

# Leçon 15

## ENCHERES

1. Les ouvertures de 2♣ et 2♦
2. L'ouverture de 2♣ fort indéterminé
3. Le 2♦ forcing de manche
4. L'adversaire intervient derrière l'ouverture de 2♣ ou de 2♦

## JEU DE LA CARTE

1. Le cumul des chances
2. L'ordre des manœuvres
3. Les particularités du jeu à l'atout

## 1. LES OUVERTURES DE 2♣ ET 2♦

Dans le système d'enchères français, les ouvertures de 2♣ et 2♦ ont une signification conventionnelle. Elles indiquent des jeux forts, au-delà des maxima prévus pour une ouverture de 1 à la couleur. Elles sont évidemment forcing, l'ouverture de 2♦ étant même forcing de manche.

Observons les deux mains suivantes :

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

Si Sud ouvre d'1♠, alors que son partenaire détient la main ci-contre, l'ouverture constituera inmanquablement le contrat final.

Avec 5 points HLD Nord ne dispose pas du minimum requis pour un soutien simple. Pourtant la manche est presque sur table, le déclarant pouvant assez facilement réaliser cinq levées naturelles d'atout, l'As de Cœur, une coupe de la main courte, trois levées de Carreau - voire quatre - ainsi qu'une éventuelle levée de Trèfle. Avec un peu de chance Sud fera même onze levées.

Plus spectaculaire encore :

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

Si Sud ouvre de 1♦, Nord passe et le déclarant réalise...douze levées.

Les ouvertures de 2♣ et 2♦ alertent le répondant sur le fort potentiel d'une main en points ou en levées. Elles imposent au répondant de donner une suite au dialogue, quelle que soit la force de son jeu.

## 2. L'OUVERTURE DE 2♣ FORT INDETERMINE

### L'évaluation en levées de jeu

#### Levées de longueur

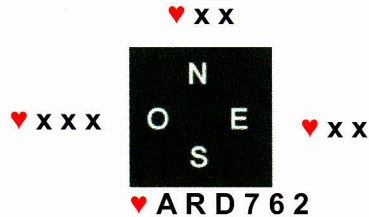
L'évaluation en levées de jeu se fait avec des mains unicolores qui ont été définies dans la leçon précédente.

Imaginons que l'ouvreur détienne la couleur suivante :

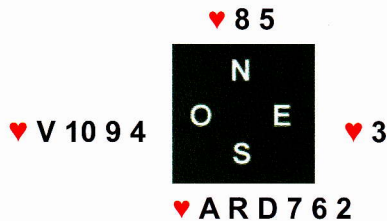
♥ A R D 7 6 2

Ne connaissant ni le nombre de cartes de son partenaire dans cette couleur, ni la répartition du résidu entre les mains adverses, l'ouvreur peut néanmoins faire une évaluation des levées que rapporteront probablement les Cœurs.

Ayant six cartes à Cœur, les trois autres joueurs en réunissent sept dont la répartition la plus probable est 3/2/2. En moyenne, le partenaire en aura donc deux et les adversaires cinq.



Dans le cas le plus probable de répartition des cartes, les deux adversaires seront dépourvus de Cœur après le troisième tour de la couleur. Le 7, le 6 et le 2 devraient donc rapporter trois levées de longueur. Ajoutées aux trois levées d'honneur, les Cœurs fourniront le plus souvent six levées appelées levées de jeu. Mais cette évaluation est statistique et les cartes de la défense pourraient être distribuées comme suit :



Le quatrième tour de Cœur reviendrait alors à Ouest mais ce n'est pas le cas le plus probable.

#### Levées d'honneur

Remplaçons la Dame de Cœur par une petite carte.

♥ A R 8 7 6 2

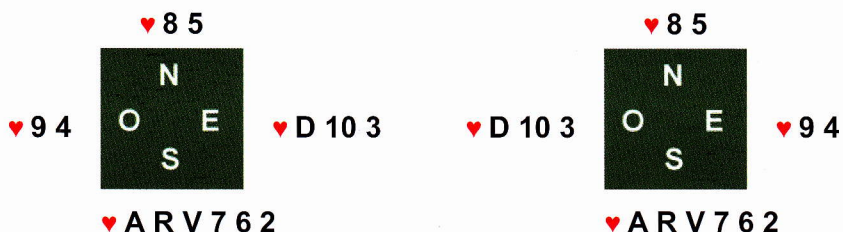
Le troisième tour de la couleur ne reviendra statistiquement pas au camp du déclarant, la Dame ayant au demeurant plus de chances d'appartenir à l'un des

joueurs de flanc qu'au partenaire. Il n'y a plus que deux levées d'honneur, toujours trois de longueur. La couleur précédente rapportera en moyenne cinq levées.

