

SOMMAIRE

Cours 1	p 2 à 6
Les ouvertures	
■ 1-1 Les ouvertures à SA	
■ 1-2 Les ouvertures à la couleur en Mineure et la 1 ^{ère} réponse du répondant	
■ 1-3 Les ouvertures à la couleur en Majeure et la 1 ^{ère} réponse du répondant	
Cours 2	p 7
La redemande de l'ouvreur	
Cours 3	p 8 à 9
La 2^{ème} réponse du répondant	
Cours 4	p 10 à 25
Les interventions	
■ 4-1 A SA et à la couleur des joueurs 2 et 4	
■ 4-2 Les Cue-Bid	
■ 4-3 Le Contre d'Appel et les réponses au contre d'appel	
■ 4-4 Le Contre Spoutnik simple	
■ 4-5 Les enchères de réveil	
■ 4-6 Synthèse de 3 types de Contre	
■ 4-7 Les MICHAEL- CUE BID précisés	
Cours 5	p 26 à 27
Les bicolores	
■ 5-1 De l'ouvreur	
■ 5-2 Du répondant	
Cours 6	p 28 à 33
Le jeu de la carte	
■ 6-1 Le jeu de la carte à SA	
■ 6-2 La répartition du résidu	
■ 6-3 Le coup à blanc	
■ 6-4 Le laisser passer	
■ 6-5 La règle des 7	

LES OUVERTURES

1-1 LES OUVERTURES A SANS ATOUT

REPONSES SUR UNE OUVERTURE DE 1 SA

<p>L'Ouvreur : 1 SA</p> <p>Le Répondant : TEXAS</p> <p>5 cartes en Maj. ou 6 en min. dès 0 H</p> <p>Annoncer la couleur inférieure</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">♥</td><td style="text-align: center;">♠</td><td style="text-align: center;">♣</td><td style="text-align: center;">♦</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♦</td><td style="text-align: center;">2♥</td><td style="text-align: center;">2♠</td><td style="text-align: center;">3♣</td></tr> </table> <p>L'Ouvreur devra répondre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Sur 2♦ : 2♥ ★ Sur 2♥ : 2♠ ★ Sur 2♠ : 3♣ ★ Sur 3♣ : 3♦ <p>2^{ème} réponse du Répondant sur 2♥ ou 2♠</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ de 0 à 7 HL : Passe ★ avec 8HL : 2SA ★ de 9 à 15HL : 3SA ★ avec 16/17 HL : 4 SA <p>Avec 6 cartes en Majeure et 10/11 pts HLD il peut annoncer la manche à la couleur.</p>	♥	♠	♣	♦	2♦	2♥	2♠	3♣	<p>L'Ouvreur : 1 SA</p> <p>Le Répondant : STAYMAN « 2♣ »</p> <p>4 cartes en Majeure de 8 à 15HL : 2♣</p> <p>L'Ouvreur devra répondre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Ni 4♥ ni 4♠ : 2♦ ★ Si 4 ♥ : 2♥ ★ Si 4 ♠ : 2♠ ★ Si 4 ♥ et 4 ♠ : 2 SA <p>2^{ème} réponse du Répondant</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Sur la réponse de 2♦ <ul style="list-style-type: none"> ■ 2 SA si 8 HL ■ 3SA de 9 à 15 HL ★ Sur la réponse de 2♥ ou 2♠ <ul style="list-style-type: none"> ■ 2 SA à 8 HL autre M ■ 3SA de 9 à 15 HL autre M ■ Ou 3♥ ou 3♠ espoir de manche, voire 4 en fonction des points HLD (T de décision) ★ Sur la réponse de 2SA <ul style="list-style-type: none"> ■ 3♣ si 4 ♥ ■ 3♦ si 4 ♠ <p>L'Ouvreur rectifie</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 3♥ sur 3♣ ★ 3♠ sur 3♦ <p>Le Répondant peut reparler si espoir de manche.</p>
♥	♠	♣	♦						
2♦	2♥	2♠	3♣						

REPONSES SUR UNE OUVERTURE DE 2 SA

TEXAS

Le Répondant

5 cartes en Maj. ou 6 en min. dès 0 H

Annoncer la couleur inférieure

♥	♠	♣	♦
3♦	3♥	3♠	4♣

L'ouvreur devra répondre :

- ★ 3♥ sur réponse 3♦
- ★ 3♠ sur réponse 3♥
- ★ 4♣ sur réponse 3♠
- ★ 4♦ sur réponse 4♣

STAYMAN

Le Répondant

4 cartes en Majeure de 4HL à 11HL : 3 ♣

L'Ouvreur devra répondre :

- ★ Ni 4♥ ni 4♠ : 3♦
- ★ Si 4♥ : 3♥
- ★ Si 4♠ : 3♠
- ★ Si 4♥ et 4♠ : 3SA

Le Répondant sur 3 SA

- ★ Si 4♥ : 4♣
- ★ Si 4♠ : 4♦

L'Ouvreur devra répondre :

- ★ Sur 4♣ nomme les ♥
- ★ Sur 4♦ nomme les ♠

1-2 LES OUVERTURES EN MINEURE

Ouvreur : 12H/13 à 23HL. La meilleure mineure (sauf 3♣ ET 3♦ ouverture 1♣)

Première réponse du Répondant :

