

# MICHEL LEBEL

# MON COURS DE BRIDGE

## POUR TOUS

éditions du  
**ROCHER**

**MICHEL LEBEL**  
**MON COURS**  
**de**  
**BRIDGE**

---

**POUR TOUS**

---

éditions du  
**ROCHER**

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

© 2016, Groupe Artège

Éditions du Rocher

28, rue Comte Félix Gastaldi

BP 521

98015 Monaco

[www.editionsdurocher.fr](http://www.editionsdurocher.fr)

ISBN : 978-2-26808-493-0

EAN epub : 9782268090344

Mon cours de bridge est destiné à tous ceux qui désirent **apprendre à bien jouer au bridge**.

Les 2 premières pages sont pour **les débutants**.

Mon cours comporte **25** leçons.

Chaque leçon est divisée en 2 parties →

1 – **La Majeure cinquième**

2 – **Le jeu de la carte** – avec le mort **ou** en défense

Vous trouverez de nombreux **conseils** pour bien utiliser à la table tout ce que vous avez appris ainsi que des **tests** pratiques et des **plans de jeux** – à faire avant de lire la solution – pour vous entraîner.

Mon cours est simple et clair, il suffit d'avoir bien compris une leçon pour passer à la suivante...

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Michel Léon", with a horizontal line underneath the name.

# SI VOUS DÉBUTEZ :

Le bridge se joue à 4  
2 contre 2  
Avec un jeu de 52 cartes  
**LES 52 CARTES**

Dans un jeu, il y a →

13 cartes à TRÈFLE → ♣  
13 cartes à CARREAU → ♦  
13 cartes à CŒUR → ♥  
13 cartes à PIQUE → ♠

Au bridge il y a 4 couleurs :

→ ♥ et ♠ sont les couleurs MAJEURES  
→ ♣ et ♦ sont les couleurs MINEURES

L'ORDRE DES CARTES

Les cartes ont toutes une valeur différente, comme à la bataille.

L'AS est la carte la plus forte, puis le ROI, la DAME, le VALET, le 10 → jusqu'au 2

L'ORDRE DES COULEURS  
♣ – ♦ – ♥ – ♠ et Sans-Atout  
de la moins chère à la plus chère.

## LA PARTIE COMMENCE

Chaque joueur tire une carte du paquet : les 2 plus fortes jouent ensemble contre les 2 plus faibles.

• **Le donneur** est le joueur qui a tiré la carte la plus forte → il distribue les 52 cartes 1 par 1 dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il commence donc par son adversaire de gauche – qui sera le donneur de la donne suivante et ainsi de suite.

LA DONNE OU CONTRAT

Chaque donne est divisée en 2 parties →

- ① **Les enchères**  
Pour remporter le contrat
- ② **Le jeu de la carte**  
Pour gagner le contrat

RAJOUTEZ 6

**Rajoutez 6 au contrat annoncé** pour connaître le nombre de levées que vous devez faire →

1 SA : 1 + **6** levées

= **7 levées**

4 ♠ : 4 + **10** levées

= **10 levées**

**LA MANCHE**

**La manche en une seule donne :**

3 SA = **9 levées**

4 ♥ – 4 ♠ = **10 levées**

5 ♣ – 5 ♦ = **11 levées**

- Un camp qui a réussi une manche est **vulnérable**.

### **TABLEAU DU COMPTE DES POINTS**

Nombre de points par levée	CONTRAT ANNONCÉ ET GAGNÉ		CONTRÉ
	En mineure : ♣ – ♦	20	40
	En majeure : ♥ – ♠	30	60
	Le premier SA	40	80
	Les suivants...	30	60
UNE MANCHE = 100 POINTS OU PLUS			
Levées supplémentaires		non vulnérable	vulnérable
	non contrée	valeur de la levée	
	contrée	100	200
Levées de chute	non contrée	50	100
	1 <sup>re</sup> levée contrée	100	200
	les autres...	200*	300
Prime de CHELEM	PETIT	500	750
	GRAND	1 000	1 500
EN +	Prime de manche	300	500
	Contrat contré réussi	50	50

\* 300 à partir de la 4<sup>e</sup> levée de chute

# LEÇON N° 1

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>COMPTEZ VOS POINTS DH</b> Le compte des points DH est utilisé sur toute la planète... c'est le plus simple et le plus efficace • <b>Test pratique n° 1</b>
LE JEU DE LA CARTE avec le mort	<b>LES LEVÉES FACILES</b> L'affranchissement des levées est <b>la base du jeu avec le mort</b> . Commençons par les plus faciles...

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### COMPTEZ VOS POINTS DH

Le compte des points est **obligatoire** au moment de faire votre première enchère.

Le compte des points **DH** est le plus simple, **il est utilisé sur toute la planète**.