Le cas suivant est moins clair :

♥ A R V 7 6 2

Il n'y a toujours que deux levées d'honneur mais la situation s'est améliorée car il est préférable de détenir le Valet que de ne pas l'avoir. Une impasse peut éventuellement réussir !

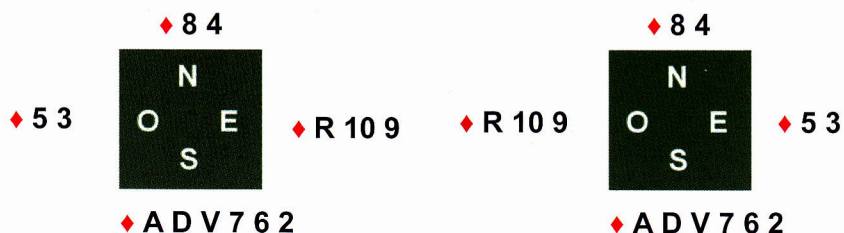


Dans le premier cas Sud fera six plis, l'impasse réussissant, mais cinq seulement dans le second, soit cinq et demi en moyenne. Dans la réalité il n'existe pas de demie levée, mais cette façon de procéder permet une évaluation.

Combien de levées devrait rapporter cette couleur ?

♠ 8 4  
♠ A D V 6 3 2

Trois levées de longueur grâce aux petites cartes et deux levées et demi d'honneur pour le bloc A D V.



Une évaluation rapide, mais très proche de la vérité, nous conduit encore à évaluer à cinq et demi le nombre des levées que rapportera la couleur précédente.

### Conditions d'ouverture

Comme indiqué précédemment, l'ouverture de 2♣ a une signification conventionnelle, donc forçant, l'ouvreur s'engageant à reparler. Une telle ouverture décrit :

- soit un unicolore indéterminé comportant :
  - si la couleur est majeure, de huit à huit et demi levées de jeu
  - si la couleur est mineure, de neuf à neuf et demi levées de jeu
- soit une très belle couleur cinquième dans une main de 20 à 23 HL
- soit une main régulière de 22 à 23 H, trop forte pour une ouverture de 2SA

Voici différents exemples (les mains présentées sont celles de Sud) illustrant cette définition :

→ avec un unicolore majeur

♠ R D V 9 8 6
♥ A 10
♦ 9 6 4
♣ A R

Huit levées de jeu

Sud	N
2♣	

♠ 3
♥ A R V 9 7 2
♦ A R 8
♣ A 9 5

Huit et demi levées de jeu

Sud	N
2♣	

♠ V 9
♥ A R 10 7 5 2
♦ A D 7
♣ A 4

La main n'a plus que sept et demi levées. Il faut ouvrir d'1♥.

Sud	N
1♥	

→ avec un unicolore mineur

♠ A 4
♥ A 4
♦ V 8
♣ A R D 10 9 6 5

Neuf levées de jeu

Sud	N
2♣	

→ avec une très belle couleur majeure de 5 cartes et une main de [20-23]HL

♠ A R D 10 8
♥ A R 7
♦ R 6
♣ R 10

Très belle couleur cinquième, 23 HL.

Sud	N
2♣	

♠ R 9 7 5 4
♥ A D V
♦ R D 7
♣ A V

La qualité de la couleur est une ouverture de 2♣.

Sud	N
1♠	

très insuffisante pour

→ avec une main régulière de 22/23 points HL, trop forte pour une ouverture de 2SA.

♠ R V 9 4
♥ A D 10
♦ A R
♣ R D 9 2

Sud	N
2♣	

Le prototype !

### Attitude du répondant

Quand son partenaire a ouvert de 2♣, le répondant n'a aucune idée de la structure du jeu de l'ouvreur. Il ne peut donc juger de la complémentarité de sa main. Pour avoir le plus de renseignements possible le répondant adopte toujours la même attitude, consistant à utiliser l'enchère la plus économique possible, à savoir le « relais » à 2♦. A son deuxième tour d'enchères l'ouvreur décrit la nature de son ouverture.

Sud	N
2♣	2♦
2♥	

Sud	N
2♣	2♦
2♠	

Sud	N
2♣	2♦
2SA	

Dans les deux premières séquences Sud exprime cinq ou six cartes dans la majeure nommée. Dans la troisième séquence 22/23 points HL dans une main régulière.

On comprend ainsi l'appellation « 2♣ fort indéterminé », l'ouverture promettant dans un premier temps un jeu fort, dont la nature distributionnelle sera déterminée ultérieurement.

### La suite des enchères

#### - Avec une longueur majeure

L'ouvreur ne promettant que cinq cartes, son partenaire ne sera sûr du fit qu'avec un minimum de trois cartes (les mains présentées sont celles de Nord).

