

# LEBEL BRIDGE

## Le mémento du bridge

Le standard Lebel



éditions du  
**ROCHER**

# **TABLE BRIDGE : Le mémento du bridge**

## **Le standard Lebel**



<b>I</b>	<b>NOUVELLE SUPER MAJEURE 5<sup>e</sup></b>
<b>1</b>	<b>Les ouvertures</b>
<b>2</b>	<b>La 1<sup>re</sup> réponse</b>
<b>3</b>	<b>Les réponses sur 1 SA</b>
<b>4</b>	<b>Les réponses sur 2 SA</b>
<b>5</b>	<b>Réponses sur les ouvertures au palier de 2</b>
<b>6</b>	<b>La 1<sup>re</sup> redemande de l'ouvreur</b>
<b>7</b>	<b>Suites des enchères – Les conventions</b>
<b>8</b>	<b>Les interventions de base</b>
<b>9</b>	<b>Réponses aux interventions</b>
<b>10</b>	<b>Les autres interventions</b>
<b>11</b>	<b>Les réveils</b>
<b>12</b>	<b>Le Spoutnik</b>
<b>13</b>	<b>Le camp de l'ouvreur en compétitives</b>
<b>14</b>	<b>Les enchères de chelem</b>
<b>II</b>	<b>LE JEU AVEC LE MORT</b>
<b>III</b>	<b>LE JEU DE LA DÉFENSE</b>

# LES OUVERTURES

Les 3 règles de base permettent de bien comprendre les ouvertures au niveau de 1.

**LA PRIORITÉ ABSOLUE** → l'ouverture de la **MAJEURE 5<sup>e</sup>**.

## LES 3 RÈGLES DE BASE

- 1- Avec une **majeure 5<sup>e</sup>** → ouvrez d'1 ♥ ou d'1 ♠.
- 2- **Sans** majeure 5<sup>e</sup> → ouvrez d'1 **SA** avec 15, 16 ou 17 points H et un jeu **régulier**.
- 3- **SINON** → ouvrez de votre **mineure la plus longue** : 1 ♣ ou 1 ♦.

## AVANT D'OUVRIR

- **Vérifiez** que vous avez le minimum requis ⇒ 12 points H ou 14 points DH pour ouvrir d'1 à la couleur.
- **Vérifiez** que votre ouverture est conforme aux 3 règles de base.
- **N'oubliez pas** les ouvertures de 2 ♥ et de 2 ♠ **Faible** avec une robuste majeure 6<sup>e</sup> et 6 à 10 points H.

- **Pensez aux deux ouvertures forcing :**
  - 2 ♣ **Fort indéterminé**
  - 2 ♦ **Forcing de manche**

# L'OUVERTURE D'1 A LA COULEUR

C'est la **plus fréquente** : elle va de 12 points H ou 14 points DH jusqu'à parfois 23 points DH.

## LES 3 RÈGLES

- 1- **Avec un bicolore** → ouvrez de la **plus longue**. En cas d'égalité ouvrez de la **plus chère**.
- 2- **Ouvrez d'1 ♦** avec les 2 mineures **quatrièmes**.
- 3- **Ouvrez d'1 ♣** avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦ et une distribution 4-3-3-3.

## LE BICOLORE MAJEUR-MINEUR

- En cas d'égalité → ouvrez de la **majeure**.
- Avec une mineure 6<sup>e</sup> et une majeure 5<sup>e</sup> :
  - ouvrez de votre **majeure 5<sup>e</sup>** jusqu'à 18 points DH
  - ouvrez de votre mineure avec un jeu **très fort**.

AVEC UN BICOLORE NOIR ⇒

**Ouvrez d'1 ♠** avec un bicolore noir – 5 cartes à ♠ + 5 cartes à ♣ – à moins de posséder un jeu très fort.

L'ouverture d'1 ♠ **plus agressive** est très gênante pour vos adversaires.

L'ouverture en **majeure** avec un jeu faible ou moyen permet de ne pas passer à **côté d'un contrat en majeure**.

# L'OUVERTURE D'1 SA (15 à 17 H)

C'est une ouverture **très précise** qui montre un jeu régulier **sans majeure 5<sup>e</sup>** et **15, 16 ou 17** points H.

DEUX CONSEILS ⇒

- 1- **Soyez strict dans le compte des points** au moment de l'ouverture.
- 2- Ouvrez d'1 SA, même avec **un petit doubleton**.

Note ♥♥

Vous pouvez ouvrir d'1 SA avec une mineure **6<sup>e</sup>**(6-3-2-2) ou avec une distribution **5-4-2-2** et bien sûr une mineure **5<sup>e</sup>**.

## LE 2 FAIBLE ⇒ 2 ♥ ET 2 ♠

Le **2 Faible** est une ouverture **agressive et précise**.

### LES 2 CONDITIONS POUR OUVRIR DE 2 ♥ OU 2



- ① Posséder une **robuste majeure 6<sup>e</sup>**.
- ② Ne pas avoir une valeur d'ouverture → **6 à 10** points H.

3 CONSEILS ⇒

- **Accordez** de l'importance aux **cartes intermédiaires** (10, 9).
- **Tenez compte** des **vulnérabilités** en présence.
- **N'ouvrez pas** d'un 2 Faible avec **l'autre majeure 4<sup>e</sup>**.

♠	9
♥	A R 10 8 7 5
♦	9 8 3
♣	D 10 4

Ouvrez de 2 ♥

♠	R D V 10 8 6
♥	7 2
♦	V 10 9
♣	8 4

Ouvrez de 2 ♠

## L'OUVERTURE DE 2 SA

Ouvrez de 2 SA avec un jeu **régulier** de **20** ou **21** points H sans **majeure 5<sup>e</sup>**, même avec **un petit doubleton**.

## LE 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

L'ouverture de 2 ♣ **fort indéterminé** – **forcing pour 1 tour** – permet d'annoncer **des jeux forts** :

- de **20** à **23** points DH avec une très robuste couleur **6<sup>e</sup>** à ♣, ♦, ♥ ou ♠
- avec **20** à **22** points H et **une belle majeure 5<sup>e</sup>**
- avec **22-23** points H et un jeu régulier : **c'est le SUPER 2SA**

♥♥ Vous pouvez également ouvrir de 2 ♣ avec un très puissant **bicolore majeur 5-5**.

## LE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

**Ouvrez de 2 ♦ forcing de manche :**

- à partir de 24 points H et un jeu régulier
- à partir de 24 points DH et un jeu irrégulier – toutes distributions

**Après l'ouverture de 2 ♦ → les 2 partenaires ont l'obligation de poursuivre les enchères jusqu'à la manche.**

# LA 1<sup>re</sup> RÉPONSE

## 3 SORTES DE RÉPONSES

- ① Le changement de couleur
- ② Le soutien
- ③ Les réponses à sans-atout

Seul un changement de couleur oblige l'ouvreur à reparler : il s'agit d'une réponse **forcing**.

**L'objectif n° 1 des enchères est de trouver une majeure commune de 8 cartes et plus.**

Le nombre de points pour demander une manche :

- Pour 3 SA → 25 points H
- Pour 4 ♥ ou 4 « → 27 points DH

**Les 2 priorités →**

- Le soutien direct à 2 ♥ ou 2 ♠ avec 3 atouts et un jeu faible.
- L'annonce d'une majeure en 1 sur 1.

## LE CHANGEMENT DE COULEUR

Le changement de couleur n'a pas de **limite supérieure**.

VOICI LES CONDITIONS MINIMUM →

- Pour une réponse en 1 SUR 1 : 6 points H ou DH
  - Pour une réponse en 2 SUR 1 : 11 points H ou 10 points H et une bonne couleur 5<sup>e</sup>.
- La réponse de 2 ♥ sur 1 ♠ garantit un minimum de 5 cartes.

## VOUS DÉTENEZ DEUX COULEURS

### LES 3 RÈGLES

- ① Nommez la plus longue
- ② Avec 2 couleurs 5<sup>e</sup> → la plus chère
- ③ Avec 2 couleurs 4<sup>e</sup> → la plus économique

Deux exceptions importantes →

- Sur 1 ♣ : nommez en priorité une majeure 4<sup>e</sup>
- Sur 1 ♦ et 1 ♥ : priorité à l'annonce d'une majeure 4<sup>e</sup> en 1 sur 1 jusqu'à 11 points H.

## LE SOUTIEN

Une couleur est jouable dès qu'un des deux joueurs connaît un minimum de 8 cartes entre les 2 mains.

Ouverture 1 ♥ ou 1 ♠ → soutenez à partir de 3 cartes

- Pour soutenir une ouverture mineure → il faut un minimum de 5 cartes.

## LE SOUTIEN DES OUVERTURES MAJEURES

Évaluez votre jeu en points de soutien → **les points S**

**En face d'une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ le quatrième atout est une nette plus-value.**

- **Ajoutez 1 point S** pour chaque atout à partir du 4<sup>e</sup>.
- **À partir de 4 atouts** comptez :
  - 3 points S pour un singleton
  - 5 points S pour une chicane

## LE SOUTIEN DIRECT

- 1- **Le soutien simple** → 6 à 10 points S
- 2- **Le soutien avec saut** → 11-12 points S
- 3- **Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠** → 13 à 15 points S et un minimum de 4 atouts.

**Deux conseils** →

- **Pour retrouver un fit 4-4 à ♥ ou à «** : ne donnez pas un soutien direct en mineure avec une majeure 4<sup>e</sup>.
- **Pour ne pas manquer un chelem** : ne donnez pas un soutien direct en majeure avec un jeu fort ⇒ faites un changement de couleur à partir de 13 points H ou 11 points H et une belle couleur 5<sup>e</sup>.

## LES SPLINTERS SUR 1 ♥ ET 1 ♠

Les réponses **Splinters** sont très efficaces

- **Elles indiquent sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠** :
  - la valeur d'un bon soutien à 4 ♥ ou 4 ♠
  - un minimum de 4 atouts

→ une **courte**, singleton ou chicane

① Le **Splinter classique** ♥♥

4 ♣ = **courte** à ♣

4 ♦ = **courte** à ♦

② Le **Splinter en Texas** ♥♥♥

3SA = **courte** à ♣

4 ♣ = **courte** à

♦ 4 ♦ = **courte** dans l'**autre majeure**

## LES RÉPONSES PAR SANS-ATOUT

### LA RÉPONSE D'1 SA ⇒ 6 à 10 H

La réponse d'1 SA est **artificielle** et **non forcing**

La réponse d'1 SA est une véritable « **roue de secours** » en l'absence d'autres possibilités → soutien ou changement de couleur.

• **Une exception** → sur l'ouverture d'1 ♣, la réponse d'1 SA montre un jeu régulier de **8 à 10 points H**, sans **majeure 4<sup>e</sup>**.

### LA RÉPONSE DE 2 SA ⇒ 11-12 H

C'est une réponse **naturelle** avec une distribution régulière et des **arrêts** dans les couleurs non annoncées. Elle dénie une majeure **4<sup>e</sup>** annonçable en **1 sur 1**.

### LA RÉPONSE DE 3 SA ⇒ 13-15 H ou 12 bien faits

C'est une réponse naturelle – comme celle de 2 SA – elle dénie une **majeure 4<sup>e</sup>**.

## ♥♥ LE 2 SA FITTÉ ?⇒

La réponse de 2 SA sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ est de plus en plus utilisée avec un soutien de 3 cartes dans la majeure d'ouverture.

**La réponse de 2 SA Fitté indique →**

- un soutien de 3 cartes dans la majeure
- une valeur de 11 ou 12 points S

Avec le 2 SA Fitté : les soutiens directs à 3 ♥ ou à 3 ♠ garantissent un minimum de 4 cartes.

# LES RÉPONSES SUR 1 SA

L'ouverture d'1 SA est **précise**, elle montre un jeu régulier de **15** à **17** points H sans majeure 5<sup>e</sup>.

## LES 3 ZONES SUR 1 SA

- ① **Jusqu'à 8 DH** → **pas** d'espoir de manche
- ② **Avec 9-10 DH** → **espoir** de manche
- ③ **À partir de 10 H ou 11 DH** → **certitude** de manche

## LE STAYMAN

Le **Stayman** à 2 ♣ pose à l'ouvreur d'1 SA la question suivante :

« **avez-vous une majeure 4<sup>e</sup> ?** »

## LES 4 RÉPONSES AU 2 ♣ STAYMAN

♦ = **pas de majeure 4<sup>e</sup>**

♥ = **4 cartes à ♥**

♠ = **4 cartes à ♠**

**A** = **4 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠**

→ La réponse de 2 ♣ Stayman garantit la présence d'une **majeure 4<sup>e</sup>** et un minimum de **9** points H.