#### LES POINTS D'HONNEUR → H

Les points d'honneur donnent la valeur des quatre cartes les plus fortes :

AS = 4	VALEUR EN POINTS H
ROI = 3	
DAME = 2	
VALET = 1	

Le **10** est également un **honneur**. Il peut être une **plus-value**, mais il ne possède pas une valeur en points H.

#### LES POINTS DE DISTRIBUTION → D

Les points de distribution permettent de mesurer la valeur des **jeux irréguliers** :

CHICANE → 0 **carte** dans une couleur = 3

SINGLETON → 1 **carte** dans une couleur = 2

DOUBLETON → 2 **cartes** dans une couleur = 1

**LE BONUS** → **ajoutez 1 point D** pour une couleur 6<sup>e</sup> + 1 points D par carte supplémentaire.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

Évaluez votre jeu en additionnant vos points H et D.

POINTS H + POINTS D = POINTS DH

## LES JEUX RÉGULIERS ET IRRÉGULIERS

① **Un jeu est régulier s'il a** →

- au maximum 1 point D
- pas de majeure **cinquième**

Au moment d'ouvrir avec un jeu régulier →

**Comptez uniquement vos points H**

② **Un jeu est irrégulier s'il possède** →

- au minimum 2 points D
- ou une majeure **cinquième**

Au moment d'ouvrir avec un jeu irrégulier →

**Comptez vos points DH**

## L'OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

Pour ouvrir de 1 à la couleur il faut une force minimum que vous devez respecter :

Ouvrez de 1 à la couleur à partir de 12 points H ou de 14 points DH.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

• **Un minimum de points H** →

Je vous conseille de détenir un minimum de 10 points H pour ouvrir avec un jeu **irrégulier**.

## LES PLUS-VALUES

**Avec un jeu irrégulier** →

En dehors du **Bonus** pour une couleur de **6** cartes (ou plus) vous pouvez ajouter une **plus-value** d'**1** point avec un **bicolore** – **2** couleurs – au **moins 5-5** avec des honneurs concentrés dans les **2** couleurs.

**Avec un jeu régulier → pour un contrat à sans-atout.**

La présence de plusieurs **cartes intermédiaires** (10, 9, ...) avec une **séquence** constitue une plus-value ainsi que la possession d'une **belle mineure 5<sup>e</sup>** ou **6<sup>e</sup>**.

L'adoption de la **Majeure cinquième\*** associée au compte des points **DH** à permis de donner au bridge un langage universel.

Après la lecture de *Mon cours de bridge*, vous pourrez jouer au bridge **partout** où vous vous déplacerez.

## TEST PRATIQUE N° 1

### COMPTEZ VOS POINTS DH

**Voici 5 jeux.** Je vous propose **3** réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOS POINTS	RÉPONSE	
1	♠ D 9 7 2 ♥ R 10 4 ♦ A 7 ♣ R 9 3 2	Comptez vos points H ou DH ?	① 12	
			② 13	
			③ 14	
2	♠ A 7 2 ♥ RD 9 8 5 ♦ 9 8 ♣ A 7 3	Comptez vos points H ou DH ?	① 13	
			② 14	
			③ 15	
3	♠ R 10 6 2 ♥ 8 ♦ AR 10 6 2 ♣ A 8 5	Comptez vos points H ou DH ?	① 14	
			② 15	
			③ 16	
4	♠ A 7 2 ♥ 9 8 ♦ RD 9 8 5 ♣ A 9 4	Comptez vos points H ou DH ?	① 13	
			② 14	
			③ 15	
5	♠ AR 9 7 6 2 ♥ 5 ♦ RV 5 ♣ A 9 3	Comptez vos points H ou DH ?	① 17	
			② 18	
			③ 19	

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	① 12 = 20 ② 13 = 10 ③ 14 = 5	Vous possédez 1 points D et pas de couleur 5 <sup>e</sup> . Avec un jeu régulier, comptez vos points H : 2 à ♠ + 3 à ♥ + 4 à ♦ + 3 à ♣ = 12 points H
2	① 13 = 12 ② 14 = 20 ③ 15 = 8	Avec une majeure 5 <sup>e</sup> – 5 cartes à ♥ – vous possédez un <b>jeu irrégulier</b> . Comptez : 13 points H + 1 point D (doubleton à ♦) et un total de 14 points DH