♠ V 8 2
♥ R 10
♦ 9 7 6 2
♣ 10 8 6 4

Sud	N
2♣	2♦
2♠	4♠

Nord n'a que cinq points HLD mais Sud au moins 22

♠ 8 4
♥ D 10 6
♦ D 9 6 2
♣ V 10 5 4

Sud	N
2♣	2♦
2♠	3SA

Le fit n'est pas certain. L'enchère de 3SA montre l'absence d'un complément de trois cartes à Pique et propose la manche à SA

- avec une main régulière.

♠	D 8 3
♥	9 5
♦	9 8 7 4
♣	V 10 6 2

Sud	N
2♣	2♦
2SA	3SA

Le camp possède les 25 points d'honneur suffisants pour jouer la manche

♠	R 10 9
♥	D 6
♦	V 10 8 5
♣	R □ 7 2

Sud	N
2♣	2♦
2SA	6SA

Cette fois c'est un minimum de 33 H que possède le camp Nord-Sud. Alors demandons le chelem !

♠	D 10 9 5
♥	8 4
♦	D 9 7 3
♣	10 5 2

Sud	N
2♣	2♦
2SA	3♣

Comme sur une ouverture de 2SA, le Stayman permet de retrouver les fits 4/4 dans les majeures.

Les enchères vont se poursuivre jusqu'à la manche, à 4♣ ou 3SA.

♠	9 7
♥	V 10 8 7 4
♦	V 8 6 2
♣	V 10

Sud	N
2♣	2♦
2SA	3♦
3♥	3SA

Rien n'empêche d'utiliser le Texas pour exprimer une majeure cinquième. Sur 3SA l'ouvreur choisira entre ce contrat et celui de 4♥.

### 3. LE 2♦ FORCING DE MANCHE

Comme son nom l'indique, 2♦ est une ouverture forcing de manche. Le répondant, quelle que soit sa force, ne pourra passer avant que son camp ait atteint un contrat de manche.

*Nord*

♠	9 5 2
♥	8 6 4
♦	6 5 3 2
♣	7 4 2

Sud	N
2♦	

Nord doit savoir qu'il lui est rigoureusement interdit de passer tant qu'un contrat de manche ne sera pas atteint.

Cette obligation devient plus facile à comprendre si l'on imagine que Sud pourrait posséder :

♠	A R 10 8 7 6 3
♥	A
♦	R D V 9
♣	A

Dans ce cas, dix levées se profilent à l'horizon, mais il y en aura le plus souvent douze.

### Conditions d'ouverture

L'ouverture de 2♦ satisfait à deux critères simples.

Elle est forçant de manche ;

Comme pour l'ouverture de 2♣, les conditions d'ouverture dépendent de la nature de la main.

#### - avec une distribution régulière

L'ouverture de 2♦ promet un minimum de 24 points HL sans limite supérieure. C'est principalement cette absence de limite supérieure qui distingue l'ouverture de 2♦ de celle de 2♣.

Sud pourrait aussi bien ouvrir de 2♦ avec :

♠	R D 10
♥	A R D
♦	A D 7 6 4
♣	R 10

qu'avec :

♠	A V
♥	R D V
♦	A R D
♣	A R D V 2

#### - avec une main unicolore

La définition est simple : l'ouverture de 2♦ correspond au minimum à « la manche moins une levée ». En clair l'ouverture de 2♦ avec un unicolore majeur nécessite neuf levées de jeu et plus, la manche se situant à dix levées.

♠	3
♥	A D V 10 8 6
♦	A D 9
♣	A R 5

5 levées et demi à Cœur  
1 levée et demi à Carreau  
2 levées à Trèfle, font bien neuf levées de jeu

Dans ce cas la décision d'ouvrir de 2♦ n'est plus affaire de points, mais de levées de jeu. Cette main serait trop forte pour une ouverture de 2♣ fort indéterminé limitée à 8 levées et demi de jeu.

L'unicolore mineur nécessite dix levées de jeu et plus.

♠	A R V
♥	8
♦	R D V 10 8 7 4
♣	A R

2 levées et demi de Pique  
6 levées de Carreau  
2 levées de Trèfle, font dix levées et demi.



## - les autres mains

Toutes les mains bicolores s'ouvrent de 2♦ à partir de 24 HL.

Sud	Sud
♠ 4	♠ R D V 9 5
♥ A R 9 8 5	♥ A D V 8
♦ A R V	♦ A R
♣ A R V 10	♣ A D

## Des réponses particulières

Quand le partenaire ouvre de 2♦, il est acquis que la manche sera demandée et il faut anticiper sur la demande potentielle d'un chelem. Dans cette perspective, la possession par le camp d'au moins trois As est quasiment indispensable. C'est la raison pour laquelle le répondant, plutôt que d'annoncer sa distribution, annoncera sa teneur en As.