Priorité aux Majeures si 4 cartes à ♥ ou ♠ : les annoncer

- Si pas 4 cartes en majeures
 - 6 – 10HL 1 SA sauf ouverture 1♣ (8 – 10 HL)
 - 11 – (12) HL 2 SA main régulière
 - (12) 13 – 15HL 3 SA main régulière

- Si jeu irrégulier
 - 1♣ réponse 1♦ 5HL (à partir de)
 - 1♦ réponse 2♣ 12HL

1-3 LES OUVERTURES EN MAJEURE

Ouvreur : 12H/13HL à 23HL et 5 cartes

Première réponse du Répondant :

- Si Fitté au moins 3 cartes
 - 6 – 10HDL 2♥ ou 2♠
 - 11 – 12HDL 3♥ ou 3♠ (si 4 cartes)
 - 13 – 15HDL 4♥ ou 4♠
- Au-delà de 16HLD changement de couleur
- Si non Fitté
 - 5 – 10HL 1 SA
 - 11 – 12HL 2 SA main régulière
 - 13 – 15HL 3 SA main régulière
- Si jeu irrégulier changement de couleur 2 sur 1 à partir de 11HL

LA REDEMANDE DE L'OUVREUR (2^{ème} réponse de l'ouvreur)

- Soutien de la couleur du répondant **NON FORCING**, il promet 4 cartes
 - Palier 2 13 – 16 HLD
 - Palier 3 17 – 19 HLD main irrégulière
 - Palier 3 SA 18 – 19 HLD main régulière
 - Palier 4 en Maj 20 – 23 HLD

- Annonce d'une nouvelle couleur
 - Palier de 1 12 – 19 HL

- Redemande à SA
 - Palier de 1 12 – 14 H
 - Palier de 2 18 – 19 H

- Répétition de la couleur d'ouverture ex :
 - 1♦ 1♥
 - 2♦ 13 – 17 HL au niveau le plus bas et six cartes
 - 1♦ 1♥
 - 3♦ 17 – 19 HL avec un saut et 6 belles cartes

- Annonce d'une nouvelle couleur au palier de 2 et plus
 - 12 – 19 HL Bicolore économique
 - 20 – 23 HL Bicolore à Saut
 - 18 – 23 HL Bicolore Cher

] voir pages 15 et 16
la définition
des bicolores

- Annonce d'une nouvelle couleur, utilisation des Bicolores

- Redemande à SA elle promet une main régulière ex :
 - Sur mineure 1♦ 2♣
 - 2SA 12 – 14 H
 - Sur majeure 1♥ 2♣
 - 2SA 15 – 17 H
 - Sur Maj ou Min 1♣ 2♦
 - 3SA 18 – 19 H

- Après une réponse à 1 SA
 - 12 – 15 HL passe
 - 16 – 17 HL la mineure la plus économique même 3 cartes
 - 18 – 19 HL 2 SA
 - 20 – 21 HL 3 SA

LA DEUXIEME REPONSE DU REPONDANT

REPONSE A SANS ATOUT

OUVREUR	REPONDANT
---------	-----------

Au niveau de 1

Zone 1 de 6 à 10HL 1♣ 1♥
 1♠ **1SA**

Au niveau de 2

Zone 2 de 11 à 12HL 1♣ 1♠
 2♣ **2SA**

Au niveau de 3

Zone 2 de 13 à 15HL 1♣ 1♥
 2♣ **3SA**

REPONSE A LA COULEUR

Répétition de sa couleur sur une redemande faible **NON FORCING** et promet le plus souvent 6 cartes

OUVREUR	REPONDANT
---------	-----------

Au niveau de 2

Zone 1 de 6 à 10HL 1♣ 1♥
 1SA
 ↓
 Garantit 2 cartes à ♥
 2♦ → 5 cartes mini, voire 6
 1♣ 1♥
 1♠ **2♥** → 6 cartes

OUVREUR	REPONDANT
---------	-----------

Au niveau de 3

Zone 2 de 11 à 12HL	1♥	1♠
	2♣	3♠ → 6 cartes
Zone 2 de 11 à 12HLD	1♣	1♥
	1SA	3♥ → 6 cartes

Au niveau de 4

Zone 3 de 13 à 16HLD	1♦	1♠
	2SA	4♠ → 6 cartes

AUTRES CAS

- Le répondant peut passer avec 6 à 10HL
- Répéter sa couleur 5ème
- Annoncer au niveau de 2 une nouvelle couleur mineure 6ème
- Les ♥ après les ♠ (5♠ et 4♥)

LES INTERVENTIONS

Découverte d'un contrat par le camp qui n'a pas ouvert

OBJECTIFS

1. Découverte d'un contrat dans son camp
2. Interférer sur le résultat du contrat adverse
3. Rendre la découverte du contrat adverse plus difficile (obstruction)
4. Rendre la réalisation du contrat adverse plus difficile (bonne entame)

CONDITIONS

1. Tenir compte de la VULNERABILITE
2. Etre court dans la couleur d'ouverture
3. Intervention dans la couleur avec 2 gros honneurs
4. 8HL si **VERT** = non vulnérable
10HL si **ROUGE** = vulnérable
5. Avoir 5 cartes en Majeures
6. Ou avoir 6 cartes en Mineures

4-1 A SA et à la couleur des joueurs 2 et 4

LES INTERVENTIONS DU JOUEUR « N°2 »

