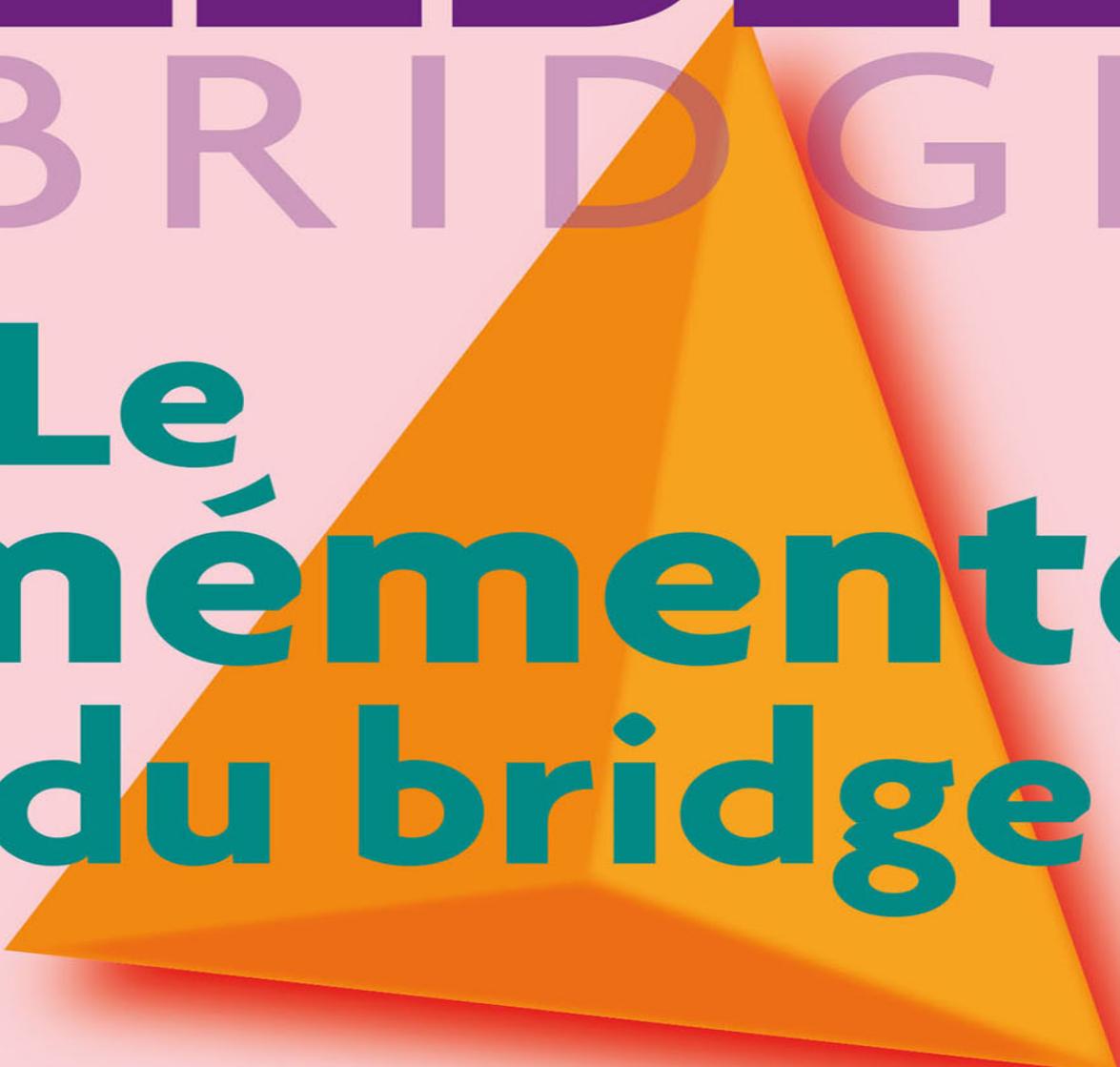


LEBEL  
BRIDGE



Le  
mémento  
du bridge

Le standard Lebel

# **LABLE BRIDGE :**

## **Le mémento du bridge**

**Le standard Lebel**



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

## 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 **8cartes** entre les **2 mains**.

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

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

## 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 ♠**
- ▲ = **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** =>

- 1 Le Texas permet à l'ouvreur d'1 SA – la main forte – d'être le déclarant et donc de recevoir l'entame.
- 2 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 ♥	convention des
	3 ♠ avec 5 ♥ + 4 ♠	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 **4cartes**.

