Séance 5.2

OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠ SOUTIEN AU PALIER DE 3

Programme de la séance

- Les ouvertures de 1♥ et 1♠ : soutien au palier de 3
- Suite des enchères
- Répéter une impasse

Le soutien au palier de 3 sur l'ouverture de 1♥ ou 1♠

Commencez par quelques exercices cartes sur table

Mon partenaire a ouvert de 1♥ : Que vais-je lui répondre avec ces mains ?

①	②	③	④
♠ AD 10	♠ AD 10	♠ AV 2	♠ R 9 8
♥ AR V 9	♥ AR 9	♥ AV 9	♥ A 1 0 9 2
♦ AV 7 4 2	♦ V 8 7 4 2	♦ V 8 7 4 2	♦ V 8 7 4 2
♣ 10	♣ 10 9	♣ 10 9	♣ 10

Jeu ① : J'ai quatre cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 23 points HD. Les points de la ligne atteignent au minimum 36 HD.

Le palier du chelem est atteint : **je réponds 6♥**.

Jeu ② : J'ai trois cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 15 points HD. Même si mon partenaire n'a que 12 points H (13 HD), nous avons un minimum de 28 HD.

Le palier de la manche est atteint : **je réponds 4♥**.

Jeu ③ : J'ai trois cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 12 points HD (11 points H et 1 point D pour le doubleton). Même si mon partenaire n'a que 12 points H (13 HD), nous avons un minimum de 25 HD, près des 27 HD requis pour déclarer 4♥.

La manche est toute proche : **je réponds 3♥**.

Jeu ④ : J'ai quatre cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 12 points HD (8 points H, 2 points D pour le singleton et 2 points D pour le 9^e atout).

La manche est toute proche : **je réponds 3♥**.

**Le soutien majeur au palier de 3 (1♥ - 3♥ ou 1♠ - 3♠)
encourage l'ouvreur à déclarer la manche.**

Suite des enchères

Laissez toujours les enfants enchérir à leur idée.

Insistez cependant sur la nécessité, à chaque enchère du partenaire, d'évaluer le minimum et le maximum des points de la ligne, pour demander le bon niveau de contrat.

Avec l'assurance d'un soutien d'environ 12 HD, l'ouvreur totalise les points HD de son camp et il passe avec 13-14 HD ou déclare la manche à partir de 15 HD, voire le petit chelem à partir de 21 HD.

Répéter les impasses

Pour continuer sur les impasses, on modifie les exemples de la séance précédente, cartes ouvertes sur table, et on fait deviner aux enfants ce qui a changé.

④	⑤	⑥
♠ R D 6	♠ A D V	♥ A R V 10
□	□	□
♠ 3 2	♠ 5 4	♥ 4 3 2
Il manque l'As	Où est le Roi ?	La Dame ?

Si l'honneur manquant est bien placé (ici en Ouest), comment faire deux, trois, quatre levées dans ces exemples ?

Il faut **recommencer** la manœuvre, car on possède des cartes équivalentes en plus. Pour cela, revenir dans sa main autant de fois que nécessaire par une autre couleur : le décompte des communications entre les mains fait aussi partie du plan de jeu.

En défense, jouer la bonne carte équivalente

- En attaquant une couleur :

On a vu qu'à l'entame, jouer un honneur promet celui juste en dessous. A la différence des contrats à Sans-Atout, cela peut être une séquence seulement de deux cartes, car l'urgence en défense contre les contrats à la couleur est de faire des plis affranchis avant que les couleurs longues ne soient coupées. Cela est aussi vrai quand on attaque une couleur en cours de jeu.

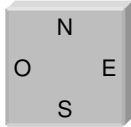
R D 4 D V 5 V 10 3

- Au cours d'une levée, quand le joueur n°3 a des honneurs équivalents, il doit jouer le plus petit. Son partenaire sait ainsi qu'il ne possède pas la carte juste en dessous, mais peut-être des honneurs au-dessus.

R D 9 R D V 5 D V 10 3

Comme d'habitude, ne vous attardez pas sur l'exposé, faites jouer les donnes d'application. Laissez jouer sans intervenir, et revoyez la donne cartes ouvertes en montrant comment on pouvait gagner le contrat ou le faire chuter...