- Utilisez le **Stayman** pour rechercher un **fit 4-4 en majeure**
- Évitez le **Stayman** avec une distribution 4-3-3-3

# LE TEXAS

Utiliser le **Texas**, c'est faire un **transfert** → vous annoncez une couleur pour que votre partenaire nomme **la couleur au-dessus**.

## LES RÉPONSES TEXAS :

• 2 ♦ : avec un minimum de **5 cartes** à ♥

• 2 ♥ : avec un minimum de **5 cartes** à «

L'ouvreur rectifie le Texas à 2 ♥ ou à 2 ♠.

**Un conseil** → avec **4 atouts** et une bonne ouverture d'1 SA, **rectifiez le Texas avec saut** : annoncez 3 ♥ sur 2 ♦ ou 3 ♠ sur 2 ♥

**Les avantages du Texas** ⇒

❶ Le **Texas** permet à l'ouvreur d'1 SA – **la main forte** – d'être le déclarant et donc de **recevoir l'entame**.

❷ Le **Texas** apporte une **grande souplesse** dans la suite des enchères.

## ♥ LES TEXAS MINEURS

• 2 ♠ : avec une longueur **6<sup>e</sup>** à ♣

• 3 ♣ : avec une longueur **6<sup>e</sup>** à ♦

♥ ♥ **Suite des enchères** avec une certitude de manche et une distribution **irrégulière** ? ⇒ sur la rectification à 3 ♣ ou à 3 ♦ annoncez :

3 ♥ ou 3 « : avec la **courte** dans l'autre **majeure**

3 SA : avec la **courte** dans l'autre **mineure**

# RÉPONSES ET DÉVELOPPEMENTS

## SANS MAJEURE

- Jusqu'à 8 points H → passe ou Texas mineur
- Avec 9 points H ou 8 bien faits → répondez 2 SA
- À partir de 10 points H → répondez 3 SA

## AVEC UNE MAJEURE 4<sup>e</sup>

- Jusqu'à 8 points DH → passez sur 1 SA
- Avec 9 ou 10 points DH → **utilisez le 2 ♣ Stayman** puis proposez une manche :
  - sans fit : annoncez 2 SA
  - le **fit 4-4 est trouvé** : soutenez à 3 ♥ ou 3 ♠
- À partir de 11 points DH → **utilisez le 2 ♣ Stayman** puis demandez la manche :
  - sans fit : annoncez 3 SA
  - le **fit 4-4 est trouvé** : soutenez à 4 ♥ ou 4 ♠

**Une convention ♥♥♥ : avec un espoir de chelem :**  
 annoncez l'**autre majeure** au palier de 3 →  
 3 ♠ sur 2 ♥ ou 3 ♥ sur 2 ♠

♥ Sur la réponse de 2 SA qui montre les 2 majeures 4<sup>e</sup> : utilisez le **Texas** sur Stayman pour faire jouer l'ouvreur d'1 SA :

1 SA	2 ♣
2 SA	4 ♣ = Texas pour 4 ♥
	4 ♦ = Texas pour 4 ♠

Un conseil → pensez à faire jouer la main forte. Votre partenaire recevra l'entame.

## AVEC UNE MAJEURE 5<sup>e</sup>

LA RÈGLE ⇒ **utilisez le Texas**

Sur la rectification à 2♥ ou 2♥ « ⇒

•Jusqu'à 8 points DH → passez

•Avec 9-10 points DH → proposez une manche – annoncez 2 SA avec une distribution régulière – annoncez 3♥ ou 3♥ avec 6 cartes

•À partir de 11 points DH → 3 possibilités

1 conclure à 4♥ ou 4♥ avec 6 cartes

2 annoncer 3 SA avec une distribution régulière

3 nommer une **nouvelle couleur forcing**

## AVEC UN BICOLORE MAJEUR 5-4

Jusqu'à 8 points DH → utilisez le **Texas** pour jouer 2♥ ou 2♥

② À partir de 9 points DH → utilisez le **Stayman**

•Avec 9-10 points DH :

Sur 2♦ → nommez votre majeure 5<sup>e</sup>.

Le fit est **trouvé** → soutenez à 3♥ ou 3♥

•Avec 11 points DH et **plus** :

Sur 2♦ → nommez votre majeure 5<sup>e</sup> au palier de 3.

Le fit est **trouvé** → soutenez à 4♥ ou 4♥

♥♥ Une convention **pour faire jouer l'ouvreur d'1 SA** : sur 2♦ nommez votre **majeure 4<sup>e</sup>** au palier de 3.

1 SA	2 ♣	
2 ♦	3 ♥	avec 5 ♠ + 4 ♥
	3 ♠	avec 5 ♥ + 4 ♠

convention des  
majeures croisées

Avec un BICOLORE MAJEUR 5-5 de manche  
→ **répondez 4♦ sur 1 SA**

# LES RÉPONSES SUR 2 SA

## LE STAYMAN

Utilisez le Stayman avec une majeure 4<sup>e</sup> – à partir de 6 points DH.

### LES 4 RÉPONSES AU 3 ♣ STAYMAN

• 3 ♦	:	pas de majeure 4 <sup>e</sup>
• 3 ♥	:	4 cartes à ♥
• 3 ♠	:	4 cartes à ♠
• 3 SA	:	4 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠

## LE TEXAS

Utilisez le Texas avec une majeure 5<sup>e</sup>

• 3 ♦	:	avec un minimum de 5 cartes à ♥
• 3 ♥	:	avec un minimum de 5 cartes à ♠

Le Texas sur 2 SA permet →

à l'ouvreur – la main forte – de recevoir l'entame

② de s'arrêter à 3 ♥ ou 3 ♠

Un conseil → rectifiez avec saut à 4 ♥ ou 4 ♠ avec un jeu maximum et un soutien de 4 cartes.

♥♥ Les Texas mineurs avec une mineure 6<sup>e</sup> et un espoir de chelem →

- 3 ♠ : Texas facultatif pour les ♣
- 4 ♣ : Texas pour les ♦

## RÉPONSES ET DÉVELOPPEMENTS

Sans majeure → répondez 3 SA à partir de 5 points H ou 4 et des plus-values.

### AVEC UNE MAJEURE 4<sup>e</sup>

• À partir de 6 points DH → répondez 3 ♣ Stayman Sans fit : annoncez 3 SA

Le fit 4-4 est trouvé : soutenez à 4 ♥ ou 4 ♠.

♥♥♥ Comme sur 1 SA annoncez l'autre majeure pour indiquer un espoir de chelem →

3 ♠ sur 3 ♥ ou 4 ♥ sur 3 ♠

♥ Utilisez le Texas sur Stayman sur la réponse de 3 SA →

4 ♣ = Texas pour 4 ♥
4 ♦ = Texas pour 4 ♠

### AVEC UNE MAJEURE 5<sup>e</sup>

Utilisez le Texas :

- Jusqu'à 5 points DH → passez sur 3 ♥ ou 3 ♠
- À partir de 6 points DH → annoncez :
  - 3 SA avec un jeu régulier ou semi-régulier
  - 4 ♥ ou 4 ♠ avec 6 cartes

## AVEC UN BICOLORE MAJEUR 5-4

Utilisez le **Stayman** à partir de 6 points DH :

- Le fit **majeur** est trouvé → soutenez à 4 ♥ ou 4 ♠
- Sur 3 ♦ → nommez votre majeure 5<sup>e</sup>

♥♥ ou utilisez la convention des **majeures croisées**

3 ♥	avec 5 ♠	+ 4
♥		
3 ♠	avec 5 ♥	+ 4
♠		

- Répondez 4 ♦ avec un **bicolore majeur 5-5** de manche.

# RÉPONSES SUR LES OUVERTURES AU PALIER DE 2

## LE 2 FAIBLE → 2 ♥ ET 2 ♠

LA RÈGLE GÉNÉRALE → après avoir ouvert d'un 2 faible **vous ne devez plus vous manifester** en enchères **compétitives** – sauf après une réponse **forcing**.

## LES ENCHÈRES D'ARRÊT

- ① **Le soutien** → tous les soutiens sont des **arrêts formels**.
  - **Le soutien à 3 ♥ ou 3 ♠** est un barrage très efficace surtout **non vulnérable**.
  - **Le soutien à 4 ♥ ou à 4 ♠** peut se faire en **barrage** avec un net soutien ou avec un jeu **fort** en points H.
- ② **La réponse de 3 SA** → indique que votre partenaire désire jouer 3 SA et **rien d'autre**.

## LES RÉPONSES FORCING

### LE RELAIS À 2 SA

Le Relais à 2 SA montre au minimum un espoir de manche. Il est **forcing** pour **1** tour, l'ouvreur doit préciser **sa force** :

MINI → **il répète sa couleur** : 3 ♥ ou 3 ♠

MAXI

il nomme une force → As ou Roi  
il nomme une **courte** au palier de 4  
il annonce 3 SA dans les autres cas

Attention →

2 ♥	2 SA
4 ♥	= courte à ♠

## SUITE DES ENCHÈRES APRÈS 2 SA →

① Toute nouvelle couleur du répondant est **forcing**

2 ♥	2 SA	La réponse de 3 ♠
3 ♥	3 ♠	est <b>forcing</b>

② Le retour au palier de 3 est non forcing

2 ♠	2 SA	Sur 3 ♠, l'ouvreur peut <b>passer</b>
3 ♦	3 ♠	ou demander la manche

## LE CHANGEMENT DE COULEUR

Pour faire un changement de couleur sur un 2 Faible, il faut détenir un jeu fort ou très fort.

Le changement de couleur est **forcing** pour 1 tour

2 ♥

2 ♠

♠	R D V 8 7 4
♥	V
♦	A R 10 8
♣	R 7

## Attitude de l'ouvreur →

- L'ouvreur doit soutenir avec **3 cartes** ou avec un **honneur second** s'il s'agit de l'**autre** majeure.
- Sans soutien l'ouvreur répète sa couleur ou nomme une **force** avec un **2 faible MAXI**.

♠	R V 10 7 6 3
♥	8 6
♦	A 10 4
♣	V 5

2 ♠	3 ♣
3 ♦	

## 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

Une réponse pratiquement **obligatoire** → le Relais à 2 ♦.

SUITES DES ENCHÈRES	
2 ♣	2 ♦ RELAIS
• 2 ♥	= 2 Fort à ♥
• 2 ♠	= 2 Fort à ♠
• 2 SA	= SUPER 2 SA (22-23 H)
• 3 ♣	= 2 Fort à ♣
• 3 ♦	= 2 Fort à ♦
• 3 SA	= Puissant bicolore <b>majeur ♥♥</b>

## APRÈS LA REDEMANDE À 2 ♥ ET 2 ♠

- ① Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ → 6 à 9 points S, **3 cartes et +**
- ② Le soutien **forcing** à 3 ♥ ou 3 ♠ → à partir de 10 points S. Il indique un espoir de chelem.

- ③ Les réponses **Splinter** ♥♥ avec 4 atouts et la valeur d'un soutien **forcing** :

Le saut dans une couleur indique la **courte** :



- ④ Le changement de couleur est forcing pour **1** tour. Il indique un espoir de chelem au palier de **3**.

## APRÈS LA REDEMANDE À 2 SA

Utilisez le même système de réponses que sur l'ouverture de 2 SA → **Stayman** et **Texas** majeurs et mineurs.

Tenez compte de la **force de l'ouvreur** : **22-23** H.

## 2 ♦ FORCING DE MANCHE

Les réponses les plus fréquentes →

- 2 ♥ = pas d'AS – moins de 8 H
- 2 ♠ = 1AS **indéterminé**
- 2SA = pas d'AS – à partir de 8 H ou 2 ROIS
- 3SA = 2 AS

♥♥ Vous pouvez utiliser les réponses suivantes :

- 3 ♣ = 1 AS + du jeu (1Roi ou 2 Dames)
- 3 ♦, 3 ♥, 3 ♠ = couleur 6<sup>e</sup> par Roi-Dame-Valet

## APRÈS LA REDEMANDE À 2 SA

Les réponses de 2 ♥ et 2 ♠ – 1 **As indéterminé** – permettent la redemande « **économique** » à 2 SA de l'ouvreur.

**Elle est illimitée.** Le répondant doit demander une manche même avec un jeu nul.

Utilisez le même système de réponses que sur l'ouverture de 2 SA → **Stayman** et **Texas**.

## L'OUVREUR NOMME UNE COULEUR

Tout soutien en-dessous de la manche est **une réponse encourageante** – plus forte qu'un soutien à la manche.

♥♥ Utilisez également les réponses **Splinter**.

RÈGLE → lorsque l'ouvreur de 2 ♦ saute directement à la manche sur votre réponse →  
Il indique **qu'il manque 2 AS** – c'est un **ARRÊT** formel.