- ♥♥ 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 dé-sire 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 forcing

- ② Le retour au palier de 3 est non forcing

2 ♠      2 SA      Sur 3 ♠, l'ouvreur peut passer  
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	2 ♠	3 ♠
♥ 8 6		
♦ A 10 4		3 ♦
♣ V 5		

## 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** :

2 ♣      2 ♦  
2 ♠      4 ♣

**Splinter** avec la courte à ♣

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 :

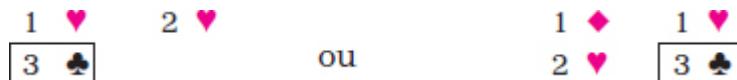
- **Passez** → sans espoir de manche
- **Annoncez 4 ♥ ou 4 «** → avec certitude de manche
- **Faites une enchère d'essai** → avec **espoir de manche**

### 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**

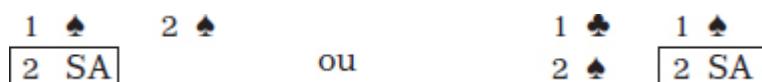


Votre partenaire annoncera la **manche** :

- 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 ♥  
2 ♣      **2 ♦**

1 ♣      1 ♠  
2 ♣      **2 ♦**

1 ♦      1 ♠  
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**

• 2 SA = **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 ♣	contre

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 contrez 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**

**③Avec 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	<b>Le cue-bid de la couleur d'ouverture indique un bicolore 5-5 des 2 autres couleurs</b>
	2	<b>Le cue-bid de la couleur de réponse est une intervention naturelle → robuste couleur 6<sup>e</sup></b>

## 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

①Avec un jeu faible →

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

②Avec 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

### LE CONTRE D'APPEL

2 SA

### BICOLORES NIVEAU COMPÉTITION

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

**Cue-bid = ♣ + l'AUTRE MAJEURE**

**4 ♣ = ♦ + l'AUTRE MAJEURE**

| 4 SA = bicolore MINEUR

## 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

1 ♥ passe passe ?

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 **passe 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 **passe 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.

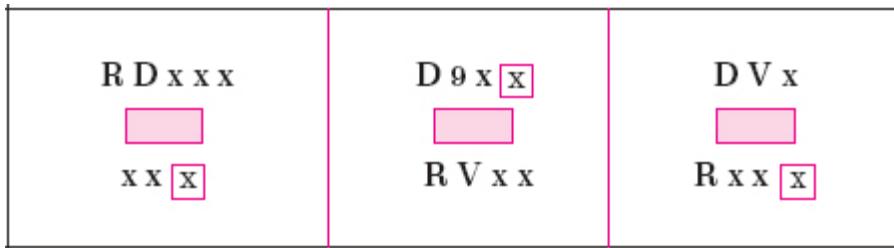
1 SA	4 SA	16-17 H	2 SA	4 SA	12 H	1 ♠	1 ♠	
			1 SA	4 SA	19-20 H			

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

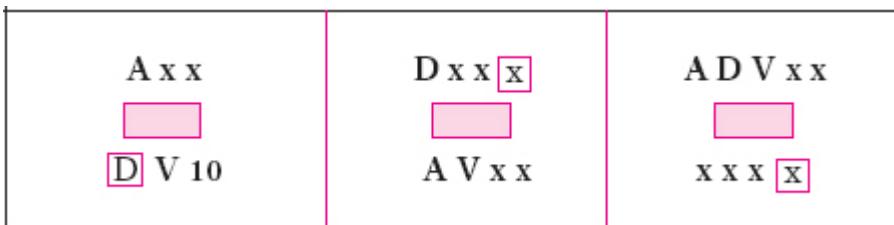
# LES IMPASSES

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



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



L'IMPASSSE 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  V 10 x	A R V x  10 x 	R V x x x  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'impassé au plus petit des honneurs manquants
- ③ Recommencez l'impassé

## IL MANQUE ROI-DAME

LA RÈGLE ?=> faites toujours **2 fois** l'impassé

A V 10  x x 	V 10 9 8  A x x x	A x x x x  V 10 9 8
--	--	--

## IL MANQUE ROI-VALET

LA RÈGLE ?=> faites **deux fois** l'impassé 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 [10] 9

A D 10 x  
[ ]  
9 x x [ ]

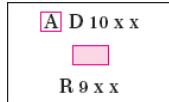
[A] 10 x x  
[ ]  
D 9 x x x

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

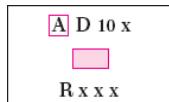
# MANIEMENTS DE COULEURS USUELS

- 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.