1 SA 16-18HL 1 arrêt dans la couleur d'ouverture si ouverture mineure
 1 ½ arrêt dans la couleur si ouverture majeure

A la couleur

- Palier 1 **VERT** : à partir de 8HL Belle couleur – suivant vulnérabilité
- Palier 1 **ROUGE** : à partir de 10 HL Recherche d'un contrat
- Palier 2 sans saut
 - En maj. 11-18 HL 5 belles cartes ex : 1 ♠ - 2 ♥
 - En min. 11-18 HL 6 belles cartes
- Palier 2 avec Saut
 - Jeu faible 6-10HL Points concentrés sur la couleur annoncée
Ex : 1 ♦ - 2 ♠ ou 2 ♥

VERT : non vulnérable

ROUGE : vulnérable

LES INTERVENTIONS (suite)

❸ ATTITUDE DE L'INTERVENANT JOUEUR DIT « N°2 »

Après un soutien simple de son partenaire (joueur dit N°2)

- Passe avec 15 HDL

❹ LES REPONSES DU JOUEUR DIT « N°4 » AU JOUEUR DIT « N°2 »

Sur une intervention du joueur dit N°2 à 1 SA, sur une ouverture Majeure,

Réponse du joueur dit N°4 :

- | | |
|--------------|-------|
| ▪ de 0 à 7HL | PASSE |
| ▪ 8H à 9HL | 2 SA |
| ▪ 10HL | 3 SA |

PAS DE STAYMAN SUR OUVERTURE EN MAJEURE APRES L'INTERVENTION 1 SA SUR LES OUVERTURES EN MINEURE IDEM A L'OUVERTURE CLASSIQUE DE 1SA

Sur une intervention du joueur N°2 à la couleur,

Réponse du joueur N°4

- Si Fitté
 - ★ De 0 à 7HLD PASSE
 - ★ Palier 2 8-12HLD *et 3 cartes dans la couleur d'intervention*
 - ★ Palier 3 13-14HLD *et 4 cartes dans la couleur d'intervention*
- Si non Fitté
 - ★ De 0 à 7HL PASSE
 - ★ Palier 1 SA 8-12HL
 - ★ Palier 2SA 13-15HL
- Propose la manche à 3 ♥ ou 3 ♠ de 16 à 18 HLD
- Annonce la manche à partir de 19 HLD

4-2 LES CUE-BID

LES REPONSES DU JOUEUR DIT « N°4 » AU JOUEUR DIT « N°2 »

Sur une intervention du joueur dit N°2

Réponse du joueur dit N°4

- Réponse naturelle de la couleur du joueur dit N°3 6 belles cartes

1♣ Passe 1♥ 2♥ Naturel et 11H-12HL

1♠ Passe 2♣ 3♣ Naturel et 11H-12HL

De la couleur de l'ouvreur dit N°1

- Bicolore 5/5 dans les deux autres (joueur dit N°4)

1♣ Passe 1♥ 2♣ bicolore ♦/♠] 5/5 des couleurs
1♠ Passe 2♣ 3♠ bicolore ♦/♥] non exprimées

4-3 LE CONTRE D'APPEL (JOUEUR 2)

Après ouverture à la couleur - Couvre 2 domaines d'application

- Soit une main valant au moins l'ouverture de 12 à 18HL

- Pas de majeure 5^{ème}, si majeure 5^{ème} l'annoncer
- 7 cartes en majeure (4+3) 4♥ et 3♠ ou 3♥ et 4♠ **sur ouverture mineure**
- Sur une ouverture majeure, en principe 4 cartes dans l'autre majeure
- Court dans la couleur d'ouverture (chicane, singleton, doubleton)

- Soit une main d'au moins 19 HL dit **Contre toute distribution**

❖ **LES REPONSES AU CONTRE D'APPEL (JOUEUR 4)**

Le joueur dit n°4 doit obligatoirement répondre sauf intervention du joueur n°3

Annoncer une COULEUR	Zone faible 0 à 7H palier le plus bas	Majeure 4 ^{ème} en priorité, même si majeure 5 ^{ème}
	Zone moyenne 8 à 10H avec saut	priorité Maj.4 ^{ème} même si Min. 5 ^{ème}
	Zone moyenne 8 à 10H Saut double	5 cartes en Maj.
	Zone forte 10 à 11H Manche	majeure 5 ^{ème}
	avec 8 à 9 H Manche	majeure 6 ^{ème}

Annoncer à SA	1SA (7) 8 à 10 H	1 arrêt dans la couleur d'ouverture
	2SA 11H jeu régulier	1 ½ arrêt dans la couleur d'ouverture
	3SA 12 à 14 H	idem

CUE BID	Avec minimum 11H	Sur ouverture mineure avec 8 à 10H et les 2 Majeures 4 ^{ème}
	Jeu irrégulier	

PASSE	Très rare car le contrat devient punitif
--------------	--

❖ **Réponses au contre d'appel dans le silence adverse.**

Définition :

Après l'ouverture ou la réponse à l'ouverture, le contre est d'appel et oblige le partenaire à parler même avec un jeu nul !

Les réponses au contre d'appel seront modifiées selon que le joueur N°3 (partenaire de l'ouvreur) aura ou non parlé.

En particulier, le partenaire du contreur est dégagé de l'obligation d'enchérir si le répondant se manifeste.