Première donne de la séance (5.2.1)

Donne 5.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 9			
	♠ R D 8 ♥ V 7 3 ♦ V 7 6 4 ♣ A 8 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 10 4 ♥ 10 9 8 6 ♦ A 5 2 ♣ V 9 4		1♠ Passe	Passe Passe	Passe 3♠	Passe Passe
Entame : 10 de Cœur	♠ 9 7 6 3 2 ♥ A R 5 ♦ D 10 3 ♣ R 6	Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte de la défense : en Est, ne jouer la Dame que si le mort joue le Valet. Jeu de la carte du déclarant : jouer deux fois vers Roi-Dame de Pique. Score : 3♠ = : 140 NS.			
	♠ V 5 ♥ D 4 2 ♦ R 9 8 ♣ D 10 7 3 2				

Troisième donne de la séance (5.2.3)

Quatrième donne de la séance (5.2.4)

74

Séance 5.3

OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠
SOUTIEN SIMPLE

Programme de la séance

- Les enchères de soutien simple
- Dialogue après le soutien du répondant
- Les entames contre un contrat à l'atout

Le soutien simple sur l'ouverture de 1♥ ou 1♠

Rappelez à vos élèves les conditions d'ouverture de 1 en majeure.

Dans cette séance, vous aurez à faire découvrir aux élèves les soutiens au niveau de 2 à l'aide d'exemples cartes sur table.

Il n'est pas question de leur faire apprendre un tableau de zones de réponses, laissez les deux partenaires appréhender le contrat qu'ils ont envie de jouer.

Les optimistes demanderont peut-être une manche à 22 points et les craintifs joueront 1♠ alors qu'il y a 4 sur table, mais cela n'a pas d'importance... Ils doivent seulement se rendre compte qu'on a toujours intérêt à demander le bon contrat, et que le but des enchères est de le trouver.

Mon partenaire a ouvert de 1♠. Que vais-je lui répondre avec ces mains ?

①	②	③	④	⑤
♠ A V 8 4 ♥ R D 7 ♦ V ♣ R D V 9 7	♠ A V 8 ♥ A R 7 ♦ 8 7 ♣ D 10 9 5 3	♠ 10 8 2 ♥ V 7 ♦ 8 7 4 2 ♣ 10 9 5 3	♠ R D 10 8 ♥ A 7 ♦ 8 7 4 2 ♣ 10 9 3	♠ 10 8 2 ♥ A R 7 ♦ V 8 7 4 2 ♣ 10 9
17H + 4D	14H + 1D	1H + 1D	9H + 3D	8H + 1D
6♠	4♠	Passe	3♠	2♠

Les mains 1 à 4 sont des révisions...

Jeu ⑤ :	J'ai trois cartes donc le fit à Pique. Mon jeu vaut 9 points HD (8 point H et 1 point D pour le doubleton). Je lui donne le fit au palier de 2 : je réponds 2♠.
----------------	--

Suite des enchères

Laissez l'ouvreur enchérir à son idée, et même le répondant reparler...

L'attitude de l'ouvreur, puis celle du répondant pour sa deuxième enchère dépendent de leur évaluation du minimum et du maximum des points HD de la ligne.

L'entame contre les contrats à l'atout

Sans discours préalable, faites jouer les donnes d'application et faites leur deviner les entames, puis expliquez-les.

On a déjà vu l'entame dans une séquence de deux honneurs seulement, le plus gros des deux.

L'entame d'un singleton :

Pour la défense, c'est la chance de réaliser des levées en coupant avec des petits atouts.

(Les enfants ont parfois du mal à comprendre que les atouts de la défense ont le même pouvoir de coupe que ceux du déclarant...)

Il est inutile d'entamer d'un singleton si on est certain de faire une levée à l'atout (D V 10 par exemple) ; on appelle cela "couper avec son argent".

L'entame d'un atout :

Jouer atout en défense n'a pas pour but de réaliser des levées, mais d'empêcher le déclarant d'utiliser ses petits atouts de sa main courte pour couper.