# LA 1<sup>RE</sup> REDEMANDE DE L'OUVREUR

**Rappel** → seul le changement de couleur est **forcing**

## APRÈS UN CHANGEMENT DE COULEUR

AVEC UN JEU **DE SOUTIEN**

**La priorité** → le soutien direct avec **4 cartes**

- Soutien simple → jusqu'à **16 points S**
- Soutien avec **saut** → de **17 à 19 points S**
- Soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ → à partir de **20 points S**

## LE SPLINTER DE L'OUVREUR ♥

Je vous conseille d'adopter avec votre partenaire cette convention très facile à utiliser.

Le **Splinter** indique → **le soutien, la force et la courte**.

Il se fait en général au palier de **4** (et 3 ♠)

- Il montre après une réponse **1 sur 1** :

→ un minimum de **20 points S**

→ un soutien de **4 cartes**

→ **une courte** dans la **couleur du saut**

♠	A D 10
♥	A V 10 8
♦	4
♣	A R V 7 3

1	♣
4	♦

1 ♥

Splinter avec la courte à ♦

**Note** → après une réponse **2 sur 1**, utilisez le **Splinter** à partir de **18 S**.

## AVEC UN JEU RÉGULIER

Une 2<sup>e</sup> priorité pour l'ouvreur → annoncer sa majeure 4<sup>e</sup> en **1 sur 1**.

- La redemande à 1 SA → 12 à 14 points H
- La redemande à 2 SA avec saut → 18-19 points H

Après une réponse **2 sur 1**

- Avec 12 à 14 H → répétez votre majeure ou annoncez 2 SA après 1 ♦-2 ♣
- Avec 15 à 17 H → annoncez 2SA
- Avec 18-19 H → annoncez 3 SA

## AVEC UN JEU BICOLORE

Lorsque l'ouvreur nomme une nouvelle couleur au palier de 2 ou de 3 au tour suivant, il annonce un jeu bicolore.

- **Le bicolore économique** → permet le retour du répondant dans la couleur d'ouverture, tout en restant au palier de 2 (enchère de préférence)
- **Le bicolore cher** → oblige le répondant à changer de palier et revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture.
- **Le bicolore avec saut** → laisse la possibilité au répondant de revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture.

Bicolore économique ⇒ non forcing

14 à 19 DH

<b>Bicolore cher</b> ⇒ forcing 1 tour	18 à 23 DH
<b>Bicolore avec saut</b> ⇒ forcing manche	20 à 23 DH

## AVEC UN JEU UNICOLORE

- **Repetition sans saut** → 14 à 17 points DH

La repetition montre « en principe » une couleur 6<sup>e</sup>.

L'ouvreur avec un jeu pas assez fort pour nommer sa deuxième couleur peut répéter une couleur 5<sup>e</sup>.

- **Repetition avec saut** → 18 à 20 points DH et une robuste couleur 6<sup>e</sup>.
- À partir de 18 DH — sans robuste couleur 6<sup>e</sup> → nommez une nouvelle couleur — mineure — avec 3 cartes.

## APRÈS LA RÉPONSE D'1 SA

Reparlez sur cette réponse **non** forcing dans les 2 cas suivants :

→ avec un jeu régulier fort

→ avec une distribution irrégulière

### ① Avec un jeu régulier fort annoncez :

- 2 SA avec 17-18 H
- 3 SA à partir de 19 H
- Une mineure de 3cartes avec 16 H (parfois 15)

### ② Avec une distribution irrégulière

- Avec un unicolore → répétez votre couleur sans saut ou avec saut (18-20 DH et une robuste longueur 6<sup>e</sup>).
- Avec un bicolore 5-4 (ou +) → annoncez votre deuxième couleur en respectant les règles des bicolores.

**Un conseil** → ne passez pas sur 1 SA quand vous avez la possibilité d'annoncer un bicolore **économique**.

**Un cas important** → avec **5 cartes à ♠** et **4 cartes à ♥** : nommez les ♥ pour **retrouver un fit** de 8 cartes ou + à ♥.

## APRÈS UN SOUTIEN EN MAJEURE

Après un soutien à 2 ♥ ou 2 ♠ – **ouvreur** ou **répondant** – faites le compte des points DH ou S de votre camp :

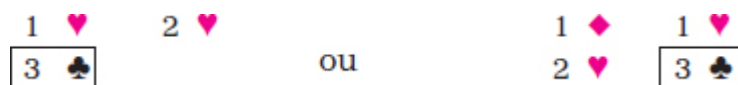
- **Passez** → sans espoir de manche
- **Annoncez 4 ♥ ou 4 «** → avec certitude de manche
- **Faites une enchère d'essai** → avec **espoir de manche**

### LES ENCHÈRES D'ESSAI

Faire une **enchère d'essai**, c'est faire une tentative de manche après un soutien à 2 ♥ ou 2 ♠.

① L'enchère d'essai à la couleur →

Nommez une nouvelle couleur avec un jeu **irrégulier**

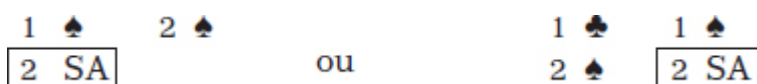


Votre partenaire annoncera la **manche** :

- S'il est pas **minimum**
- S'il n'a pas **3 perdantes** dans la couleur

② L'enchère d'essai **généralisée** à 2 SA

Annoncez 2 SA avec un **jeu régulier** ou un **espoir de chelem**



Votre partenaire demandera la manche s'il n'est pas minimum.

# SUITE DES ENCHÈRES – LES CONVENTIONS

## VALEUR DE LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT

**L'ouvreur n'a pas donné de signe de force**

### ① Les réponses faibles →

- 1 SA = 6 à 10 points H
- enchère de préférence = 6 à 10 points DH
- répétition = 7 à 10 points DH
- soutien au palier de 2 = 6 à 10 points S

### ② Les réponses encourageantes →

- 2 SA = 11-12 points H
- soutien au palier de 3 = 11-12 points S
- bicolore économique = jusqu'à 12-13 points DH
- répétition avec saut = 11-13 points DH

### ③ Les réponses fortes →

- 3 SA = à partir de 13 points H ou 12 bien faits
- soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ = 13 à 15 points S
- soutien forcing en majeure = à partir de 16 points S
- bicolore cher ou avec saut = forcing manche

Il existe d'autres réponses conventionnelles :

4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> couleur forcing, le Ping-Pong ♥♥♥ et le Roudi ♥♥ que vous retrouverez dans les pages suivantes.

RETENEZ CETTE RÈGLE ?⇒ toute réponse sur une enchère encourageante de l'ouvreur – 2 SA ou répétition avec saut – est **forcing de manche**.

## LA 4<sup>e</sup> COULEUR FORCING

La 4<sup>e</sup> couleur forcing est une réponse **conventionnelle**. Elle ne garantit rien concernant votre distribution, elle est indispensable pour la **recherche de la meilleure manche**.

- La 4<sup>e</sup> couleur forcing économique

1 ♣  
1 ♠

1 ♥  
2 ♦

à partir de 11 points DH  
forcing pour 1 tour

- La 4<sup>e</sup> couleur forcing chère

1 ♣  
1 ♠

1 ♦  
2 ♥

à partir de 13 points DH  
forcing de **manche**

- La 4<sup>e</sup> couleur à 1 ♠

1 ♣  
1 ♥

1 ♦  
1 ♠

avec 4 cartes à ♠ à partir  
de 7 points H  
ou à partir de 10 points H

**L'ouvreur doit préciser sa force et sa distribution** ⇒

**La priorité : soutenir avec 3 cartes la majeure du répondant.**  
Sinon il fait une enchère à SA avec un arrêt.

L'ouvreur doit faire **une enchère avec saut** s'il est **maximum**.

## LA 3<sup>e</sup> COULEUR FORCING

Après une réponse de 1 ♥ ou de 1 « et la répétition de la mineure d'ouverture, la nouvelle couleur « **au-dessus** » est la **3<sup>e</sup> couleur forcing**.

- **La 3<sup>e</sup> couleur** → ne garantit ni longueur, ni force dans la couleur. Elle montre un minimum de **10 points H**.

- Les 3 utilisations de la **3<sup>e</sup> couleur forcing** →

1 ♣	1 ♥	1 ♣	1 ♠	1 ♦	1 ♠
2 ♣	2 ♦	2 ♣	2 ♦	2 ♦	2 ♥

**La 3<sup>e</sup> couleur est particulièrement efficace :**

- pour rechercher un **fit 5-3 en majeure**
- pour rechercher la **manche à SA**
- pour donner un **soutien forcing en mineure**

## LE PING-PONG ♥♥♥

**Le 2 ♣ Ping-Pong est utilisé →**

- après une réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠
- et la redemande à 1 SA de l'ouvreur

1 ♣	1 ♥
1 SA	2 ♣ PING
PONG 2 ♦	

La réponse de 2 ♣ (PING) sur 1 SA oblige l'ouvreur à annoncer 2 ♦ (PONG).

Cette convention a pour but de décrire différents **jeux du répondant** afin de résoudre des situations délicates dans le cadre du **standard français**.

## UTILISEZ LE 2 ♣ PING-PONG AVEC :

- ① Une majeure 5<sup>e</sup> et un jeu régulier → à partir de 10-11 H
- ② Un unicolore majeur et un espoir de manche
- ③ 5 cartes à « et 4 cartes à ♥ avec un espoir ou une certitude de manche
- ④ Un jeu faible pour jouer une partielle à 2 ♦ ou à 3 ♣

## LE ROUDI ♥♥

Le 2 ♣ Roudi est également utilisé après une réponse d'1 ♥ ou d'1 « et la redemande à 1 SA de l'ouvreur.

Le Roudi pose deux questions à l'ouvreur :

- ① Avez-vous 3 cartes dans ma couleur ?
- ② Êtes-vous MINI ou MAXI ?

Voici les 4 réponses sur le 2 ♣ Roudi →

- 2 ♦ = MINI sans 3 cartes dans la majeure
- 2 ♥ = MINI avec 3 cartes dans la majeure

• 2 ♠ = **MAXI avec 3 cartes dans la majeure**

• 2SA = **MAXI sans 3 cartes dans la majeure**

## LES ENCHÈRES APRÈS PASSE

La règle → les changements de couleur ne sont plus forcing après avoir passé d'entrée.

♥♥ Les sauts fittés → les changements de couleur avec saut sont conventionnels avec 4 cartes dans la couleur d'ouverture. Ils sont forcing pour 1 tour et indiquent un passe maximum.

Une exception → les sauts à 2 ♥ et 2 « sur 1 ♣ ou 1 ♦ sont non forcing, avec une bonne majeure 5<sup>e</sup>.

## LE 2 ♣ DRURY ♥

Le Drury est utilisé sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ en 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> position. Il pose une question à l'ouvreur →

« avez-vous une valeur d'ouverture ? »

- Une réponse conventionnelle → 2 ♦ – qui signifie – il est possible que je ne détienne pas une valeur d'ouverture.
- Utilisez le Drury avec un jeu fitté et 10-11 points H (ou du ♣) pour vous arrêter à 2 ♥ ou 2 « si l'ouvreur est minimum.

# LES INTERVENTIONS DE BA

L'intervention marque le début des enchères **compétitives**.

## INTERVENTION À LA COULEUR

C'est la plus **fréquente** des interventions → la couleur nommée doit comporter **un minimum de 5 cartes**.

• Pour intervenir au niveau de **1**, il faut :

→ soit une **robuste couleur**

→ soit une **valeur d'ouverture**

**Un conseil** → intervenez à 1 ♠ dès que possible – une intervention **efficace** et peu dangereuse.

• L'intervention avec **saut** à 2 ♥ ou 2 ♠

Elle est utilisée comme une enchère de **barrage**.

Intervenez à 2 ♥ ou 2 ♠ avec :

→ une **couleur sixième robuste**

→ **environ de 6 à 10 points H**

**Un conseil** → tenez compte des **vulnérabilités** en présence et de vos cartes **intermédiaires** : 10, 9...

## INTERVENTION PAR 1 SA

C'est une intervention **très précise**, légèrement plus forte que l'ouverture d'1 SA. Elle montre :

→ **un jeu régulier de 16 à 18 points H**

→ **une nette tenue** dans la couleur adverse et si possible une **double tenue** sur 1 ♥ et 1 ♠.

## LE CONTRE D'APPEL

C'est l'intervention la plus **économique** :

SUD	OUEST
1 ♣	<b>contre</b>

**Pour intervenir au niveau de 2, il faut :**

→ un minimum de **14** points DH

→ un soutien dans les **3** autres couleurs

**Un conseil** → pour contrer avec un jeu **minimum**, il est préférable de détenir :

- Sur 1 ♣ ou 1 u → **les 2 majeures 4<sup>e</sup>**
- Sur 1 ♥ → **4 cartes à ♠**
- Sur 1 ♠ → **4 cartes à ♥**

RÈGLE → à moins de détenir un jeu très fort, **ne contre pas avec un doubleton** dans **une majeure** non nommée.