❖ **Réponses au contre d'appel quand le joueur N° 3 Passe**

Puisque la réponse au contre est obligatoire, le fait d'enchérir n'est pas l'indication d'une force particulière. De ce fait dès qu'il aura une main supérieure au minimum, le partenaire du contreur devra l'indiquer par des enchères appropriées.

D'autre part, pour respecter un principe intangible des enchères qui est la découverte des fits majeurs, priorité est donnée, dans le choix de la réponse, à la nomination d'une couleur majeure non encore annoncée.

L'application de ces deux principes permet de rentrer dans le détail des options proposées au joueur N°4, qui sont au nombre de 4 :

- A. Annoncer une couleur**
 - a. sans saut
 - b. avec saut
- B. Annoncer les sans atout.**
- C. Faire un cue-bid**
- D. Passer**

A - Annoncer une couleur

a - Sans saut

Annoncer une couleur au palier minimum, au niveau de 1 ou de 2, est toujours un signe de faiblesse, la main est limitée à 7 points H.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
1♠			
♠ D 8 5 2			
♥ 7 4			
♦ 10 7 6			
♣ V 10 8 7 5			

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
2♣			
♠ 5 2			
♥ 9 7 4			
♦ 10 7 2			
♣ V 10 8 7 5			

En cas de faiblesse extrême il faudra privilégier l'annonce de la plus longue des majeures même de 3 cartes plutôt que d'annoncer une mineure au palier de 2.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
1♠			
♠ 9 5 2			
♥ 9 7 4			
♦ 10 7 2			
♣ V 10 8 5			

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
1♥			
♠ 5 2			
♥ D 9 7 4			
♦ R 10 8 7 2			
♣ 7 5			

Les majeures sont privilégiées et tout autre annonce, mineure ou sans atout, dénie formellement la possession d'une majeure 4ème.

Priorité à la majeure, si les adversaires surenchérissent, il faudra alors annoncer les ♦ au tour suivant, décrivant ainsi 4 cartes à ♥ et 5 cartes à ♦ et une main au maximum de la zone faible soit 5-7H. Avec 6♦ et 4♥ nommer les ♦ en premier.
Avec 5 cartes à ♥ et 4 cartes à ♦ il suffira de répéter ses ♥.

Pas question de passer, 1SA promettrait 8-10H, il faut se contenter de dire 1 ♥.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
1♥			
♠ 7 5 2			
♥ V 7 4			
♦ V 8 7			
♣ 9 7 5 2			

Eviter d'annoncer une mauvaise mineure 4^{ème} au palier de 2, surtout avec un jeu faible.

b : Avec saut

Une enchère à saut est toujours l'indication d'un jeu positif, on distingue deux zones de force :

Zone moyenne 8-10H

➤ **Le saut dans une majeure au palier de 2 :**

Cette enchère indique 4 cartes exactement dans la majeure nommée et dénié 4 cartes dans l'autre majeure (sur une ouverture mineure)

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♠			
♠ R D 5 2			
♥ V 7 4			
♦ 8 7			
♣ D 7 5 2			

Main minimale pour justifier de l'enchère

➤ **Le saut dans une majeure au palier de 3 :**

De 8 à 10 H

Dans la même zone de force que l'enchère précédente, ce saut garantit la présence de 5 cartes dans la majeure nommée, il y a cette fois l'assurance d'un fit ce qui justifie d'enchérir un palier plus haut.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
3♣			
♠	R D 10 5 2		
♥	V 7 4		
♦	8 7		
♣	D 5 2		

➤ L'annonce d'une mineure au palier de 3 :

Toujours dans la zone 8-10H, cette enchère garantit au moins une couleur 5^{ème} et l'absence de majeure 4^{ème}.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
3♦			
♠	10 5 2		
♥	9 4		
♦	A D 9 8 6		
♣	R 8 6		

Remarque importante :

Aucune de ces enchères n'est forcing, le contreur qui connaît avec exactitude la force et la distribution du partenaire, prendra la décision du contrat final. Il doit passer avec un jeu minimum, même s'il n'a pas de fit dans la couleur de son partenaire.

Zone forte 11H et plus

Seule la conclusion à la manche en majeure sera possible dans cette zone, à la condition de posséder une majeure 5^{ème} ou plus. Cette conclusion peut aussi provenir d'une majeure 6^{ème} avec au moins 10 points H. Cette possibilité de conclure directement à la manche vient du fait que le répondant est assuré d'un fit d'où l'importance pour le contreur de disposer d'au moins 7 cartes en majeur sur l'ouverture en mineure.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
4♥	Passe	Passe	
♠	D 2		
♥	R D 9 6 4		
♦	6 5		
♣	A 10 8 6		

B - Annoncer les sans atout

Une enchère à sans atout promet toujours une main positive, car il faut être majoritaire en points d'honneurs pour espérer gagner ce type de contrat.

- ★ 1SA : (7) 8-10H
- ★ 2SA : 11H
- ★ 3SA : 12H et plus

Après une ouverture majeure, une double garde positionnelle dans la couleur d'ouverture est requise pour les enchères de 2 et 3SA : AVx, RVx, A10xx, R10xx alors qu'une seule garde est suffisante au palier de 1.

Ces enchères excluent évidemment la présence de l'autre majeure par 4 !