3	<p>① 14 = 5</p> <hr/> <p>② 15 = 10</p> <hr/> <p>③ 16 = 20</p>	Avec un singleton, vous possédez un jeu irrégulier. Comptez : 14 points H + 2 points D pour un singleton, soit un total de 16 points DH
4	<p>① 13 = 20</p> <hr/> <p>② 14 = 15</p> <hr/> <p>③ 15 = 5</p>	Contrairement au <b>Test n° 2</b> , vous possédez une mineure 5 <sup>e</sup> – 5 cartes à ♦. Vous devez donc compter vos points H : 4 à ♠ + 5 à ♦ + 4 à ♣ = 13 points H
5	<p>① 17 = 15</p> <hr/> <p>② 18 = 20</p> <hr/> <p>③ 19 = 10</p>	BRAVO ! Si vous avez pensé au <b>BONUS</b> et compté 1 point D pour <b>une couleur 6<sup>e</sup></b> . Vous possédez : 15 H + 2 D pour un singleton + 1 D pour le 6 <sup>e</sup> ♠ = 18 points DH
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LE JEU DE LA CARTE

---

## LES LEVÉES FACILES

Votre objectif en face du mort doit être de réaliser le nombre de levées que vous avez demandées.

*Un exemple :*

vous avez annoncé 3 SA → **vous devez faire 9 levées.**

Il est peu fréquent de détenir dès le début du coup suffisamment de levées maîtresses pour gagner votre contrat. Il faut donc en créer d'autres → **cette action s'appelle l'affranchissement.**

**L'affranchissement consiste à libérer**, c'est-à-dire à rendre **maîtres** des honneurs ou des cartes qui ne l'étaient pas au départ.

## 1 – VOUS DÉTENEZ TOUS LES HONNEURS

Lorsque vous possédez tous les honneurs dans une couleur, vous aurez peu de difficultés à réaliser toutes les levées.

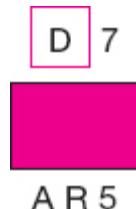
### LES 2 RÈGLES

- 1. Encaissez vos honneurs de la main courte avant ceux de la main longue.**
- 2. Le nombre maximal de levées que vous pouvez faire est égal au nombre de cartes de la main longue.**

## LE JEU DE LA CARTE

*Voici un exemple :*

**Vous possédez seulement 3 cartes dans une couleur**

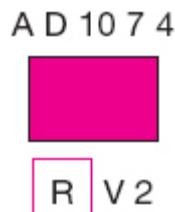


**Attention** : si vous commencez par encaisser l'As et le Roi, vous écraserez la Dame et ne ferez que 2 levées.

- Pour éviter ce **gaspillage** → appliquez la règle n° 1 : encaissez d'abord la Dame, l'honneur de la main courte.

*Voici un autre exemple :*

**Vous possédez 5 cartes dans la main longue**



Commencez par encaisser vos honneurs de la main courte : le Roi et le Valet. Jouez ensuite le 2 vers le 10 et réalisez vos levées.

Vous ferez **5 levées** dans la couleur – c'est-à-dire le **nombre de cartes de la main longue**.

## 2 – IL MANQUE L'AS

Vous venez d'apprendre comment jouer avec des cartes maîtresses ; c'est-à-dire avec toutes les cartes les plus fortes.

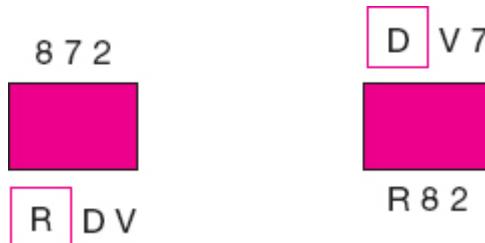
Maintenant vous allez voir comment faire des levées dans une couleur où l'adversaire possède l'AS.

## LE JEU DE LA CARTE

**Voici ce que vous devez faire :**

- Commencez par jouer un de vos honneurs dans cette couleur pour faire **tomber** l'As, un honneur de la **main courte**.
- Vous réaliserez une levée de **moins** que le nombre de cartes de la **main longue**.

*Voici deux exemples :*



Le camp adverse possède l'As

**Comptez vos levées :**

- nombre de cartes dans la main longue : 3
- nombre de levées du camp adverse : 1

Vous réaliserez : **2 levées**

*Voici un autre exemple :*



- **Appliquez la règle** → commencez par jouer vos honneurs de la main **courte** : la Dame et le Valet.

**Vous réaliserez 1 levée de moins** que le nombre de cartes de la main **longue** :  $5 - 1 = 4$  levées

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

### 3 – IL MANQUE L’AS ET LE ROI

Vous avez **2** honneurs : l’As et le Roi à faire tomber. Vous devez donc jouer au moins **2** fois dans la couleur pour affranchir vos levées.

*Voici un exemple :*

V 10 9 8 3  
  
D 6 5

- Commencez par jouer la Dame, l’honneur de la main courte.  
**Vous réaliserez 2 levées de moins** que le nombre de cartes de la **main longue** :  $5 - 2 = 3$  levées.

### 4 – LES LEVÉES DE LONGUEUR

Nous étudierons bientôt l’affranchissement des couleurs longues comportant des honneurs.