## LE CONTRE D'APPEL DU JOUEUR N°

**4**

- Les adversaires ont nommé **2** couleurs

Le contre d'appel montre un minimum de 14 points DH et au moins 4 cartes dans les 2 autres couleurs.

• **Après un soutien adverse**

Le contre montre un minimum de 14 points DH et

→ les 2 majeures après un soutien en mineure

→ l'autre majeure après un soutien en majeure

# RÉPONSES AUX INTERVENTIONS

## L'INTERVENTION À LA COULEUR

Pour répondre à une intervention à la couleur, il faut :

- posséder **un soutien d'au moins 3 cartes**
- soit posséder **du jeu**

**Un conseil → tenez compte davantage de votre fit et de votre distribution, que de votre force en points H.**

- **Le changement de couleur**

**Forcing** si la couleur est **majeure**

**Non forcing** si la couleur est mineure

- **Les réponses à sans-atout**

Avec une **tenue** dans la couleur adverse

- 1 SA = 8 à 12 **points H**
- 2 SA avec saut = 13-14 **points H**
- 2SA **sans** saut = (9) 10-12 **points H**

- **Le soutien**

- soutien simple = 6 à 10 **points S**
- soutien avec saut = 11-12 points S – 4 **cartes**

- **Le cue-bid de la couleur d'ouverture**

**Le cue-bid est forcing pour 1 tour**

Il garantit un soutien de 3 **cartes** en majeure dans la zone minimum (11-12 H).

Il demande des renseignements sur la **force de l'intervention** :  
→ **répétez votre couleur avec une intervention minimum.**

♥♥♥ **Les sauts fittés** → une nouvelle couleur avec saut montre un soutien de **4 cartes**, la valeur **minimum** d'un soutien au palier de **3** et une bonne couleur.

## L'INTERVENTION PAR 1 SA

Demandez **3 SA** à partir de 9 points H (8 bien faits).  
Comme sur 1 SA → utilisez le **Stayman** et le **Texas** •

- 2 ♣ = Stayman – à partir de 8-9 DH
- 2 ♦ = avec **5** cartes à ♥
- 2 ♥ = avec **5** cartes à ♠

## LE CONTRE D'APPEL

• Vous êtes **obligé** de répondre → précisez votre **force** – **Annoncez en priorité** une **MAJEURE**.

① **Avec un jeu faible** → jusqu'à 8-9 points DH

Nommez votre couleur longue et en **priorité** une **majeure** avec quelques points H.

RÈGLE ⇒ si le contreur fait une **nouvelle enchère** après une réponse faible : **il montre un minimum de 18 DH.**

② **Avec un jeu moyen** → environ 10-11 points DH

- Annoncez une couleur avec **saut**
- **Le double saut** à 3 ♥ ou 3 ♠ → avec une majeure 5<sup>e</sup>
- 1 SA = 7 à 9 H et une **tenue**

③ **Avec un jeu fort** →

- Annoncez 4 ♥ ou 4 « → à partir de 5 cartes
- 2 SA = 10-11 points H et une nette tenue
- 3SA = à partir de 12 points H et une nette tenue
- Le cue-bid → à partir 11 points DH pour obtenir des renseignements sur le jeu du contreur.

Utilisez le RECONTRE → contre du soutien adverse

- après un soutien à 2 ♣ ou 2 ♦ = appel aux majeures
- après un soutien à 2 ♥ ou 2 ♠ = appel aux mineures

# LES AUTRES INTERVENTIONS

## LES BICOLORES PRÉCISÉS

• **3 conditions** pour une intervention bicolore →

- ① Posséder une distribution au moins **5-5**
- ② Avoir deux solides couleurs
- ③ Vos honneurs concentrés dans le bicolore

L'intervention bicolore est **forcing** – sans limite **supérieure**.

TABLEAU DES BICOLORES PRÉCISÉS		
Ouverture	Intervention	montre un bicolore
1 ♣	2 ♦	♠ - ♥
	2 SA	♦ - ♥
1 ♦	2 ♦	♠ - ♥
	2 SA	♣ - ♥
1 ♥	2 ♥	♠ - ♣
	2 SA	♣ - ♦
	3 ♣	♠ - ♦
1 ♠	2 ♠	♥ - ♣

	2 SA	♣ - ♦
	3 ♣	♥ - ♦

2 RÈGLES pour le JOUEUR N° 4	1	Le cue-bid de la couleur d' <b>ouverture</b> indique un <b>bicolore 5-5</b> des 2 autres couleurs
	2	Le cue-bid de la couleur de <b>réponse</b> est une intervention <b>naturelle</b> → robuste couleur 6 <sup>e</sup>

## SUR 1 SA → LE 2 ♣ LANDY

Sur l'ouverture adverse d'1 SA utilisez le 2 ♣ **Landy**, pour indiquer un **bicolore majeur**.

2 ♣ LANDY = APPEL AUX **MAJEURES**

**Pour intervenir à 2 ♣ Landy tenez compte ⇒**

- de votre distribution bicolore : 5-5, 5-4 (parfois 4-4)
- de la concentration de vos honneurs à ♥ et à ♠
- des **vulnérabilités** en présence

## LES RÉPONSES SUR LE LANDY

① Avec un jeu faible →

- 2 ♥ ou 2 « = 4 cartes ou une nette préférence
- 2 ♦ = Relais **conventionnel** ♥ → demande au partenaire de nommer sa **majeure longue**.

② Avec un jeu fort →

• 3 ♥ ou 3 « = 4 cartes et 11-12 points S

• 4 ♥ ou 4 « = à partir de 4 cartes (13 points S et +)

♥♥ 2 SA = remplace le cue-bid après une ouverture d'1 SA.

→ Utilisez le « cue-bid » à 2 SA pour rechercher la meilleure manche.

EN RÉVEIL → adoptez également le **Landy** en réveil avec des jeux **plus faibles**.

## INTERVENTIONS SUR LE 2 FAIBLE

LA RÈGLE ⇒ pas d'intervention **faible** sur une ouverture de 2 ♥ ou 2 « faible

### INTERVENTION À LA COULEUR

avec une valeur d'ouverture et

- une robuste couleur 5<sup>e</sup> pour 2 ♠

- une robuste couleur 6<sup>e</sup> au palier de 3

légèrement plus fort et mieux distri

bué qu'au niveau de 1

- avec **L'AUTRE MAJEURE** 4<sup>e</sup> (si minimum)

17 à 19 points H (parfois 16)

- une distribution régulière

- un **double arrêt** dans le 2 faible

### BICOLORES NIVEAU COMPÉTITION

**Cue-bid** = ♣ + l'AUTRE MAJEURE

4 ♣ = ♦ + l'AUTRE MAJEURE

## 1 - RÉPONSES SUR UNE COULEUR

- Le **cue-bid** → montre un soutien et au minimum un espoir de manche. Après une intervention **mineure** il est orienté vers la **recherche de la manche à SA**.
- Les **réponses à SA** → garantissent un **arrêt** dans le 2 faible.
- Tous les changements de couleur sont **forcing pour 1 tour**.

## 2 - RÉPONSES SUR LE CONTRE D'APPEL

- ① **Avec un jeu faible** → annoncez une couleur au palier minimum – jusqu'à **7-8** points H – **priorité** à l'autre majeure.
- ② **Avec un jeu moyen** → annoncez une couleur avec saut – le saut à 3 « garantit **5 cartes** – ou utilisez la **réponse conventionnelle de 2 SA** (mini cue-bid).

### LE MINI CUE-BID A 2 SA ♥

La réponse de 2 SA sur le contre d'appel :

- **garantit un minimum de 8-9 points H**
- **est forcing pour 1 tour**
- **ne garantit pas une tenue dans le 2 faible**

**Utilisez le mini cue-bid à 2 SA avec :**

→ une ou deux mineures au moins **4<sup>e</sup>** → un jeu régulier et un arrêt dans le 2 Faible → un espoir de manche dans l'**autre** majeure

**Attitude du contreur sur 2 SA :**

→ **minimum** : il nomme sa mineure au palier de **3**

→ **maximum** : il annonce une manche, fait un **cue-bid** ou nomme sa majeure 5<sup>e</sup>

③ **Avec un jeu fort** → faites un **cue-bid** ou annoncez directement la manche

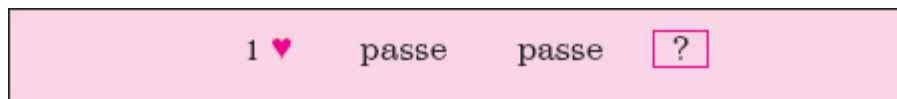
### 3 - RÉPONSES SUR 2 SA

Demandez la manche à 3 SA à partir de 7 points H

#### Les réponses en TEXAS ♥♥♥

- 3 ♣ = Texas ♦
- 3 ♦ = Texas ♥ ou **cue-bid** sur 2 ♥
- 3 ♥ = Texas « ou **cue-bid** sur 2 ♠
- 3 ♠ = Texas ♣

# LES RÉVEILS



Vous êtes en situation de réveil après deux « passe ».

## ① LE RÉVEIL PAR CONTRE

C'est le réveil le plus fréquent. Contrez en réveil :

- **à partir de 8 H et une courte dans l'ouverture**
- **avec une valeur d'ouverture**

## ② LE RÉVEIL PAR 1 SA :

Un réveil très précis :

- **10 à 12 points H** – parfois **13**
- **une distribution régulière**
- **un arrêt** dans la couleur adverse

## ③ LE RÉVEIL PAR 2 SA

Un réveil **naturel** et très précis :

- **17 à 19 points H** – parfois **16**
- **une distribution régulière**
- **un net arrêt** dans la couleur adverse

## ④ LE RÉVEIL PAR UNE COULEUR

Pour réveiller par une couleur il faut :

- **un minimum de 5 cartes**
- **un maximum de 12 points H**

# RÉPONSES AUX RÉVEILS

## ① LE RÉVEIL PAR CONTRE

RÈGLE⇒ les **2 joueurs** doivent faire une enchère encourageante dès qu'ils possèdent une **valeur d'ouverture**.

- **Avec un jeu faible ou moyen :**

- annoncez votre couleur au palier **minimum**, jusqu'à 11 points H ou 13 points DH

- répondez 1 SA de 8 à 12 **points H** avec une **tenue**

- **Avec un jeu fort** → faites un saut : couleur ou SA ou un **cue-bid**

## ② LE RÉVEIL PAR 1 SA : **10-12 H**

- annoncez 2 SA avec **12-13 points H**

- annoncez 3 SA à partir de **14 points H**

- utilisez le **Stayman** et le **Texas** – comme sur l'ouverture d'1 SA

## ③ LE RÉVEIL PAR 2 SA : **17-19 H**

- annoncez 3 SA à partir de **7 points H**

- utilisez le **Stayman** et le **Texas** ♥♥♥

## ④ LE RÉVEIL PAR UNE COULEUR

Sauf avec un **net soutien** dans la couleur de votre partenaire, il faut une valeur **d'ouverture** pour envisager la manche →

**faites un cue-bid avec un fort jeu de soutien.**

# LE SPOUTNIK

DÉFINITION ⇒ le SPOUTNIK est un contre d'appel en face d'un partenaire qui a déjà parlé.

LE BUT DU SPOUTNIK ⇒ rechercher un contrat dans la ou les majeures non nommées.

## LE SPOUTNIK DU RÉPONDANT

LE SPOUTNIK SUR 1 ♠

1 ♣ ou 1 ♦      1 ♠      contre

Le Spoutnik sur 1 ♠ montre une longueur à ♥ ⇒

- Avec 4 cartes à ♥ → à partir de 7-8 points H et pas de limite supérieure
- Avec 5 cartes à ♥ → de 7 à 10 points H parfois 11. Répondez 2 ♥ à partir de 11-12 points H

LE SPOUTNIK APRÈS 1 ♦ → 2 ♣

Il est utilisé pour découvrir un fit à ♥ ou à ♠ :

- À partir de 7-8 points H et les 2 majeures 4<sup>e</sup>
- À partir de 9-10 points H et une majeure 4<sup>e</sup>
- De 8 à 10-11 points H et une majeure 5<sup>e</sup>

LE SPOUTNIK AU PALIER DE 1 – SAUF 1 ♠

**Il dénie une majeure 4<sup>e</sup> et montre une main d'environ 8 à 11 points H, sans tenue dans la couleur adverse.**

### ♥♥♥ LE CONTRE LEBEL-SOULET

- **Le contre de l'intervention à 1 ♦ ou de l'intervention à 1 ♥ → montre exactement 4 cartes dans la majeure audessus et un minimum de 6 points H**

- |                                 |
|---------------------------------|
| ① 1 ♣ 1 ♦ contre = 4 cartes à ♥ |
| ② 1 ♣ 1 ♥ contre = 4 cartes à ♠ |
| ③ 1 ♦ 1 ♥ contre = 4 cartes à ♠ |

- **L'annonce de la majeure au-dessus – LA COLLANTE → garantit un minimum de 5 cartes.**

Le contre LEBEL-SOULET est très efficace en situation compétitive. Il permet de connaître avec précision le nombre de cartes en majeure.