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
2SA			
♠	R 2		
♥	D 10 8 6		
♦	R 8 6 5		
♣	R 7 4		

Si l'ouverture est mineure, on peut être plus conciliant avec cette règle, surtout au palier de 1, les risques d'affranchissement d'une couleur 5^{ème} de l'ouvreur étant moins importants.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
1SA			
♠	A 2		
♥	D 7 6		
♦	V 8 5		
♣	R 8 7 4		

Il est préférable de planter le tableau plutôt que de dire 3 ♣ dans 4 cartes ou 2♣ avec 10H !

C – Faire un Cue-bid

L'utilisation du Cue-bid est à une exception près, réservée à des mains fortes 11H et plus, où la manche est quasiment certaine, qui ne permet pas une conclusion immédiate.

- Soit parce que le fit 8^{ème} majeur n'est pas établi avec certitude :

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♦			
♠ A V 8 2			
♥ D 7 6			
♦ A 10 8 5			
♣ 10 7 4			

Ce cue-bid sert à vérifier la présence de 4 cartes à ♠ dans la main de Nord.

- Soit par ce que l'arrêt dans la couleur d'ouverture est inexistant ou insuffisant pour imposer la manche à sans atout.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe
2♠			
♠ V 8 2			
♥ R D 6			
♦ A V 8 5			
♣ D 7 4			

Si Nord ne tient pas les ♠ on s'orientera vers une manche à ♥ avec 7 atouts.

- Soit avec un jeu trop fort pour une conclusion immédiate :

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe
2♠			
♠ 8 2			
♥ R D 10 9 6			
♦ A D V 8 5			
♣ 4			

Malgré l'ouverture d'Ouest, le chelem n'est pas exclu !

L'exception : Le répondant possède les deux majeures 4^{ème}.

Il doit faire un cue-bid à partir de 8 points H "utiles" (par exemple : les points de la couleur de l'ouvreur risquent de ne pas être utiles, il faut les dévaluer) puis soutenir au palier de 3 la majeure nommée par le partenaire.

De cette manière, le camp est assuré de découvrir le fit majeur.

Cette enchère est une proposition de manche, c'est le seul cas où la seconde enchère du partenaire du contreur après un cue-bid n'est pas forcing de manche.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♦	Passe	2♠	Passe
3♠			
♠ A 8 6 2			
♥ A 10 6 2			
♦ 8 6			
♣ V 8 7			

Le contreur pourra passer avec une intervention minimale.

D - Passer

Passer sur un contre d'appel, c'est le transformer en un contre punitif et faire le pari de faire chuter l'adversaire suffisamment lourdement pour engranger une pénalité plus importante que le gain d'une partielle ou d'une manche.

N'oubliez pas que votre partenaire est court dans la couleur d'ouverture, il faudra donc détenir une couleur 5^{ème} très solide, riche en carte intermédiaire et au moins 8/9 points H.

Si le contrat doit en rester là, vous demanderez à votre partenaire d'entamer atout et ce même avec un singleton, pour supprimer les coupes possibles des adversaires, votre camp étant majoritaire en points d'honneur.



4-4 Le Contre Spoutnik simple : définitions et réponses

✓ 4-4-1 DEFINITION

Toute intervention adverse crée une gêne dans le dialogue que nous voulions engager, puisqu'elle nous enlève de l'espace et nous prive de paliers d'enchères.

Considérons une situation simple et très fréquente :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
???			

Et les 2 jeux suivants en Sud:

a)

♠	8 4 3
♥	R D 8 5
♦	A V 6
♣	D 3 2

b)

♠	7 6
♥	A D 8 6 3
♦	R 8 4
♣	10 4 2

Sud aurait répondu 1 ♥, mais peut-il maintenant dire 2 ♥ ?

Une enchère de 2 ♥ promettrait 11H et cinq cartes à ♥.

La première main a 12 points H mais seulement quatre cartes à ♥, la seconde ne compte que 9H.

Pourtant, l'établissement d'un éventuel fit 8ème à ♥ est essentiel et il ne peut être satisfaisant de passer avec l'un de ces jeux.

Pour résoudre ce problème, une convention a été inventée, qui a rapidement fait l'unanimité:

Après une ouverture mineure et une intervention à 1♠, le contre du répondant n'est pas punitif.

Ce contre, appelé **contre spoutnik simple** indique :

- 4 cartes à ♥, à partir de 8 points H
- 5 cartes à ♥ et de 7 à 10 points H.

✓ 4-4-2 EMPLOI DU SPOUTNIK

Avec 4 cartes à ♥

On utilisera le spoutnik à partir de 8 points H avec toutes les mains où l'on aurait répondu 1 ♥ s'il n'y avait pas eu d'intervention.

L'enchère ne comporte pas plus de limite supérieure que la réponse d'1 ♥ classique.

Quelques exemples :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
???			
♠ R 8 3			
♥ D 10 8 5			
♦ 8 5			
♣ R V 3 2			

→ **CONTRE** : Dire 1SA ferait rater un éventuel fit 4/4 à cœur.

♠	8 4
♥	A R V 5
♦	R 10 2
♣	R D 7 5

→ **CONTRE** : Les 16H ne sont pas un inconvénient à l'emploi du contre Spoutnik qui n'a pas de limite supérieure.

♠	V 6 2
♥	R 8 6 5
♦	D 9 3
♣	V 6 3

→ **PASSE** : 7H seulement et un jeu horrible avec des honneurs éparpillés plus utile en défense qu'en attaque.