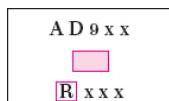


- ① Jouez pour voir l'AS – **un des deux gros honneurs groupés**.
- ② Si un des adversaires défausse, vous ferez l'impasse au **VALET**.

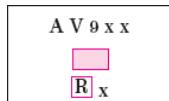


- ① Jouez l'AS – **un des deux gros honneurs groupés** puis petit pour le ROI.
- ② Si Est défausse vous pourrez capturer le **VALET 4<sup>e</sup>**.

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



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



A	D	9	X	X
V		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	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	

• **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	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'adversaire 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 LAISSE 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 fois</b>	<b>laissez passer 2 fois</b>	<b>laissez passer 1 fois</b>

## 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'adver saire 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'ATOOUT

- 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 peuvent 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 :**

R 10 x	x x x	D x x
A V x	A D 9	V x x

## 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	<b>48 %</b>
	3-3	36
<b>8 CARTES</b>	3-2	<b>69 %</b>
<b>9 CARTES</b>	3-1	<b>50 %</b>
	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 Préférez un partage 3-2 à une impasse
- 2 Préférez 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**.**

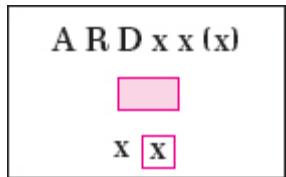
- Pour cumuler **2 impasses** → recherchez la **Dame seconde** dans la couleur la plus longue **avant** de tenter une impasse.
- Pour cumuler **2 partages** → vérifiez d'abord le partage dans la couleur la **plus longue**.

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

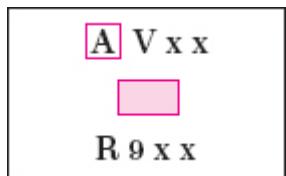
# LES JEUX DE SÉCURITÉ

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

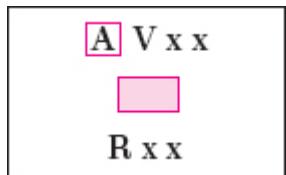
Voici une liste de jeux de sécurité. La première carte est entourée en rouge.



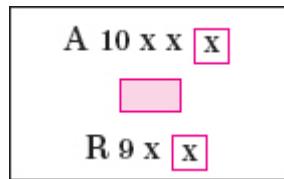
Utilisez le **coup à blanc – sans communications** – pour assurer 4 levées (ou 5) en cas de partage 4-2 (ou 4-1).



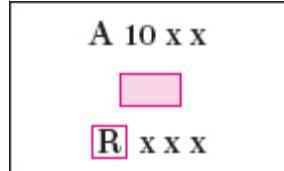
Encaissez l'AS – **honneurs groupés** – puis un petit vers le 9.



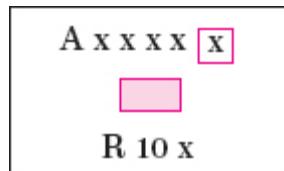
Encaissez l'AS puis **jouez petit pour le ROI** et enfin petit vers le VALET.



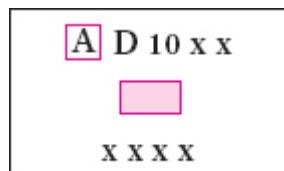
Jouez PETIT – d'une des deux mains – vers le 10 ou le 9.



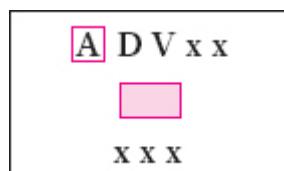
Encaissez le ROI puis jouez petit vers le 10.



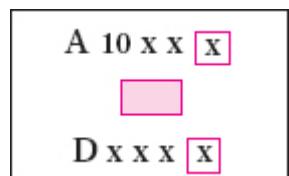
Jouez un petit du mort vers le 10  
→ pour capturer D V x x en Est.