- **En cas de fit 4-4 → c'est l'ouvreur qui reçoit l'entame**
- **En cas de fit 5-3 → l'ouvreur peut soutenir « la collante » avec 3 cartes.**

### LE SPOUTNIK AU PALIER DE 2

Le contre Spoutnik demande à l'ouvreur d'annoncer une couleur, en priorité l'autre majeure.

→ **à partir de 8 points H et l'autre majeure**

→ **limité à 10-11 points H si la majeure est 5<sup>e</sup>**

### LE SPOUTNIK SUR LES BARRAGES

Le contre Spoutnik sur les interventions avec saut au palier de 2 et au palier de 3 est :

→ **légèrement plus fort** qu'un Spoutnik au palier de 1

→ il demande à l'ouvreur d'annoncer **la ou une des majeures non nommées**

NOTE → il est plus souple sur la distribution après un barrage à 3 ♥ ou à 3 ♠.

## L'OUVREUR SUR LE SPOUTNIK

Le Spoutnik garantit **une force minimum** – environ 7-8 points H au palier de 1, un peu plus au palier de 2.

L'ouvreur doit en tenir compte pour sa réponse.

EN RÉPONSE AU SPOUTNIK L'OUVREUR DOIT ⇒

- ① **soutenir en priorité avec 4 cartes la majeure connue du répondant**
- ② **faire une enchère forte → avec saut ou un cue-bid s'il possède un jeu fort.**

• **Un conseil** → revalorisez votre jeu si vous possédez un soutien de 4 cartes dans la « majeure » de votre partenaire et une bonne distribution.

## LE CONTRE FITTÉ

Le contre Spoutnik de l'ouvreur – **CONTRE-FITTÉ** – est utilisé après la réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠.

• **Le contre fitté de l'ouvreur montre :**

- soit **une ouverture convenable** ou forte et **un fit de 3 cartes** dans la majeure du répondant
- soit un jeu régulier fort (18-19 points H) sans un net arrêt dans la couleur d'intervention

- **Attention** →

Le contre de l'ouvreur est **punitif** après un changement de couleur 2 sur 1.

## PASSE **PUNITIF** ET CONTRE DE RÉVEIL

Le contre Spoutnik oblige le répondant à **passer** sur une intervention avec l'équivalent d'un contre **punitif** → c'est le **passee punitif**.

- Pour pénaliser l'adversaire l'ouvreur doit faire un contre de **réveil**. Il n'est pas **obligatoire**.

### LE CONTRE DE RÉVEIL

- L'ouvreur doit faire un **contre de réveil** avec :

- Un jeu **court** dans la couleur d'intervention – pour trouver le meilleur contrat
- Des levées **de défense** pour supporter un **passee punitif** – ouverture non minimum.

## LE SPOUTNIK DE LA DÉFENSE

UNE RÈGLE IMPORTANTE ⇒ quand le partenaire de l'ouvreur se manifeste, les changements de couleur ne sont **plus forcing**.

- Le **répondant** peut faire un contre **Spoutnik**

- ① **avec les 2 autres couleurs** après un soutien et un minimum de 9 points H
- ② **avec la 4<sup>e</sup> couleur** après un changement de couleur, parfois pour indiquer l'entame
- ③ **avec un jeu fort ou très fort** pour remplacer une enchère
- ④ avec un soutien de 3 cartes pour remplacer le cue-bid

# LE CAMP DE L'OUVREUR EN COMPÉTITIVES

## LE RÉPONDANT après une intervention

① Le joueur n° 2 nomme une couleur

• Les enchères à SA → garantissent au minimum une tenue.

1 SA = 7 à 10 H 2 SA = 11-12 H 3 SA = 13 à 15 H
---

• Le cue-bid montre un jeu fitté

– Après une ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ → forcing de manche, il est utilisé par rechercher le manche à SA.

– Après une ouverture d'1 ♥ ou d'1 «→ il montre un espoir de chelem et un soutien de 4 cartes ou +.

② Le joueur n° 2 fait un contre d'appel

• Le surcontre → une réponse conventionnelle qui garantit un minimum de 10 points H.

**Le changement de couleur**

– au palier de 1 → forcing

– au palier de 2 → non forcing

• Le 2 SA Truscott → après une ouverture d'1 ♥ ou 1 ♠, montre un soutien de 4 cartes et 11-12 points S.

♥♥ Je vous conseille de jouer la réponse de 2 SA sans limite supérieure - Truscott illimité.

③ Le joueur n° 2 intervient à 1 SA

• Le contre est punitif → à partir de 9 points H

- Les changements de couleur → **non** forcing

♥♥ **Le 2 ♣ BOUSSOLE** → après une ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ **annoncez 2 ♣** pour retrouver un fit **4-4** ou **5-4** en majeure (petit Landy).

1 ♣ ou 1 ♦	1 SA	<b>2 ♣</b>	= <b>appel aux majeures</b>
------------	------	------------	-----------------------------

## L'OUVREUR après une intervention

RÈGLE ?⇒ **vous avez le droit de passer.**

- Une **exception** → **soutenez à 2 ♥ ou 2 ♠ avec 4 atouts**, même si vous êtes **minimum**.
- L'enchère d'1 SA indique → **14 points H** ou **13** bien faits et une nette **tenue** dans la couleur d'intervention.
- Les autres enchères montrent :
  - **soit une ouverture convenable**
  - **soit une bonne distribution : 5-5, 6-4...**
  - **soit une robuste couleur 6<sup>e</sup>**

## APRÈS UN CONTRE D'APPEL

- **Le surcontre** → indique un jeu fort – au minimum **17** points H et en général une distribution régulière.
- ♥♥♥ **Le surcontre fitté** indique :

- **soit une ouverture convenable et 3 cartes dans la majeure du répondant**, l'équivalent du **contre fitté**
- soit un jeu fort – surcontre classique

## LA RECHERCHE DE LA MANCHE À SA

DEUX RÈGLES ⇒

① **L'adversaire a nommé UNE** couleur

Le cue-bid **demande** l'arrêt dans la couleur.

② **L'adversaire a nommé DEUX** couleurs

Le cue-bid **garantit** l'arrêt dans la couleur, il **demande** l'arrêt dans l'**autre** couleur.

# LES ENCHÈRES DE CHELEM

## LES CHELEMS À L'ATOUT

### TOTAL MINIMUM POUR DEMANDER UN CHELEM

→ pour un petit chelem à l'atout : **33 points DH**

→ pour un grand chelem à l'atout : **36 points DH**

**Les deux conditions suivantes doivent être remplies →**

- ① Vos adversaires ne doivent pas avoir **2 levées** à encaisser dans une couleur.
- ② Ne pas avoir **2 AS** à perdre.

## LES CONSEILS PRATIQUES

- 1** Tenez compte du **nombre** de vos atouts → réévaluez le **9<sup>e</sup> atout** de votre camp.
- 2** Tenez compte de la **qualité** de vos atouts → prudence en cas de **fit 4-4**.
- 3** Réévaluez les honneurs dans la couleur longue de votre camp → le ROI **second** est une **carte-clé**.
- 4** Entrez dans la zone du chelem avec **une courte** dans la couleur **non nommée**.

## LES 2 CONVENTIONS DE BASE

- Pour déterminer si vous avez **2 levées** à perdre dans une couleur → **LES CONTRÔLES**.

- Pour connaître le nombre d'As de votre partenaire → **LE BLACKWOOD**.

## LES CONTRÔLES

**1** Le déclarant déclenche les enchères de contrôle après avoir été **soutenu**.

**2** La **1<sup>re</sup>** enchère de contrôle indique le contrôle le plus **économique**.

**3** Le fait de sauter un contrôle **dénie** le contrôle dans la couleur.

**4** **Stoppez** les enchères de chelem lorsqu'il manque un **contrôle** → revenez au minimum dans la couleur d'atout.

## LE BLACKWOOD

Pour connaître le nombre d'As de votre partenaire utilisez la convention **Blackwood** → **annoncez 4SA**.

### Blackwood **moderne**

- 5 ♣ = 3 ou 0 **AS**
- 5 ♦ = 4 ou 1 **AS**
- 5 ♥ = 2 **AS**
- 5 ♠ = 2 **AS** + ROI d'atout

### Blackwood **5 CLÉS ♥♥♥♥**

- 5 ♣ = 3 ou 0 **CLÉS**
- 5 ♦ = 4 ou 1 **CLÉS**
- 5 ♥ = 2 **CLÉS**
- 5 ♠ = 2 **CLÉS** + DAME d'atout

Les **5 CLÉS** sont les 4 AS et le ROI d'atout.

- **Réponses avec une chicane** →

Avec 2 **AS** (ou **2 CLÉS**) et une chicane ? ⇒ répondez **5 SA**.

Avec 1 **AS** et une chicane → faites un saut **économique** au palier de **6** dans la couleur de votre chicane.

## LE BLACKWOOD D'EXCLUSION ♥♥♥

Adopté par toutes les meilleures paires internationales, le Blackwood d'exclusion permet de poser le **Blackwood avec une chicane**.

Après une enchère de soutien le saut dans une couleur **au-dessus de la manche** est un Blackwood d'exclusion dans la couleur de la chicane.

**Annoncez vos AS ou vos CLÉS en excluant l'AS de la chicane.**

- 1<sup>er</sup> palier = 3 ou 0 AS ou 3 ou 0 CLÉS
- 2<sup>e</sup> palier = 1 AS ou 1 CLÉ
- 3<sup>e</sup> palier = 2 AS ou 2 CLÉS
- 4<sup>e</sup> palier = 2 AS + ROI d'atout ou 2 CLÉS + DAME d'atout.

## LE JOSÉPHINE

Utilisé pour rechercher la présence de 2 gros honneurs dans la couleur d'atout commune annoncez :

→ 5 SA après un soutien

→ 6 ♣ après un Blackwood

SUR 5 SA OU 6 ♣ ⇒

- Demandez le grand chelem avec 2 gros honneurs
- Sinon, revenez au palier de 6 dans votre couleur.

## LES CHELEMS À SANS-ATOUT

Les chelems à SA après une ouverture ou une redemande à SA – précises en points H – sont souvent assez faciles à annoncer.

Votre camp doit détenir un minimum de 33 points H. Lorsque le TOTAL de 33 points H est possible, utilisez le 4 SA quantitatif.

RÈGLE ⇒ après une ouverture ou une enchère à SA, l'enchère de 4 SA non forcing indique un espoir de chelem à SA. C'est le 4 SA quantitatif.

1 SA   4 SA   16-17 H	2 SA   4 SA   12 H	1 ♣   1 ♠ 1 SA   4 SA   19-20 H
-----------------------	--------------------	------------------------------------

<b>II</b>	<b>LE JEU AVEC LE MORT</b>
<b>1</b>	<b>Les impasses</b>
<b>2</b>	<b>Maniements de couleur usuels</b>
<b>3</b>	<b>Le plan de jeu à sans-atout</b>
<b>4</b>	<b>Les communications</b>
<b>5</b>	<b>Le plan de jeu à l'atout</b>
<b>6</b>	<b>Jeu de coupe et fin de coup</b>
<b>7</b>	<b>Partage ou impasse ?</b>
<b>8</b>	<b>Les jeux de sécurité</b>
<b>III</b>	<b>LE JEU DE LA DÉFENSE</b>

# LES IMPASSES

- **Réussir une impasse** → c'est faire une levée avec un honneur qui n'est pas le plus fort.
- Une impasse à **1 chance sur 2** de réussir.

L'IMPASSE À L'AS ⇒ jouez petit vers les honneurs groupés.  
Recommencez la manœuvre, si vous faites la levée.

R D x x x <div></div> x x <div></div>	D 9 x <div></div> <div></div> R V x x	D V x <div></div> R x x <div></div>
---	---	---

L'IMPASSE AU ROI ? ⇒ faites l'impasse jusqu'à un total de 10 cartes entre les 2 mains.

A x x <div></div> <div></div> V 10	D x x <div></div> <div></div> A V x x	A D V x x <div></div> x x x <div></div>
--	---	---

L'IMPASSE A LA DAME ? ⇒ faites l'impasse jusqu'à un total de 8 cartes entre les 2 mains.  
Tirez **As-Roi** à partir de 9 cartes.