Sud	Nord	
2♦	2♥	0/7 H sans As
	2SA	8 H et plus sans As
	2♠	1 As majeur
	3♣	L'As de Trèfle
	3♦	L'As de Carreau
	3SA	2 As

Observons l'utilisation de ces conventions :

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

Sud	N
2♦	2♥
4♠	

En ouvrant, Sud sait que le niveau du contrat qu'il va jouer dépend uniquement du nombre d'As que possède son partenaire. Quand il apprend que Nord n'a pas d'As, le chelem n'a plus aucune chance de gagner et l'ouvreur conclut à la manche. Le saut à la manche, après une ouverture de 2♦, n'indique aucune force supplémentaire mais, au contraire, exclut tout espoir de chelem.

Modifions la réponse de Nord et le contrat change.

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

Sud	N
2♦	3♣
6♠	

Nord détenant l'As de Trèfle, Sud ne concèdera que l'As de Carreau.

Remarquons sur cette donne que si le joueur placé en Sud est bien éveillé il demandera le contrat de 6SA inchutable vu de sa main.

### Les développements

Une fois passée la partie conventionnelle de l'ouverture et des réponses, les enchères redeviennent naturelles :

- ▶ *L'annonce d'une majeure par l'ouvreur promet au moins cinq cartes.*
- ▶ *Une enchère à Sans-atout indique une distribution régulière.*

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

Sud	N
2♦	2♥
2♠	4♠

Nord est obligé de déclarer la manche. Cette obligation appelle d'ailleurs un commentaire : un soutien simple indiquerait une main plus forte. C'est le principe de la vitesse atteinte. Quand on est contraint d'atteindre la manche, y accéder rapidement montre peu d'intérêt pour le chelem. Au contraire s'y diriger progressivement montre des ambitions.

Sud	Nord
♠ A R D V 6	♠ 10 9 8 4
♥ A 10	♥ R 7 6 3
♦ R D V 8	♦ 10 7
♣ A V	♣ D 8 6

Sud	N
2♦	2♥
2♠	3♠

Nord, avec quatre atouts, un Roi, une Dame et un doubleton, a beaucoup plus de jeu et peut encourager l'ouvreur vers le chelem grâce à un soutien simple.

Une fois encore, les conventions Stayman et Texas sont applicables :

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

Sud	N
2♦	2♥
2SA	3♣
3♠	4♠

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

Sud	N
2♦	2♥
2SA	3♥
3♣	3SA
4♣	

Une entame à Cœur risque de condamner le contrat de 3SA. 4♣ offre de meilleures chances.

#### 4. LES INTERVENTIONS DERRIERE L'OUVERTURE DE 2♣ OU DE 2♦.

Plus les adversaires sont forts, plus ils sont favorisés pour remporter des contrats à niveau élevé. Il va sans dire que les contrats de sacrifice peuvent être très rentables pour le camp adverse, surtout si la vulnérabilité s'y prête. Vous avez bien sûr déjà compris que toute intervention du camp adverse derrière une ouverture de 2♣ ou de 2♦ risque de sérieusement perturber le bon déroulement des réponses qui vous ont été enseignées, d'autant qu'elles sont parfaitement codifiées.

Que peut faire le partenaire de l'ouvreur derrière une intervention à 4♣ ?

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

Sud	O
2♦	4♣

Même une simple intervention au palier de deux empêche le répondant d'utiliser le relais à 2♦.

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

Sud	O
2♣	2♠

Bien sûr l'intervention peut se faire en quatrième position, une fois que le répondant s'est manifesté.

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

Sud	O	N	E
2♣	passé	2♦	2♥

Après tout, les Est-Ouest trouveront peut-être un contrat de sacrifice rémunérateur.

On remarque sans surprise que toutes ces interventions sont basées sur la qualité des couleurs longues et la présence de fortes valeurs distributionnelles, beaucoup plus que sur le potentiel en points d'honneur.

Voici un exemple de séquence de sacrifice :

♠ D 6 4 3	♠ 8 2	
♥ 8	♥ A 10 2	
♦ D V 9 7 3	♦ 10 5 4 2	
♣ A 5 2	♣ 9 7 4 3	
	<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">             N O      E S           </div>	♠ A R V 10 9 7
		♥ 9 5 3
		♦ 6
		♣ V 8 6
	♠ 5	
	♥ R D V 9 6 4	
	♦ A R 8	
	♣ R D 10	

Sud donneur. N/S vulnérable

Sud	O	N	E
2♣	passe	2♦	2♠
3♥	4♠	passe	passe
?			

L'enchère d'Est correspond tout à fait aux normes d'un barrage au palier de deux. Sur l'enchère de 3♥, Ouest enchérit à hauteur du nombre d'atouts de son camp, conformément à la loi des atouts. Mais que doit faire Sud ? Certes sa main est forte mais il l'a déjà dit à son partenaire qui n'a pas réagi. Faut-il contrer ? Rien ne dit que 4♠ va chuter. Faut-il surenchérir à 5♥ ? Nord n'a rien promis. Faut-il passer ? Avec tout ce jeu ? Sud se laissera souvent aller à contrer pour une seule levée de chute, dans le meilleur des cas !, qui ne rapporte que 100 points à son camp alors que sa ligne pouvait encaisser 620 points au contrat de 4♥.