4-5 ENCHERES DE REVEIL

★ LES ENCHERES DE REVEIL DU CAMP QUI N'A PAS OUVERT

Après une ouverture à la couleur et après que les joueurs N°2 et N°3 aient passé.

Trois types de réveil :

✓ A SA

- 1SA = 10/13H, jeu régulier, 1 arrêt dans la couleur des adversaires
- 2SA = 16/19 HL, au moins 1 ½ arrêt dans la couleur d'ouverture

✓ A LA COULEUR

- Au palier de 1, détenir la valeur d'ouverture avec 5 cartes, voire 4 cartes
- Au palier de 2, garantir 5 cartes
- Au palier de 3, une bonne couleur 6^{ème} et 13 HL

✓ LE CONTRE

L'ouverture est garantie, comme si nous étions en 1^{ère} position, ce qui n'entre pas dans les cas ci-dessus.



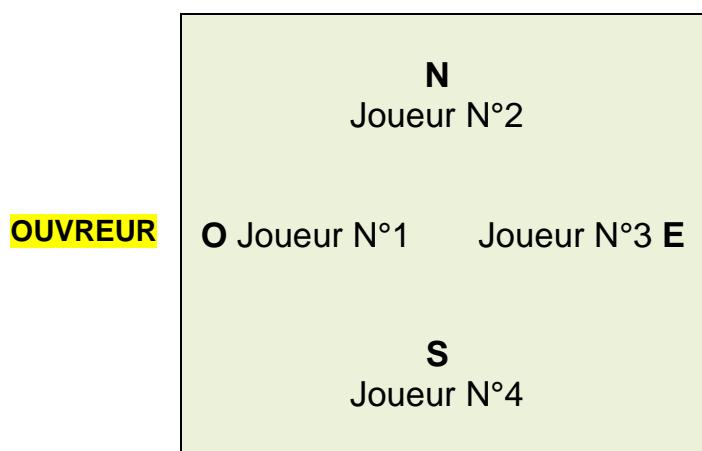
4-6 SYNTHESE DES 3 TYPES DE CONTRE

⊕ LE CONTRE D'APPEL DU JOUEUR N°2

- ✓ 12H à 18 HL
- ✓ 7 cartes en Majeures (4+3) après une ouverture en mineure
- ✓ Si ou ouvre en mineures → 4 cartes dans l'autre mineure et court dans celle de l'ouverture
- ✓

⊕ LE CONTRE TOUTE DISTRIBUTION

- ✓ DE 18H à 19HL, quelle que soit la distribution



- *Après une intervention du Joueur N°2 qui nous a privés de notre enchère, utiliser le CONTRE SPOUTNIK :*
 - à partir de 8H avec 4 cartes
 - à partir de 7H avec 5 cartes
- *Si inférieur en points on peut nommer une belle couleur*

- ⊕ Le **CONTRE DE REVEIL** est utilisé par le joueur N°4 seulement si, et seulement si, les joueurs 2 et 3 ont passé, avec en principe 12H à 13HL.

Notez bien que le partenaire du Contreur doit répondre précisément (Tableau page 13) pour les contres d'appel.



4-7 MICHAEL – CUE BID PRECISES

❖ Sur une ouverture Mineure

- Si 12HL
 - 2♦ 5/5 en Majeures
 - 2SA les 2 moins chères
- Les Bicolores s'annoncent naturellement, ex : 5♠/5♣

❖ Sur une ouverture Majeure

- Si 12HL
 - 2SA 5/5 en mineures
 - 3 ♣ l'autre Majeure + les ♦
 - Cue Bid l'autre Majeure + les ♣

LES BICOLORES

5-1 Bicolores de l'ouvreur

1. BICOLORE ECONOMIQUE

Quand l'annonce de la 2^{ème} couleur ne dépasse pas la REPETITION de la 1^{ère}

- Main de 12 à 19HL

Ex : 1♥ 1♠

2♣ ou 2♦

Il peut redire 2♥

2. BICOLORE A SAUT

Annonce d'une 2^{ème} couleur avec une enchère à SAUT

- Main de 20 à 23HL

Ex ; 1♥ 1♠ 1♦ 1♣
 3♦ 2♠

Le BICOLORE A SAUT est **FORCING DE MANCHE.**

3. BICOLORE CHER

Quand l'annonce sans saut de la 2^{ème} couleur dépasse le niveau de répétition de la 1^{ère}

- Main de 18 à 23HL

Ex ; 1♣ 1♠
 2♦

Le BICOLORE CHER est **AUTO FORCING.**

LES BICOLORES (suite)

5-2 Bicolores du répondant

➤ BICOLORE ECONOMIQUE

- Main de 6 à 12HL

Ex : 1♣ 1♠

1SA ou 2♦ (au moins 4♦)

➤ BICOLORE CHER

- Main de 13HL et + (illimité)

Ex : 1♦ 1♠

2♦ 3♣ 2^{ème} couleur au palier de 3

1♥ 2♣

2♥ 2♠ 2^{ème} couleur plus chère que la 1^{ère}

1♣ 1♦

1♥ 2♠ 2^{ème} couleur avec SAUT

1♦ 1♠

1SA 3♣ 2^{ème} couleur avec SAUT

C'est **FORCING** en principe le camp va à la MANCHE.