A R x <div></div> V 10 x	A R V x <div></div> 10 x X	R V x x x <div></div> A x x x
--------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------

Tirez l'As ou le Roi en **coup de sonde** As-Roi en **tête**

## LES IMPASSES DOUBLES

### LES 3 RÈGLES

- ① Jouez vers la plus grosse carte
- ② Faites l'impasse au plus petit des honneurs manquants
- ③ Recommencez l'impasse

### IL MANQUE **ROI-DAME**

LA RÈGLE ?⇒ faites toujours **2 fois** l'impasse



A V 10 <div></div> x x X	V 10 9 8 <div></div> A x x x	A x x x x <div></div> V 10 9 8
--------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------



### IL MANQUE **ROI-VALET**



LA RÈGLE ?⇒ faites **deux fois** l'impasse jusqu'à un total de **8** cartes entre les 2 mains.

À partir de **9 cartes** → jouez l'As puis petit **vers** la Dame.

- Si l'As et la Dame sont dans la même main → jouez petit vers la Dame.

A x x  
  
 D  9

A D 10 x  
  
 9 x x 

 10 x x  
  
 D 9 x x x

ÉVITEZ LE GASPILLAGE ?⇒ ne jouez pas un honneur sans avoir – au moins – l'honneur en dessous.

# MANIEMENTS DE COULEURS USUELS

- Manier une **couleur** → c'est manœuvrer de façon à faire le **MAXIMUM** de levées dans cette couleur.

Voici une liste de maniements usuels. La **première** carte est entourée en **rouge**.

<b>A</b>	D	10	x	x
R	9	x	x	

- ① Jouez pour voir l'AS – **un des deux gros honneurs groupés**.
- ② Si un des adversaires défausse, vous ferez l'impasse au **VALET**.

<b>A</b>	D	10	x	
R	x	x	x	

- ① Jouez l'AS – **un des deux gros honneurs groupés** puis petit pour le ROI.
- ② Si Est défausse vous pourrez capturer le **VALET** 4<sup>e</sup>.

A	D	9	x	x
<b>R</b>	x	x	x	

Encaissez le **ROI** – **l'honneur isolé** pour capturer **V 10 x x** en Ouest.

A	V	9	x	x
<b>R</b>	x			

Encaissez le ROI, puis jouez un petit vers le **VALET** (impasse à la DAME)

A	D	9	x	x
V	x	x	x	x

① Partez du **VALET**, l'honneur isolé pour capturer R 10 x.

② Si Est défausse, rentrez en main pour faire l'impasse au 10.

Encaissez l'AS puis jouez petit vers **DAME-VALET** → 2 fois si nécessaire

A	x	x
D	V	x

**Jusqu'à un total de 8 cartes** → jouez petit pour le 9 : impasse à R 10 x ou D 10 x.

A	V	9	x
x	x	x	x

A	V	9	x	x
x	x	x	x	x

• **Avec 9 cartes** → encaissez l'AS, jouez ensuite petit vers le **VALET**.

• **Avec 10 cartes** → jouez petit vers le **VALET**.

R	10	x	x
D	x	x	x

① Jouez petit vers la DAME – l'honneur isolé.

② Tentez ensuite l'impasse au **VALET**.

R	10	9	x
x	x	x	x

① Jouez petit **vers le 9**.

② Jouez ensuite petit **vers le 10**.

D	9	x	x
V	x	x	

① Jouez petit vers le **VALET** l'honneur de la main **courte**.

② Jouez ensuite petit pour le 9.

# LE PLAN DE JEU À SANS-AT OUT

Réfléchissez **AVANT** de fournir la **1<sup>re</sup>** carte du mort.

Votre plan de jeu repose sur ces trois **bases** ?⇒

- ① Le compte des levées **GAGNANTES**
- ② Le choix de la couleur à **AFFRANCHIR**
- ③ La bataille des **COMMUNICATIONS**

## 1- LE COMPTE DES LEVÉES GAGNANTES

**Il existe trois sortes de levées « gagnantes »**

- les levées maîtresses
- les levées sûrement affranchissables
- les levées probables

- **Votre objectif →**  
**réaliser le nombre de levées demandées.**

Comptez **couleur par couleur** vos levées **gagnantes**.

*Par exemple : vous jouez 3 SA, vous devez faire **9** levées.*

**Vous avez au départ 6 levées maîtresses**

**Vous devez donc affranchir :  $9-6 = 3$  levées**

Pour réaliser le nombre de levées demandées  $\Rightarrow$  **vous devez faire un PLAN GAGNANT**

## **2- LE CHOIX DE LA COULEUR À AFFRANCHIR**

• **Le principe de base  $\rightarrow$  affranchissez la couleur la plus longue de votre camp.**

Il s'agit d'un principe qui sera le plus souvent efficace, mais ce n'est pas une règle formelle.

RÈGLE  $\Rightarrow$  quand vous possédez par ailleurs assez de levées maîtresses, vérifiez qu'il n'existe pas une couleur plus sûre.

## **LA LUTTE DE VITESSE**

Un contrat à SA est une véritable lutte de vitesse à l'affranchissement entre les 2 camps.

**Si vous jouez 3 SA  $\rightarrow$  vous devez faire vos 9 levées AVANT que vos adversaires n'aient réussi à en faire 5.**

## **3- LA BATAILLE DES COMMUNICATIONS**

Les techniques que vous allez étudier dans les deux pages suivantes vous permettront de remporter la bataille de communications.

• **Au moment de votre plan de jeu vous devez avoir à l'esprit ce double objectif  $\Rightarrow$**

① **Couper** les communications adverses

② **Maintenir** vos communications

**RETENEZ CETTE RÈGLE  $\Rightarrow$  affranchissez vos levées avant d'encaisser vos levées maîtresses et conservez une reprise pour**

**encaisser** vos levées affranchies.

# LES COMMUNICATIONS

La maîtrise des communications est **essentielle** dans un contrat à SA.

Les techniques comme : le coup à blanc et le laisser-passer sont également **efficaces** dans un contrat à l'**atout**.

① Pour couper les **communications adverses** :

- utilisez le **laisser-passer**
- détruisez en **priorité** la reprise éventuelle de l'adver-saire **dangereux**
- si nécessaire pensez à **orienter votre action**

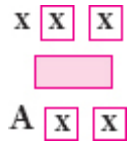
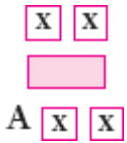
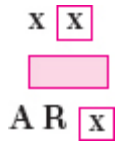
② Pour conserver vos **communications** :

- utilisez le **coup à blanc**, une des armes les plus **efficaces** du déclarant.

## LE LAISSER PASSER

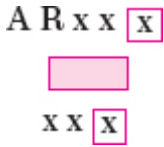
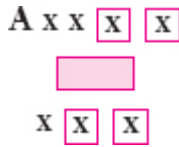
- La pratique → laisser passer, c'est refuser **de prendre l'entame**
- Le but → épuiser la main coute pour **couper les communications adverses**

Vérifiez **AVANT** de laisser passer qu'il n'existe pas une couleur **plus dangereuse**.

		
<b>laissez passer 2</b> fois	<b>laissez passer 2</b> fois	<b>laissez passer 1</b> fois

## LE COUP À BLANC

- La pratique → donner un coup à blanc consiste à jouer **PETIT DES 2 MAINS** dans la couleur à **affranchir**.

	
<b>Donnez 1 coup à blanc</b>	<b>Donnez 2 coups à blanc</b>

## ORIENTEZ VOTRE ACTION

- La pratique → c'est faire le maximum pour que l'adversaire **dangereux ne prenne pas la main**.

Pensez à orienter votre action :

- **quand un adversaire possède des cartes maîtresses**
- **pour protéger un honneur**

# LE PLAN DE JEU À L'ATOUT

Réfléchissez **AVANT** de fournir la **1<sup>re</sup>** carte du mort.

Votre plan de jeu repose sur ces **deux bases** →

- ① Le compte des levées **PERDANTES**
- ② **L'URGENCE** à jouer **atout**

## 1 - LE COMPTE DES PERDANTES

Comptez vos perdantes par rapport à la **MAIN LONGUE à l'atout**  
→ **couleur par couleur**.

Tenez compte des distributions **adverses** les plus **probables** (voir page 60).

- **Avec un fit 4-4 à l'atout** → comptez vos **perdantes** par rapport à la main qui possède les atouts les plus forts.
- **Si vous avez trop de perdantes** → essayez de profiter des **avantages de l'atout** pour vous en débarrasser.

### LES AVANTAGES DE L'ATOUT

- ① L'atout permet d'empêcher le défilé d'une couleur adverse grâce à la **coupe**.
- ② L'atout permet de diminuer **le nombre de vos perdantes** grâce à :

- **La coupe** de vos perdantes avec les atouts de la **main courte**.
- **La défausse** des perdantes sur des cartes maîtresses ou affranchies.

## 2 - L'URGENCE À JOUER ATOUT

Devez-vous commencer par jouer atout ?

**OUI** s'il n'y a pas d'**urgence**.

### LES 3 URGENCES

- ① **La coupe** avec les atouts de la main **courte**
- ② **La défausse** rapide d'une ou plusieurs **perdantes**
- ③ **Une impasse** ou un **affranchissement** avec l'atout comme moyen de communication

### LES RISQUES DE L'ATOUT

- ① Le risque de **coupes adverses** → vos adversaires peu-vent également faire des coupes : **jouez atout**.
- ② Le risque d'être **raccourci** → vous pouvez perdre le contrôle à l'atout et chuter.

• **Pour conserver le contrôle à l'atout :**

- **Évitez** si possible **de couper de la main longue**
- **Défaussez une perdante** en cas de **danger**
- Essayez de **conserver l'As d'atout**

• **Un conseil** → l'As d'atout est la carte la plus importante du jeu, **conservez-le précieusement en cas de danger**.

# JEU DE COUPE ET FINS DE COUP

## LE JEU DE COUPE

Si vous devez éliminer des **perdantes** par la **coupe** :

- ne jouez pas **atout**
- pensez en **priorité** à **ouvrir la coupe**
- prévoyez les communications nécessaires – **utilisez s'il y a lieu le coup à blanc**

**En règle générale** → seules **les coupes de la main courte** sont profitables.

Il est plus fréquent de faire des coupes avec une **courte** au mort.

• **Vous pouvez également faire des coupes « sans courte »**

- en créant une **coupe** grâce à une **défausse** dans une autre couleur

## LA DOUBLE COUPE

La double coupe est souvent utilisée avec un **fit 4-4**.

Pensez à la **double coupe** :

- quand les **2 mains** possèdent des **courtes**
- quand votre camp possède des atouts robustes

**Pour réussir votre double coupe →**

- ① Comptez vos levées gagnantes
- ② Encaissez d'abord vos levées maîtresses
- ③ Organisez le bon minutage<sup>1</sup>

## LES FINS DE COUP

Une fin de coup se prépare dès l'entame pour un objectif bien précis.

• L'objectif d'une fin de coup → obliger le camp adverse à manœuvrer une couleur à votre place.

**Pour réussir votre fin de coup →**

- ① Commencez par éliminer les couleurs que vos adversaires peuvent jouer sans risque.
- ② Faites la « mise en main ».




## LE JEU D'ÉLIMINATION

Le jeu d'élimination est étroitement associé aux contrats à l'atout.

Quand vous possédez un nombre importants d'atouts dans chaque main – à partir de 4 – vous pouvez obliger un de vos adversaires à :

- manier pour vous une couleur
- ou jouer en coupe et défausse

**Voici 3 exemples** où il est très avantageux d'obliger le camp adverse à manier la couleur :

<b>R 10 x</b>  <b>A V x</b>	<b>x x x</b>  <b>A D 9</b>	<b>D x x</b>  <b>V x x</b>
--	---	---

1 Timing en anglais

# PARTAGE OU IMPASSE ?

Choisir la **meilleur couleur** à affranchir n'est pas toujours facile.

Pour prendre la **bonne décision** entre jouer sur un **partage** ou tenter une **impasse** → **retenez les pourcentages les plus fréquents entourés en rouge.**

## LE PARTAGE DES COULEURS

AVEC	PARTAGE	PROBABILITÉS
<b>7 CARTES</b>	4-2	48 %
	3-3	36
<b>8 CARTES</b>	3-2	69 %
<b>9 CARTES</b>	3-1	50 %
	2-2	40 %

## LES IMPASSES

Les chances de réussir des impasses ⇒

- Réussir **1** impasse = 50 %

- Réussir 2 impasses = 25 %
- Réussir 1 impasse sur 2 = 75 %
- Réussir 2 impasses sur 3 = 50 %

## LE CHOIX DE LA MEILLEURE CHANCE

### POUR PRENDRE LA BONNE DÉCISION ⇒

- 1 Prférez un partage 3-2 à une impasse
- 2 Prférez une impasse à un partage 3-3
- 3 Misez sur un partage favorable si le total de vos cartes est PAIR

## CUMULEZ VOS CHANCES

En face du mort ne négligez aucune chance supplémentaire – même minime.