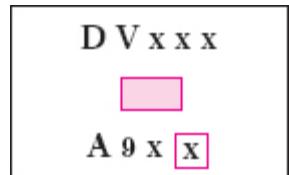
Encaissez l'AS, puis rentrez en main pour jouer petit vers la DAME.



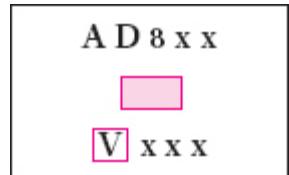
Encaissez l'AS – pour capturer un éventuel ROI sec – puis rentrez en main pour jouer 1 ou 2 fois petit vers DAME-VALET.



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>
1	<b>L'entame à sans-atout</b>
2	<b>L'entame à l'atout</b>
3	<b>La signalisation</b>
4	<b>Les appels de préférence</b>
5	<b>Honneur sur Honneur ?</b>
6	<b>Prendre ou laisser passer ?</b>
7	<b>La contre-attaque</b>
8	<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 dangereuses 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 PRÉFÉRENCE

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**.

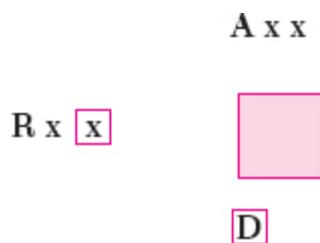
# HONNEUR SUR HONNEUR ?

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

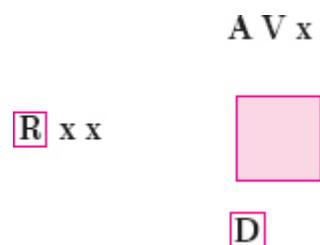
## DEVANT LE MORT

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

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

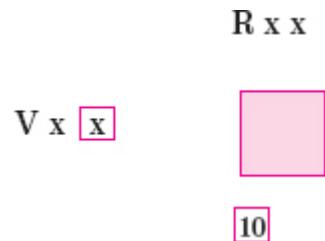


- ① Devant **deux** honneurs au mort :  
Jouez **HONNEUR SUR HONNEUR** AVEC LE **VALET**



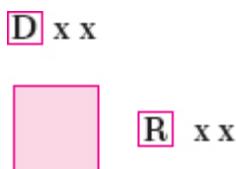
AVEC LE **VALET**

- Ne jouez **pas** honneur sur honneur

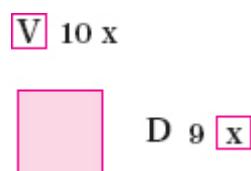


## DERRIÈRE LE MORT

- 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.

♠ V x x x  
♦ D      ♠ R x x  
♠ A 10 x x x

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

# PRENDRE OU LAISSEZ 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 travail** : 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**

D 10 7 3

A 9 4



R 5 2

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

D 10 7 3

A 9 4



R 5 2

- 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

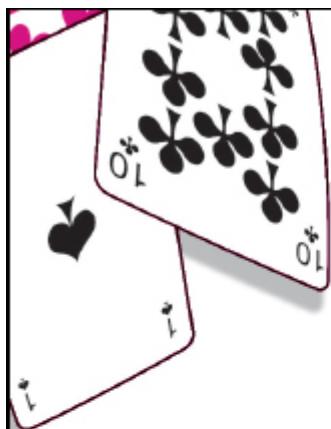
---

- 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]** REJOUEZ → **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

#### 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.

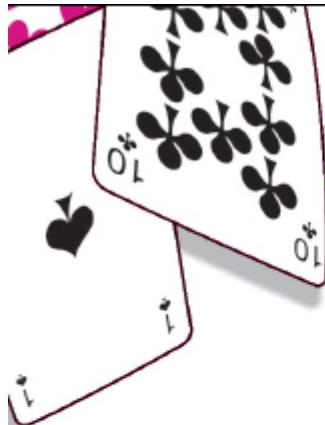


**SPÉCIMEN GRATUIT  
SUR SIMPLE DEMANDE**

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







# leBridgeur

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

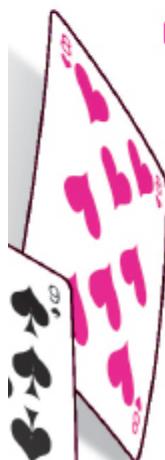
27 rue du Quatre-Septembre  
75002 Paris

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