## 1. LE CUMUL DES CHANCES

Une fois le contrat final annoncé, il sera assez rare que le déclarant dispose immédiatement des levées nécessaires à sa réalisation. Dans la plupart des cas plusieurs couleurs pourront fournir le ou les plis manquants.

Vous jouez le contrat de 6SA et vous disposez de onze levées maitresses :

♠ R D 7 2 ♥ A 8 5 ♦ A D 10 6 ♣ R 4	Entame : Valet de Trèfle	♠ A 8 6 ♥ D 6 4 ♦ R V 8 ♣ A D 7 3
---	--------------------------	--

La douzième levée peut provenir de deux sources distinctes. La première consiste à tirer parti d'une éventuelle répartition 3/3 du résidu à Pique. Pour connaître la réponse il suffit de jouer trois tours de cette couleur en surveillant les cartes fournies par les adversaires. L'autre source possible réside dans un bon maniement des Cœurs. Un Roi de Cœur situé en Est permettrait, à condition de jouer un petit vers la Dame, d'affranchir une levée d'honneur.

## 2. L'ORDRE DES MANŒUVRES

L'ordre dans lequel on joue les deux couleurs prometteuses est loin d'être indifférent. Avant toute chose, il faut distinguer la nature des deux types d'affranchissement. En cas de succès, le bon partage des Piques crée la levée manquante sans donner la main aux adversaires. C'est tout le contraire pour les Cœurs, couleur dans laquelle le bon placement de la Dame par rapport au Roi n'exclut pas de concéder celui-ci avant de pouvoir tirer parti de la Dame.

	♠ R D 7 2										
	♥ A 8 5										
	♦ A D 10 6										
	♣ R 4										
♠ V 10 4	<table style="border: 1px solid black; background-color: black; color: white; padding: 10px; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9 5 3
	N										
O		E									
	S										
♥ 9 7 5 2		♥ R V 10									
♦ 7 3		♦ 9 5 4 2									
♣ V 10 9 6		♣ 8 5 2									
	♠ A 8 6										
	♥ D 6 4										
	♦ R V 8										
	♣ A D 7 3										

Telles que sont les cartes Nord affranchira sa douzième levée quelle que soit la couleur attaquée en premier. Jouer petit Cœur vers la Dame fonctionne car le Roi est bien placé. Commencer par trois tours de Pique fournit aussi la levée manquante, le résidu étant favorablement réparti.

Changeons une carte dans la main de chaque défenseur :

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

Cette fois, commencer par trois tours de Pique conduit à la chute.

Pourtant, le Roi de Cœur est bien placé mais, une fois en main avec cette carte, Est peut réaliser son quatrième Pique malencontreusement et prématurément affranchi par le déclarant.

L'ordre dans lequel les couleurs doivent être jouées n'est donc pas anodin. Très souvent le déclarant aura intérêt à commencer par la couleur dans laquelle il est inévitable de rendre la main.

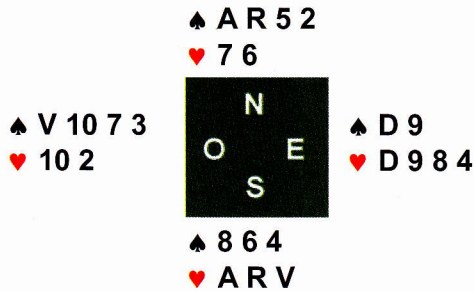
L'exemple suivant en donne une autre illustration.

Dans le cadre d'un contrat à Sans-atout le déclarant doit trouver une levée dans l'une de ces deux couleurs sans concéder lui-même deux plis. Les deux chances correspondent encore au partage 3/3 d'une couleur et à la réussite d'une impasse, cette fois directe, à la Dame de Cœur. Même en cas de partage 3/3 des Piques il faut concéder aux adversaires un pli dans la couleur. La bonne ligne de jeu consiste à y donner volontairement une levée sous forme d'un coup à blanc.

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

Si Sud commence par l'impasse à Cœur, la levée concédée dans la couleur s'ajoutera à la levée de Pique qui revient de droit à la défense.