Pensez à mettre toutes les chances de votre côté en cumulant vos chances successives dans le bon ordre.

LA RÈGLE → ne commencez jamais par une impasse.

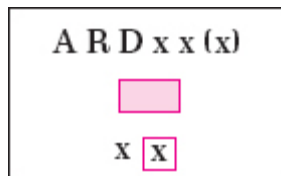
- Pour cumuler 2 impasses →  
recherchez la Dame seconde dans la couleur la plus longue avant de tenter une impasse.
- Pour cumuler 2 partages →  
vérifiez d'abord le partage dans la couleur la plus longue.

- **Pour cumuler 1 impasse et 1 partage** → vérifiez le **partage** avant de tenter l'impasse ou de **rendre la main**.

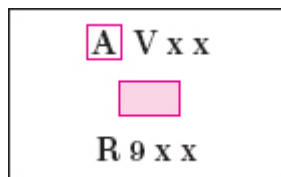
# LES JEUX DE SÉCURITÉ

- Manier une couleur **en sécurité** → c'est accepter de perdre **1 levée** pour ne pas en perdre **2** (ou plus)

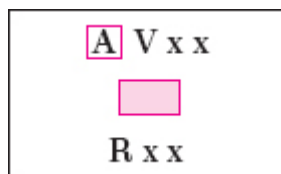
Voici une liste de jeux de sécurité. La **première** carte est entourée en **rouge**.



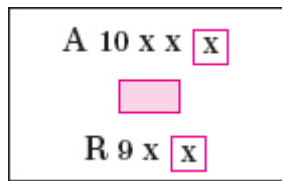
Utilisez le **coup à blanc** – **sans communications** – pour assurer **4 levées** (ou **5**) en cas de partage 4-2 (ou 4-1).



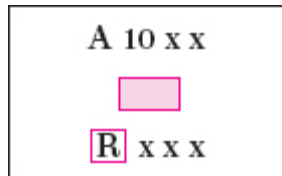
Encaissez l'AS – **honneurs groupés** – puis un petit vers le **9**.



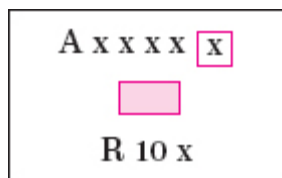
Encaissez l'AS puis **jouez petit pour le ROI** et enfin petit vers le **VALET**.



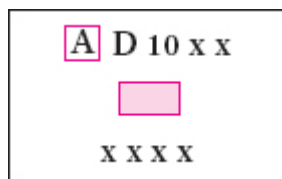
**Jouez PETIT – d’une des deux mains – vers le 10 ou le 9.**



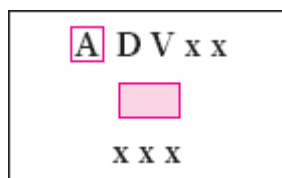
Encaissez le ROI puis jouez **petit vers le 10**.



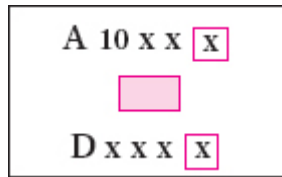
Jouez un petit du mort **vers le 10**  
→ pour capturer D V x x en Est.



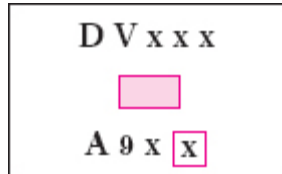
Encaissez l'**AS**, puis rentrez en **main** pour jouer petit vers la **DAME**.



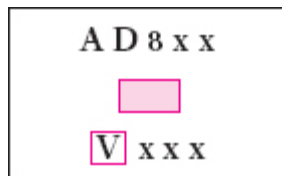
Encaissez l'**AS** – pour capturer un éventuel **ROI** sec – puis rentrez en main pour jouer **1** ou **2** fois petit vers DAME-VALET.



Jouez petit d'une des 2 mains vers le 10 ou la DAME. Petit vers le 10 permet de gagner 1 levée avec le ROI sec en Ouest.



Jouez petit vers DAME-VALET pour capturer R 10 x x dans les 2 mains.



Pour capturer R 10 9 x en Ouest, vous devez partir du VALET – l'honneur isolé.

<b>III</b>	<b>LE JEU DE LA DÉFENSE</b>
<b>1</b>	<b>L'entame à sans-atout</b>
<b>2</b>	<b>L'entame à l'atout</b>
<b>3</b>	<b>La signalisation</b>
<b>4</b>	<b>Les appels de préférence</b>
<b>5</b>	<b>Honneur sur Honneur ?</b>
<b>6</b>	<b>Prendre ou laisser passer ?</b>
<b>7</b>	<b>La contre-attaque</b>
<b>8</b>	<b>10 conseils en défense</b>

# L'ENTAME À SANS-ATOUT

## LE CHOIX DE LA COULEUR

L'OBJECTIF →  
affranchir **une couleur longue** de votre camp.

### LES ENTAMES \*\*\*

- ① La couleur **cinquième du partenaire** → ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠, couleur d'intervention...
- ② Votre couleur **cinquième**
- ③ Une majeure quatrième à partir de D 10 x x

### LES AUTRES BONNES ENTAMES

- Une **majeure** quatrième
- Une mineure quatrième à partir de D 10 x x
- La combinaison : A R x
- Les séquences de **3cartes** : R D V, D V 10, V 10 9...

### SANS « BONNE ENTAME »

Donnez la priorité à une **majeure** non nommée :

- avec 2 honneurs qui se suivent
- avec 3 basses cartes
- avec un honneur troisième

**ÉVITEZ** d'entamer dans une couleur **nommée** par l'adversaire.

## LA CARTE D'ENTAME

Le choix de la carte d'entame est essentiel.

C'est avec la carte d'entame que débute **la signalisation**, le point de départ d'une défense efficace.

Une couleur entamée comporte un minimum de **4 cartes**  
→ c'est ce nombre qui a donné naissance à la **quatrième meilleure**.

## LA QUATRIÈME MEILLEURE

Avec une couleur au moins **5<sup>e</sup>** ou **4<sup>e</sup>** par un **honneur** → **entamez de la quatrième carte** à partir de la plus forte.

A 10 8 [6] 4 2 – R V 7 [5] 3 – R V 7 [5]

## L'ENTAME D'UN HONNEUR

LA RÈGLE GÉNÉRALE → avec une **séquence** – vraie ou fausse – entamez du **plus fort** des honneurs **qui se suivent** :

[R] D V x – A [V] 10 x x – R [V] 10 x – [D] V 10 x

• 2 cas particuliers importants →

① entamez du **ROI** avec **A R V x (x)**

② entame de l'**AS** avec **A R x (x)**

## LES AUTRES ENTAMES

- avec 4 basses cartes → entamez de la **seconde** plus forte
- avec 3 basses cartes → entamez de la **plus** forte
- sous un honneur 3<sup>e</sup> → entamez de la **carte du milieu**
- dans la couleur du partenaire → entamez en **pair-impair**

# L'ENTAME À L'ATOUT

## LE CHOIX DE LA COULEUR

L'OBJECTIF ⇒ faire **rapidement** des levées par la **coupe** ou par l'affranchissement des **honneurs**.

### LES ENTAMES \*\*\*

- ① Une couleur commandée par AS-ROI
- ② Un singleton
- ③ La couleur nommée par le **partenaire**
- ④ Deux honneurs qui se suivent

### SANS ENTAME ÉVIDENTE

- Contre un plan de **coupe** → entamez **atout**
- Contre un plan d'**affranchissement** → entamez dans une couleur **non nommée**
- Pas de plan visible → entamez dans la couleur la **moins risquée**

Il s'agit d'entamer dans une couleur – **y compris l'atout** – qui a **le moins de chance de faire perdre une levée** à votre camp.

**Les couleurs sans honneurs** sont d'autant **moins dange-reuses** qu'elles sont plus **longues** :

9 7 6 4 3,      8 7 4 3,      9 8 5

LES ENTAMES **À ÉVITER** ⇒

- Un singleton d'atout

- Une couleur où vous détenez l'AS **sans** le ROI
- Une couleur nommée par l'adversaire (sauf l'atout)

## LA CARTE D'ENTAME

Le **compte précis des couleurs** est la **base** d'une bonne défense dans un contrat à l'**atout**.

L'**importance du nombre de cartes** que vous possédez dans la couleur d'entame a imposé l'utilisation du **pair-impair**.

## LE PAIR-IMPAIR

- Avec un nombre IMPAIR de cartes →  
**entamez la plus petite**
- Avec un nombre PAIR de cartes →  
**entamez la **seconde** plus petite**

D 10 8 7 **2** – R 10 **7** 3 – D 7 **2** – **10** 4

- Appliquez strictement cette règle même avec 3 ou 4 petites cartes :

9 7 **6** 2 – 10 7 **3** 2 – 8 7 **2**

## L'ENTAME D'UN HONNEUR

LA RÈGLE⇒ entamez de l'honneur **le plus élevé** avec deux honneurs qui se suivent :

**A** R x x – **R** D 10 – **D** V x x – **V** 10 x

La seule exception → entamez du ROI avec AS ROI secs.

LE COMPTE EN PAIR-IMPAIR ⇒

Une carte suivie d'une carte moins élevée = PAIR

Une carte suivie d'une carte plus élevée = IMPAIR

# LA SIGNALISATION

## SUR L'ENTAME

Dans la **majorité des cas** vous devez donner **la priorité** au SIGNAL PAIR-IMPAIR. C'est-à-dire **donnez votre compte**.

## LE SIGNAL PAIR-IMPAIR

### RÈGLE⇒

- avec un nombre **IMPAIR** → fournissez **votre plus PETITE** carte
- avec un nombre **PAIR** → fournissez **une GROSSE** carte

*Quelques exemples :*

D 9 7 6 **3** - D **7** 5 2 - V 6 **2** - **10** 2

Le signal **pair-impair** est très efficace ⇒

- **À sans-atout** : il donne à l'entameur **le compte de « sa couleur »**.
- **À l'atout** : il permet de déterminer **le nombre de levées à encaisser**.
- APPEL ET REFUS – quand le compte est sans intérêt – **Pour appeler** → fournissez **une grosse** carte **Pour refuser** →

fournissez votre **plus petite carte**

## 2 CAS PARTICULIERS À SANS-ATOUT

- ① Sur l'entame du **ROI** : débloquez si vous possédez l'**honneur complémentaire**.
- ② Sur l'entame de l'**AS** : **appel** ou **refus** selon votre intérêt dans la couleur.

# EN COURS DE JEU

## 1 - DANS LA COULEUR JOUÉE PAR L'ADVERSAIRE

Si vous le jugez utile → utilisez le **SIGNAL PAIR-IMPAIR** pour renseigner votre partenaire.

Signalez votre compte en **pair-impair** le plus clairement possible pour lutter contre un plan **d'affranchissement**.

• 2 conseils →

- ① pas de **gaspillage** en donnant le compte
- ② contre de forts joueurs : **donnez le minimum de renseignements**

## 2 - DANS LA COULEUR D'ENTAME

Pour indiquer votre compte de cartes **dans la couleur d'entame** de votre partenaire.

Rejouez **pair-impair** du **RESTE**

Si vous aviez au départ :

**A** 10 6 2 ou **D V** 5 2 → rejouez le **2**

**A** 10 4 ou 10 **9** 3 → rejouez le **10**

## JOUEZ ATTITUDE

Une petite carte = **continuez** la couleur

Une grosse carte = pas d'intérêt dans la couleur

A D 8 5 [2] - R V 8 5 [3] - [9] 8 6 2

Avec une séquence → la **plus forte** : [D] V 10 7 2

# LES APPELS DE PRÉFÉRENC

Les appels de préférence sont des **appels indirects**.

**RÈGLE** ⇒ faire un **appel de préférence** c'est au moyen d'une carte demander de jouer une **couleur différente**.

Voici les 3 situations d'appel de préférence →

- ① Dans la couleur d'entame
- ② En fournissant
- ③ Par la 1<sup>re</sup> défausse

## 1 - DANS LA COULEUR D'ENTAME

**RÈGLE** ⇒

- La plus **grosse** carte demande la couleur la **plus** chère

- La plus **petite** carte demande la couleur la **moins** chère

L'appel de préférence permet d'indiquer au partenaire **quelle couleur jouer** → **pour que vous puissiez prendre la main**.