LE JEU DE LA CARTE

6-1 LE JEU DE LA CARTE A SANS ATOUT

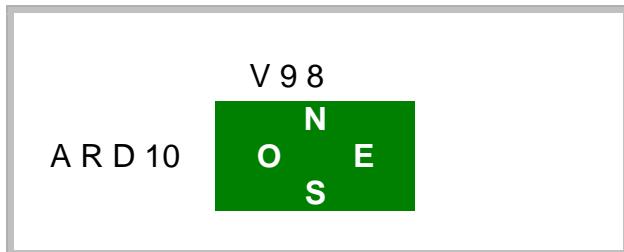
➤ LES CONTRATS

Ils sont déterminés par la table de décision. Bien avoir en mémoire le nombre de plis à faire en fonction du contrat joué :

- Pour le camp du déclarant
- Pour le camp de la défense

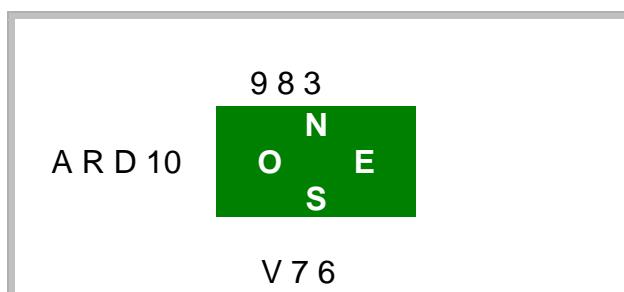
➤ LES CARTES MAITRESSES

1)



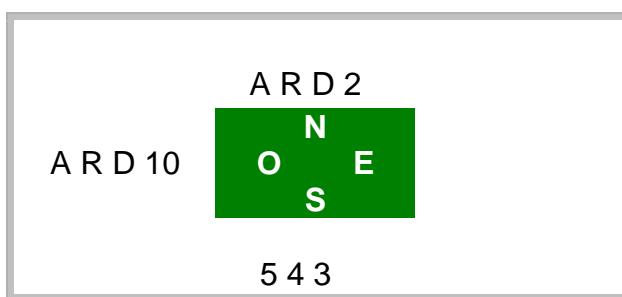
Après l'entame de l'As, la vue du mort peut changer le nombre de cartes maitresses d'un joueur de la défense.

2)



En cours de jeu, la chute d'une carte peut changer le nombre de cartes maitresses d'un joueur de la défense.

Les levées de longueur



On appelle levées de longueur une levée remportée par une carte jouée au moment où les adversaires ne possèdent plus de cartes dans la couleur.

L'Art du bridge c'est de transformer une petite carte en AS, dans cet exemple le 2 donne une levée supplémentaire.

6-2 LA REPARTITION DU RESIDU

Quand 6 cartes sont manquantes du RESIDU, il y a quatre possibilités de répartition chez les adversaires :

- 3/3
- 4/2
- 5/1
- Ou encore 6/1

En réalité, il est possible de calculer mathématiquement les chances de répartition.

Les probabilités les plus fréquentes :

- Pour 6 cartes
 - 4/2 48% → soit 1 fois sur 2
 - 3/3 36% → soit 1 fois sur 3
 - Plus rare 5/1 ou 6/0
- Pour 5 cartes
 - 3/2 68% → soit 2 fois sur 3

D'où la force du FIT

6-3 LE COUP A BLANC

Objectif : lutter contre un mauvais partage

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

Entame Valet de ♠ pris par la dame, le déclarant joue petit ♦ et redonne la main aux adversaires.
En reprenant la main le déclarant réalisera 4 ♦

Dans le coup à blanc, quand on joue la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

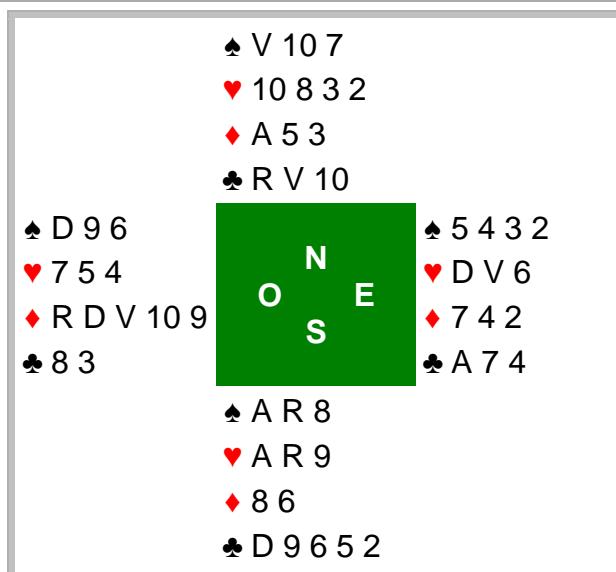
Note : lorsqu'on retarde d'une manière similaire la prise d'un pli auquel on a droit dans une couleur que l'on joue soi-même, on ne parle pas de **laisser passer**, mais de **coup à blanc**.

6-4 LE LAISSEZ PASSER

Dans le jeu de bridge le **laisser-passer** (*holdup*) est une technique de jeu qui consiste à ne pas chercher à prendre tout de suite la main dans une couleur jouée par la partie adverse alors qu'on pourrait le faire. Le plus souvent, cette manœuvre est effectuée par le déclarant à l'entame d'un contrat à sans-atout et a pour but de couper les communications dans la couleur jouée afin que si le défenseur initialement court dans cette couleur venait à reprendre la main plus tard dans la donne, il n'ait plus de carte de cette couleur.