Si Sud commence par un coup à blanc à Pique il pourra prendre le retour adverse, tester le partage de la couleur, puis tenter l'impasse à la Dame de Cœur en dernier recours. Il aura ainsi cumulé ses chances et gagnera également si les cartes adverses sont ainsi réparties :

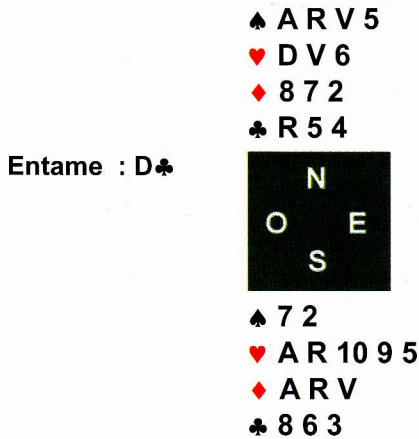


### 3. LES PARTICULARITES DU JEU A L'ATOUT

Le jeu à l'atout permet quelques améliorations dans le cumul des chances.

#### L'affranchissement d'honneur par la coupe

Considérons le diagramme suivant où Sud est à la tête du contrat de 4♥.



Le flanc encaisse les trois premières levées de Trèfle, Est en main contre-attaquant ensuite d'un petit Carreau. Sud dispose de neuf levées (deux Piques, cinq atouts et deux Carreaux). La dixième peut provenir de la réussite de l'une des deux impasses aux Dames manquantes. Le déclarant ne peut cumuler ses chances en tentant successivement les deux impasses, l'échec de la première sanctionnant définitivement la chute du contrat. Il doit choisir entre les Piques et les Carreaux. Chaque manœuvre ayant une chance égale de succès, rien ne semble devoir privilégier l'un des deux choix. Et pourtant ! Un affranchissement d'honneur par la coupe est possible à Pique.

♠ 9 8 6 4	♠ A R V 5	♠ D 10 3
♥ 7 3	♥ D V 6	♥ 8 4 2
♦ D 9 5	♦ 8 7 2	♦ 10 6 4 3
♣ D V 7 2	♣ R 5 4	♣ A 10 9
	<div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; display: inline-block;">           N O     E S         </div>	
	♠ 7 2	
	♥ A R 10 9 5	
	♦ A R V	
	♣ 8 6 3	

Après avoir concédé les trois premiers Trèfles, Sud prend le retour Carreau de l'As puis, après avoir tiré deux tours d'atout en conservant une reprise au mort, joue l'As et le Roi de Pique suivi du 5 de Pique coupé maître. La Dame de Pique tombe, affranchissant le Valet du mort que Sud ira chercher grâce au troisième atout du mort. L'impasse à Carreau devient inutile puisque le contrat est assuré quelle que soit la place de la Dame.

Si la Dame de Pique ne tombe pas au troisième tour de la couleur Sud doit s'en remettre à l'impasse à la Dame de Carreau. Sans avoir pu tenter les deux impasses, le déclarant a néanmoins augmenté ses chances de gain. Elles correspondent à la chute d'une Dame (au plus troisième dans l'une des deux mains) ou à la réussite d'une impasse.

**L'affranchissement d'une longueur par la coupe**

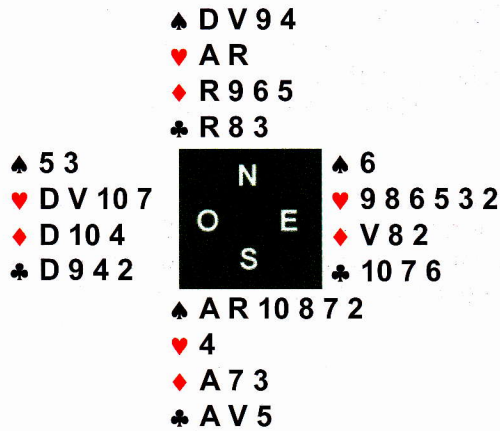
Une paire hardie se retrouve au contrat de 7♠.

♠ D V 9 4	♠ A R 10 8 7 2
♥ A R	♥ 4
♦ R 9 6 5	♦ A 7 3
♣ R 8 3	♣ A V 5
Entame Dame de Coeur	<div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; display: inline-block;">           N O     E S         </div>



Sud est à la tête de douze levées sous la forme de six Piques, deux Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles. La treizième semble dépendre de l'impasse à la Dame de Trèfle. Il y a mieux à faire dans l'immédiat. Avant de se lancer dans cette manœuvre, le déclarant doit considérer un possible partage 3/3 du résidu à Carreau. Encore faut-il ne pas concéder aux adversaires le troisième tour de cette couleur que le déclarant ne contrôle pas. La parade est simple, à condition d'y penser !!!!

Sud prend l'entame, élimine les atouts en deux tours puis joue son second Cœur maître sur lequel il défausse un Carreau de sa main. Il est temps de jouer deux tours de Carreau et de couper le troisième. Si le résidu est partagé 3/3, le quatrième Carreau du mort est devenu maître. Il servira à défausser le Valet de Trèfle. Si les Carreaux sont répartis 4/2 ou de façon encore plus défavorable, il reste la possibilité de faire l'impasse à la Dame de Trèfle.