- ① Un exemple à **sans-atout**

**Vous entamez** du ROI de ♥ avec :

♥ R D V 10 5 et l'AS de ♣

L'adversaire **laisse passer** → **rejouez le 10** – la plus **petite** carte de la séquence – **pour le retour dans la couleur la moins chère** : ♣.

## ② Un exemple à l'**atout**

Votre partenaire entame son **singleton** à ♦, à l'**atout** ♠.

**Vous détenez : ♦ A 10 8 7 2 et l'AS de ♥**

Prenez de l'As et **rejouez le 10** – votre plus **grosse** carte.

- C'est un appel de préférence pour le retour à ♥ – **la couleur la plus chère**.

## 2 - EN FOURNISSANT

Il y a appel de préférence **en fournissant** lorsque toute autre **signalisation** serait absurde :

- Une **grosse** carte demande la couleur **la plus chère**.
- Une **petite** carte est – en principe – un appel dans la couleur **la moins chère**.

- **Un conseil** → **soyez prudent** dans le cas d'une **petite carte**, votre partenaire n'a pas forcément un appel à faire.

## 3 - PAR LA **1<sup>re</sup>** DÉFAUSSE

### 3 RÈGLES POUR LA **1<sup>re</sup>** DÉFAUSSE

- ① Une **défausse** ne doit **jamais coûter une levée** à votre camp.
- ② **Évitez de donner un renseignement utile au déclarant.**
- ③ Et enfin **renseignez votre partenaire** → en donnant le **compte en pair-impair** ou par un **appel de préférence**.

L'appel de préférence par la 1<sup>re</sup> défausse se fait **dans une couleur déjà refusée**.

- La défausse d'une grosse carte → est un appel dans la couleur la plus chère.
- La défausse d'une petite carte → est en principe un appel dans la couleur la moins chère.
- Un conseil → **donnez votre compte dans la couleur d'entame** – après avoir fourni – en défaussant grâce au pair-impair du RESTE. Un renseignement précieux à **sans-atout**.

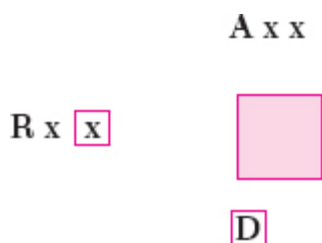
# HONNEUR SUR HONNEUR ?

Les règles sont différentes selon votre **position** par rapport au **mort** et selon **vos honneurs**.

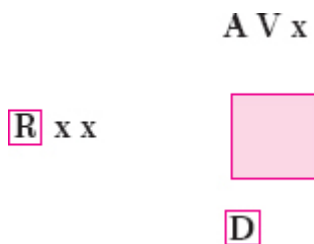
## DEVANT LE MORT

AVEC LE **ROI** OU LA **DAME**

- ① **Devant un honneur isolé au mort :**  
Ne jouez **pas** honneur sur honneur

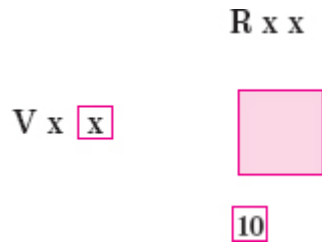


- ① **Devant deux honneurs au mort :**  
Jouez **HONNEUR SUR HONNEUR** AVEC LE **VALET**



AVEC LE **VALET**

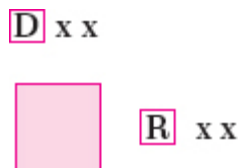
• Ne jouez **pas** honneur sur honneur



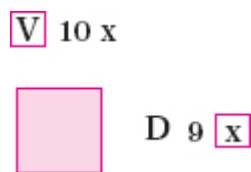
## DERRIÈRE LE MORT

① Derrière un honneur isolé au mort :

Jouez **HONNEUR SUR HONNEUR**



② Derrière **deux** honneurs au mort :



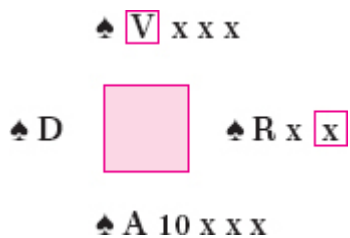
Ne jouez **pas** honneur sur honneur : votre partenaire peut posséder l'AS ou le ROI.

• Quand faut-il enfreindre la règle ne jouez **pas** honneur sur honneur ?

Jouez **HONNEUR SUR HONNEUR** avec un honneur **second**.

• Quand faut-il enfreindre la règle **HONNEUR SUR HONNEUR** ?

Ne jouez pas honneur sur honneur quand vos adversaires ont beaucoup de cartes dans la couleur.



Le déclarant à ouvert d'1 «→ **évitez de faire tomber ensemble le ROI et la DAME !**

# PRENDRE OU LAISSER PASSER ?

Nous étudions le cas où **vous possédez une carte maîtresse** qui vous permet de **faire la levée**.

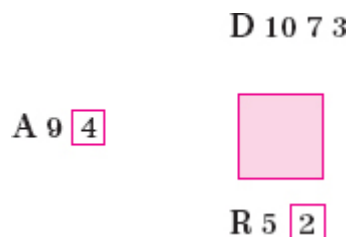
- Un principe important → **un honneur doit faire son tra-vail** : c'est-à-dire capturer une grosse carte adverse.

La situation est différente si vous êtes en **seconde** ou en **quatrième** position.

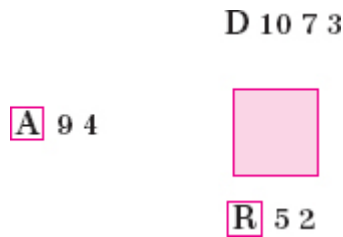
## EN SECONDE POSITION

RÈGLES en seconde position ?⇒

- jouez **petit** sur **petit**
- prenez un **honneur**



- Sud joue le **2** → jouez le **4** → petit sur petit



- Sud joue le **ROI** → **prenez le ROI avec l'AS**

La règle – petit sur petit – **ne s'applique pas toujours. Faites la levée en **seconde position** ?⇒**

① **Si c'est la levée de chute.**

② **Pour **gagner un temps** dans l'**affranchissement** de votre couleur ou de celle de votre partenaire.**

③ **En cas d'**urgence** → avec cette levée l'adversaire **gagne son contrat**.**

④ Pour ne pas laisser faire un **honneur sec**.

## EN QUATRIÈME POSITION

RÈGLE en **quatrième position** ?⇒  
• **faites la levée**

Il existe également **plusieurs exceptions** à cette règle. **Ne faites pas la levée en **quatrième position** ⇒**

Pour gêner ou pour **empêcher** l'affranchissement d'une longueur.

① **La longueur est au **mort** →**

Faites la levée au **bon moment** grâce au signal **pair-impair** de votre partenaire.

② **La longueur est chez le **déclarant** →**

Prenez la dernière carte du **mort**.

- Un conseil → n'oubliez pas en **seconde** position **de renseigner votre** partenaire – signal **pair-impair** (page 71).

# LA CONTRE-ATTAQUE

Vous réalisez la 1<sup>re</sup> levée de votre camp et vous vous posez la question suivante « **quelle couleur rejouer ?** ».

## LA CONTRE-ATTAQUE À SANS-ATOUT

L'entame en 4<sup>e</sup> **meilleure** garantit **3 cartes supérieures**.

**Votre priorité → vérifier si l'entame de votre partenaire est efficace.**

• **L'entame est efficace →**

Continuez la couleur entame par votre partenaire.

Si votre entame est efficace, faites de même

• **L'entame n'est pas efficace →**

**Changez de couleur en cas d'urgence**

**Deux possibilités pour le joueur de la défense :**

① empêcher l'affranchissement adverse

② trouver la contre-attaque en affranchissant une **nouvelle couleur** :

→ **votre propre longueur**

→ une couleur où vous pouvez aider votre partenaire.

## LA CONTRE-ATTAQUE À L'ATOUT

À l'atout il existe deux dangers :

① **Les coupes avec les atouts du mort**

Une seule manœuvre efficace → **jouer atout**.

- Vous devez donc jouer atout, **sauf** si le fait de jouer atout doit vous faire **perdre une levée** !

② **L'affranchissement d'une longueur**

RÈGLE → pour devancer un plan d'affranchissement à l'atout contre-attaquez dans la **QUATRIÈME COULEUR**.

## LA QUATRIÈME COULEUR

Pour trouver la 4<sup>e</sup> couleur → éliminez les 3 autres :

- 1<sup>re</sup> couleur → la couleur d'entame
- 2<sup>e</sup> couleur → l'atout
- 3<sup>e</sup> couleur → la longueur adverse

Il ne reste **plus** qu'une **seule** couleur à jouer → il est donc évident de trouver **la bonne défense**.

## LA STRATÉGIE DU MOINDRE RISQUE

• **Définition** → la stratégie du **moindre** risque c'est jouer ou rejouer une couleur avec un **seul objectif** : **ne pas avantager le déclarant**.

**Quand devez-vous adopter la stratégie du moindre risque ?**

Quand la **perte** du contrat est **visible** – à condition de ne pas livrer de levée.

## **2 RÈGLES**

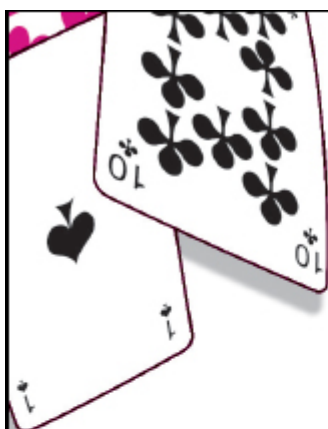
---

- ① **Devant le mort** ⇒ jouez la couleur **FORTE** du mort
- ② **Derrière le mort** ⇒ jouez la couleur **FAIBLE** du mort

# 10 CONSEILS EN DÉFENSE

- 1 DONNEZ LE COMPTE → avec le signal **pair-impair**
- 2 POUR APPELER → fournissez **une grosse carte**
- 3 POUR REFUSER → fournissez **une petite carte**
- 4 REJOUÉZ → **pair impair du reste** dans la couleur d'entame et **attitude** dans une autre couleur
- 5 UNE DÉFAUSSE **ne doit jamais coûter une levée** → **c'est la priorité absolue**
- 6 EN SECOND → fournissez **une petite carte**
- 7 EN TROISIÈME → fournissez **la plus forte carte** ou le plus **petit** des honneurs **qui se suivent**
- 8 EN QUATRIÈME → **faites la levée**
- 9 DEVANT LE MORT → jouez **la forte du mort**
- 10 DERRIÈRE LE MORT → jouez **la faible du mort**





## Les revues du groupe le Bridgeur

le **Bridgeur**

BRIDGERAMA

 **BRIDGERAMA**



### **La revue de référence**

Premier mensuel européen  
du bridge avec plus  
de mille pages par an  
et les meilleures signatures,  
de la technique et toute  
l'actualité du monde  
du bridge.

### **La revue des grands progrès**

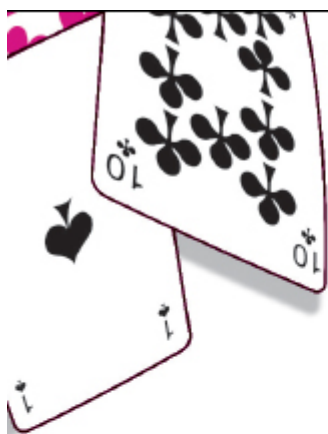
Pour les bridgeurs 3<sup>ème</sup> et  
4<sup>ème</sup> séries et tous ceux qui  
veulent progresser avec  
le bridge moderne grâce  
aux meilleurs pédagogues.

**SPÉCIMEN GRATUIT  
SUR SIMPLE DEMANDE**

Le Bridgeur  
27 rue du Quatre-Septembre  
75002 Paris  
Tél. 01 42 96 25 50







# le Bridgeur

Retrouvez plus de 1000 articles de bridge  
directement chez vous...



sur notre site

**[www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)**



- ▶ par téléphone au **01 42 96 25 50**  
pour un conseil du lundi au vendredi 8h30 à 18h30
- ▶ par courrier 27 rue du Quatre-Septembre 75002 Paris

## ▶ **Magasin de Paris**

27 rue du Quatre-Septembre  
75002 Paris

Ouvert du lundi au samedi  
de 10h00 à 19h00



## ▶ **Magasin de Bruxelles**

Rue du Bailli, 61  
1050 Bruxelles

Ouvert du mardi au vendredi  
de 10h00 à 18h00  
et le samedi de 11h00 à 19h00



Tous droits de traduction, de reproduction  
et d'adaptation réservés pour tous pays.

© Éditions du Rocher, 2009.

ISBN : 978.2.26806.821.3

ISBN epub : 9782268094601

Imprimé en France  
par EMD SAS en mai 2009

Dépôt légal : juin 2009  
N° d'impression : 00000  
N° d'édition : 6547