Le laisser-passer peut également être utile dans des contrats à la couleur, notamment pour empêcher un adversaire dangereux de reprendre la main.

Exemple typique



Sud joue un contrat de 3SA, et Ouest entame du roi de carreau.

Sud a les neuf plis nécessaires : 2 à ♠ + 2 à ♥ + 1 à ♦ + 4 à ♣ après avoir rendu l'as de trèfle à l'adversaire. Cependant, s'il prend de l'as de carreau à la première levée et continue en faisant sauter l'as de trèfle, les défenseurs feront cet as de trèfle ainsi que quatre plis à carreau pour faire chuter le contrat.

Sud peut garantir son contrat, à condition que le joueur qui possède l'as de trèfle n'ait que trois cartes à carreau, en gardant son as de carreau. Il refuse de prendre les deux premières levées à carreau et prend de l'as à la troisième levée.

Maintenant quand Est gagne la levée avec son as de trèfle, il n'a plus de carreau à jouer et doit revenir dans une des trois autres couleurs.

6-5 LA REGLE DES SEPT

Remarque préliminaire : Beaucoup de " règles " circulent parmi les bridgeurs ; certaines sont utiles, d'autres un peu moins et d'autres enfin ne sont que pure invention. Toutes sont dangereuses, car elles se substituent à la réflexion. Aucune règle ne doit, en effet, être appliquée aveuglément. **La logique et l'analyse doivent toujours prévaloir.**

Enoncé de la règle de sept :

Dans un contrat à SA, sur l'entame d'une couleur seulement contrôlée par l'As, il est recommandé de laisser passer l'entame (et les cartes qui suivent dans cette même couleur) autant de fois que la différence entre 7 et le nombre total de cartes détenues par son camp. (Avec le Roi en plus, on laissera passer une fois de moins).

Attention de ne pas suivre aveuglément cette " règle ".

Une simple réflexion permet en général de savoir s'il faut ou non laisser passer et si oui, combien de fois. Il existe, en effet, de nombreux cas où il est plus dangereux de laisser passer que de prendre l'entame.

Donne n°1**Nord donneur - Personne vulnérable****Contrat = 3 SA - Entame = 5 ♦****Séquence d'enchères**

Ouest	Nord	Est	Sud
Passe	1 ♣	Passe	3 SA
Passe	Passe	Fin	.

Analyse de l'entame et Elaboration du plan de jeu

Décompte des levées immédiates = 3 à ♠ + 2 à ♥ + 1 à ♦ + 1 à ♣ = 7 levées immédiates

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

♠ N
 O E
 S

Où trouver les 2 levées manquantes ? à ♣ évidemment.

Seulement il faudra faire l'impassé au R de ♣, et, si elle échoue, l'adversaire (Est) en profitera pour rejouer ♦.

- 1) Si le 5 de ♦ provient d'une couleur quatrième, il n'y aura aucun danger si l'impassé à ♣ échoue : le camp adverse réalisera 3 levées à ♦ et le R de ♣.
- 2) Par contre, si le 5 de ♦ provient d'une couleur cinquième, il est indispensable qu'en main avec le R de ♣, Est n'ait plus de ♦ pour faire chuter le contrat.

Solution

En conséquence, le déclarant ne jouera l'As ♦ que sur le dernier ♦ d'Est, et laissera passer l'entame 2 fois (soit 7 - 5, le nombre de cartes à ♦ entre les 2 mains du camp du déclarant) (Application de la Règle de 7).

Règle : Pour couper les communications entre les mains du camp de la défense, il faut laisser passer l'entame autant de fois que le résultat de la différence entre 7 et le nombre de cartes dans la couleur d'entame entre les 2 mains du camp du déclarant

L'entame du 5 ♦ provenait d'une couleur cinquième

Donne n° 3

Sud donneur - Personne vulnérable
Contrat = 3 SA - Entame = 4 de ♠

Séquence d'enchères

	Ouest	Nord	Est	Sud
	-	-	-	1 SA
	Passe	3 SA	Passe	Passe
	Fin	.	.	.

Nord**Analyse de l'entame et Elaboration du plan de jeu**

Où trouver les 3 levées manquantes ? à ♣ évidemment.

Seulement il faudra lâcher la main à l'As ♣, et l'adversaire en profitera pour rejouer ♠ .

1) Si le 4 de ♠ provient d'une couleur quatrième, il n'y aura aucun danger puisque le camp adverse ne réalisera que 3 levées à ♠ et l'As de ♣

2) Si le 4 ♠ provient d'une couleur cinquième, comme Ouest n'a pas entamé du R ♠ avec RDV c'est que l'un de ces honneurs se trouve SECOND en Est

Solution

En conséquence, le déclarant doit prendre l'entame du R ♠ de l'As ♠, puis jouer tranquillement ♣ pour faire sortir l'As ♣ du camp adverse ; la couleur d'entame est bloquée, et en supposant qu'est débloque la D ♠ sous l'As ♠ , le déclarant disposera encore du 9 ♠ comme second arrêt dans la couleur d'entame.

Règle : Ne pas laisser passer l'entame, si les adversaires ne peuvent pas encaisser la chute à cause du blocage de la couleur.

L'entame du 4 ♠ provenait d'une couleur cinquième