Voilà un exemple de répartition des cartes adverses dans lequel une impasse précipitée à la Dame de Trèfle aurait fait chuter un contrat pourtant sur table.

## A. Quelle est votre ouverture?

1	2	3	4
♠ R 10 3 ♥ A 4 ♦ RV 10 7 ♣ R DV 8	♠ R 10 3 ♥ AD ♦ RV 10 7 ♣ R DV 8	♠ A 10 3 ♥ AD ♦ RV 10 7 ♣ R DV 8	♠ AD 3 ♥ AD ♦ RV 10 7 ♣ R DV 8

5	6	7	8
♠ AR 3 ♥ AR ♦ RV 10 7 ♣ R DV 8	♠ R 8 7 6 3 ♥ AR ♦ RDV ♣ R 8	♠ RDV 9 8 6 ♥ ADV ♦ A 5 3 ♣ 8	♠ ARD 8 7 ♥ A 9 ♦ AR 3 ♣ V 8 4

## B. Que répondez-vous sur l'ouverture de 2♣ (Fort indéterminé)?

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

♠ D 9 8 5 3 ♥ V 9 6 5 ♦ R 8 6 ♣ V	♠ RD 9 8 3 ♥ ADV 9 ♦ R 8 6 ♣ V
--	---

## C. Poursuivez la séquence d'enchères.

2♣   2♦ ?	♠ 9 7 ♥ ARD 10 8 4 ♦ AR ♣ V 8 4	♠ RDV 9 8 7 ♥ 10 4 ♦ ARD ♣ 8 4	♠ AD ♥ RV 10 4 ♦ AV 8 6 ♣ AR 4	♠ AR 2 ♥ ARD 10 4 ♦ 8 6 ♣ RD 10
--------------	--	---	---	--

## D. Poursuivez la séquence.

2♣   2♦ 2SA   ?	2♣   2♦ 2♣   ?	♠ D 10 7 ♥ 9 4 ♦ DV 8 6 ♣ 9 7 6 4	♠ D 10 7 5 ♥ 4 ♦ AV 8 6 ♣ D 6 4 3	♠ 7 5 ♥ DV 4 ♦ R 8 6 3 ♣ V 9 6 4
♠ 7 5 ♥ DV 4 ♦ R 8 6 3 ♣ V 9 6 4	♠ R 5 ♥ DV 4 ♦ R 8 6 3 ♣ D 10 6 4	♠ R 10 7 5 ♥ DV 4 ♦ 6 3 ♣ 9 6 4 2	♠ R 10 7 5 2 ♥ DV 4 ♦ 6 ♣ 9 6 4 2	♠ R 10 ♥ DV 8 7 4 ♦ 6 3 ♣ 9 6 4 2

**E. Répondez par Vrai ou par Faux.**

- 1 - L'ouverture de 1 en majeure est limitée à 23 HL.
- 2 - Avec un jeu plus fort je ne peux ouvrir.
- 3 - Ouvrir de 2♣ promet 6 cartes à Trèfle et de 6 à 10 points.
- 4 - Ouvrir de 2♣ est artificiel et conventionnel.
- 5 - Je peux ouvrir de 2♣ avec une belle majeure 6ème et 8, 8 1/2 levées de jeu.
- 6 - Dans ces conditions le partenaire, fitté, peut nommer la manche avec 4 points.
- 7 - L'appellation 2♣ « fort indéterminé » vient de ce que cette ouverture n'a pas de limite supérieure.
- 8 - L'appellation 2♣ « fort indéterminé » vient de ce que cette ouverture ne donne, dans un premier temps, aucune indication sur la distribution.
- 9 - L'ouverture de 2SA promet une main de 20/21 HL.
- 10 - J'ouvre de 2♣ les mains régulières de 22/23 HL.
- 11 - Je décrirai cette main en deux temps en utilisant la redemande de 2SA.
- 12 - Quel que soit son jeu le répondant doit dire 2♦.
- 13 - Je n'ai pas le droit de passer sur l'ouverture de 2♦.
- 14 - L'ouverture de 2♦ promet exactement 23/24 HL si la main est régulière.
- 15 - L'ouverture de 2♦ promet 9 levées de jeu avec un unicolore majeur.
- 16 - L'ouverture de 2♦ promet 10 levées de jeu avec un unicolore mineur.
- 17 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, je réponds toujours 2♥.
- 18 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, je nomme la couleur de mon As si j'en ai un.
- 19 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, la réponse de 2SA promet un jeu régulier.
- 20 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, la réponse 2♥ promet l'As de Cœur et 3♥ As et Roi de Cœur.