Ce n'est pas un oubli...
Il n'y a pas de "principes d'entame" à Sans-Atout cette année.



Pour aller plus loin,

Les entames à éviter : sous un gros honneur isolé (As ou Roi)

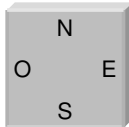
Les entames contre les contrats à Sans-Atout réapparaissent régulièrement

⑥		♦ 7 <u>4</u>		A Sans-Atout, la défense fera deux levées dans cette couleur. A l'atout (autre couleur), la défense ne fera aucun pli dans cette couleur car après As et Dame, le déclarant coupera du mort.
	♦ R 9 5 <u>2</u>		♦ V <u>10</u> 8 6	
		♦ A <u>D</u> 3		

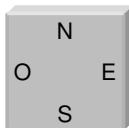
Première donne de la séance (5.3.1)

Donne 5.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 13			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ A 5 ♥ R 6 4 ♦ V 10 7 5 3 ♣ 9 7 2			Passe	Passe
♠ V 9 7 6 3 ♥ 7 5 2 ♦ 2 ♣ D 10 8 6		1♥ 4♥	Passe Passe	2♥ Passe	Passe Passe
	♠ 8 4 2 ♥ V 9 ♦ A 9 8 6 ♣ A 5 4 3	Jeu de la carte de la défense : entamer du singleton. Après la coupe, rejouer Trèfle, seule couleur ou le partenaire peut reprendre la main pour faire couper une seconde fois.			
Entame : 2 de Carreau	♠ R D 10 ♥ A D 10 8 3 ♦ R D 4 ♣ R V	Score : 4♥ -1 : 50 EO.			

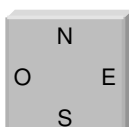
Deuxième donne de la séance (5.3.2)

Donne 5.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 14			
	♠ R 10 2 ♥ R V 5 ♦ 7 4 3 ♣ V 6 5 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 6 4 ♥ 8 6 3 ♦ A D 5 2 ♣ R 9 7		1♥ Passe	Passe Passe	2♥ Passe	Passe Passe
Entame : 3 de Cœur	♠ A 9 3 ♥ D 10 9 7 4 ♦ R 8 6 ♣ A 10	Jeu de la carte de la défense : toutes les entames sont dangereuses, sauf à l'atout. Sur l'entame Cœur, le déclarant ne devrait faire que sept levées. Score : 2♥ -1 : 50 EO.			

Troisième donne de la séance (5.3.3)

Donne 5.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 15			
	♠ 7 4 ♥ A D 10 7 ♦ 9 8 6 2 ♣ D 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A R D 10 5 ♥ 8 2 ♦ 5 3 ♣ V 10 9 7		1♥ 4♥	Passe Passe	3♥ Passe	Passe Passe
Entame : As de Pique	♠ 8 3 ♥ R V 9 5 4 ♦ A R V 10 ♣ A 3	Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte de la défense : après As et Roi de Pique, Ouest rejoue le Valet de Trèfle. Est doit mettre la carte juste. Jeu de la carte du déclarant : impasse à la Dame de Carreau. Score : 4♥ = 420 NS.			

Quatrième donne de la séance (5.3.4)

Donne 5.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 16			
	♠ 10 7 6 ♥ 8 4 3 ♦ 9 7 5 4 3 ♣ A R	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 8 3 ♥ 6 5 2 ♦ R V ♣ D V 10 8 5		1♠ Passe	Passe Passe	2♠ Passe	Passe Passe
Entame : Dame de Trèfle	♠ A R 5 4 2 ♥ A D V ♦ 8 6 ♣ 7 3 2	Jeu de la carte du déclarant : Ne donner que deux tours d'atout et couper le petit Trèfle perdant de sa main avec le dernier atout du mort. Faire l'impasse au Roi de Cœur. Score : 2♠ + 2 = 170 NS.			

Le tournoi de révision que nous vous proposons pour la prochaine séance est facultatif. Les donnes sont à dupliquer, elles ne sont pas disponibles en jeu fléché.