VRAI	FAUX

**F. Quelle est votre ouverture?**

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

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

G. Quelle est votre réponse sur l'ouverture de 2♦ ?

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

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

H. Vous avez ouvert de 2♦. Quelle est votre deuxième enchère ?

♠ R D ♥ A R D V 10 7 6 5 ♦ 9 ♣ A R
---

1		2		3		4		5	
2♦	2♥	2♦	2SA	2♦	2♣	2♦	3♦	2♦	3SA
?		?		?		?		?	

I. Poursuivez la séquence d'enchères.

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

J. Évaluez les mains ci-dessous en levées de jeu.  
Quelle sera l'ouverture ?

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

### E. Répondez par Vrai ou par Faux.

- 1 - L'ouverture de 1 en majeure est limitée à 23 HL.
- 2 - Avec un jeu plus fort je ne peux ouvrir.
- 3 - Ouvrir de 2♣ promet 6 cartes à Trèfle et de 6 à 10 points.
- 4 - Ouvrir de 2♣ est artificiel et conventionnel.
- 5 - Je peux ouvrir de 2♣ avec une belle majeure 6ème et 8, 81/2 levées de jeu.
- 6 - Dans ces conditions le partenaire, fitté, peut nommer la manche avec 4 points.
- 7 - L'appellation 2♣ « fort indéterminé » vient de ce que cette ouverture n'a pas de limite supérieure.
- 8 - L'appellation 2♣ « fort indéterminé » vient de ce que cette ouverture ne donne, dans un premier temps, aucune indication sur la distribution.
- 9 - L'ouverture de 2SA promet une main de 20/21 HL.
- 10 - J'ouvre de 2♣ les mains régulières de 22/23 HL.
- 11 - Je décrirai cette main en deux temps en utilisant la redemande de 2SA.
- 12 - Quel que soit son jeu le répondant doit dire 2♦.
- 13 - Je n'ai pas le droit de passer sur l'ouverture de 2♦.
- 14 - L'ouverture de 2♦ promet exactement 23/24 HL si la main est régulière.
- 15 - L'ouverture de 2♦ promet 9 levées de jeu avec un unicolore majeur.
- 16 - L'ouverture de 2♦ promet 10 levées de jeu avec un unicolore mineur.
- 17 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, je répons toujours 2♥.
- 18 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, je nomme la couleur de mon As si j'en ai un.
- 19 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, la réponse de 2SA promet un jeu régulier.
- 20 - Lorsque mon partenaire ouvre de 2♦, la réponse 2♥ promet l'As de Cœur et 3♥ As et Roi de Cœur.

VRAI	FAUX

### F. Quelle est votre ouverture?

♠ A ♥ RDV987 ♦ AR86 ♣ 63	♠ A ♥ RDV9874 ♦ ARV2 ♣ 6	♠ 82 ♥ ADV97 ♦ D105 ♣ ARD	♠ 82 ♥ ADV97 ♦ RD10 ♣ ARD
-----------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

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

K. Le contrat n'est pas le bon. A qui la faute?

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

1

N		
O	E	
S		

2

N		
O	E	
S		

3

N		
O	E	
S		

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

S	N
2♦	2♥
4♠	

S	N
2♣	2♦
2♠	3♠
4♣	4SA
5♣	5♠

S	N
2♦	2♥
2♠	4♠

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

4

N		
O	E	
S		

5

N		
O	E	
S		

♠ R D V 10 9 8 2 ♥ A V ♦ A 5 ♣ A R	♠ R D V 10 9 8 2 ♥ A R 2 ♦ R D 2 ♣
---	---

S	N
2♦	2SA
6♠	

S	N
2♦	2♥
4♠	6♠

**L. Pour chaque situation répondez aux questions.**

Vous devez réaliser 6 levées sans rendre la main dans les deux premiers cas, 5 levées dans le troisième.

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

1. Combien de levées certaines ?
2. Quelles possibilités d'en créer ?
3. Dans quel ordre jouer les cartes pour prendre le maximum de chances de gain ?

**M. Comment jouez-vous les deux contrats suivants? Expliquez vos choix.**

♠ 6 5 2 ♥ 8 7 4 3 ♦ A R 5 2 ♣ R 8
--

3SA

Entame :

D♥

♠ R 6 2 ♥ R 7 3 ♦ R 5 4 ♣ V 10 9
---

6SA

Entame :

10♥

♠ A D 4 3 ♥ R 2 ♦ D 6 4 ♣ A D 3 2
--

♠ A 5 4 3 ♥ A D V ♦ A V 6 ♣ A R D 2
--

**N. Répondez aux questions.**

♠ A 2 ♥ R V 2 ♦ R 5 4 3 2 ♣ R 8 5
--

Le contrat est 4♥.

La défense, sur l'entame de la Dame de Trèfle, encaisse les trois premières levées et rejoue Pique pour l'As.

**Combien de levées ?**

**Comment jouez-vous ?**

♠ D 3 ♥ A D 10 8 5 4 ♦ A 6 ♣ 9 6 4
---