**Il existe un autre moyen de faire des levées** → il s’agit de l’affranchissement d’une couleur longue de votre camp.

Il est en effet possible d’**affranchir** une couleur ne comportant que des basses cartes **uniquement par la vertu du nombre**.

Plus vous possédez de cartes dans une couleur, plus l’affranchissement sera probable.

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

*Voici un exemple :*

Vous possédez un total de **9** cartes dans une couleur :

10 5 4  
  
9 8 7 6 3 2

**Pour affranchir des levées de longueur** →

jouez autant de fois dans la couleur que nécessaire, pour que vos adversaires ne possèdent **plus de cartes** dans la couleur.

Vos cartes restantes seront affranchies ou maîtresses.

Le nombre de levées que vous réaliserez dépendra de la **distribution** des cartes adverses.

Vous possédez un total de **9** cartes entre les deux mains.

**Si les 4 cartes restantes sont réparties :**

- **2-2** vous réaliserez :  $6 - 2 = 4$  levées
- **3-1** vous réaliserez :  $6 - 3 = 3$  levées
- **4-0** vous réaliserez :  $6 - 4 = 2$  levées

Vous trouverez quelques notions simples concernant les probabilités page 274.

Sachez dès à présent que vous avez **90 %** de chance d'affranchir **3 ou 4** levées.

---

\*Traduite en 26 langues

## LEÇON N° 2

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1</b> Les ouvertures au niveau de 1 sont de loin les <b>plus fréquentes</b> , notamment les ouvertures de 1 à la couleur... • <b>Test pratique n° 2</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>LES IMPASSES</b> Faire une impasse, c'est jouer à une chance sur deux... à condition de bien manœuvrer.

### LA MAJEURE CINQUIÈME

#### LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1

Les 3 Règles de base de la Majeure cinquième permettent de bien comprendre **les ouvertures au niveau de 1**.

##### LES 3 RÈGLES DE BASE

- 1 **Avec une majeure cinquième** →  
**ouvez d'1 ♥ ou d'1 ♠**
- 2 **Sans majeure cinquième** →  
**ouvez d'1 SA avec 15, 16 ou 17 points H**  
**et un jeu régulier**
- 3 **Sans majeure cinquième – si vous ne pouvez pas ouvrir d'1 SA** →  
**ouvez de votre mineure la plus longue**

##### AVANT D'OUVRIR →

- **Vérifiez que vous avez bien le minimum requis** : **12 points H ou 14 points DH**.
- **Vérifiez que votre ouverture est conforme aux 3 règles de base.**

- N'oubliez pas la priorité absolue → l'ouverture de la **majeure cinquième**.

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

### L'OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

L'ouverture de 1 à la couleur est de loin l'ouverture la plus fréquente. Aujourd'hui, l'ouverture à partir de 12 points H est devenue la règle. L'ouverture de 1 à la couleur va jusqu'à 23 points DH. En effet certains jeux très forts ne peuvent pas être ouverts de 2 ♣ (voir page 38).

### RAPPEL DES RÈGLES DE BASE

1 –**Avec une majeure cinquième** →

ouvez d'1 ♥ ou d'1 ♠;

2 –**Sans majeure cinquième** →

ouvez de votre mineure la plus longue

## LES OUVERTURES AVEC UNE

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

① **Avec le même nombre de cartes à ♠ et à ♥** → ouvez toujours d'1 ♠.

② **Avec un bicolore majeur/mineur :**

- **Si la majeure est plus longue**, pas de problème → ouvez d'1 ♥ ou d'1 ♠.

- **En cas d'égalité** →

ouvez de la **majeure**.

- **Si la mineure est plus longue** →

ouvez de la **majeure**, à moins de posséder un jeu très fort.

En effet, si vous ouvez d'1 ♣ ou d'1 ♦, vous risquez de ne pas pouvoir annoncer votre **majeure** surtout en cas d'intervention adverse.

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

- **Un cas particulier** → **avec un bicolore noir** :

5 cartes à ♠ et 5 cartes à ♣ : **ouvez d'1 ♠**

L'ouverture d'1 ♠ est **plus agressive**. Elle permet également de ne pas passer à côté d'un contrat en majeure.

## LES OUVERTURES MINEURES

**Ouvrez de la mineure la plus longue.**

- **En cas d'égalité →**
- ① **Avec les 2 mineures au moins quatrièmes →**  
ou vrez toujours d'1 ♦
- ② **Avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦ →**  
ou vrez toujours d'1 ♣

**Un conseil → appliquez les règles concernant les ouvertures mineures et n'écoutez pas ceux qui vous disent de procéder autrement.**

**Une précision concernant l'ouverture d'1 ♦ :** l'ouverture d'1 ♦ peut se faire avec seulement **3 cartes** et une distribution 4-4-3-2 avec les **deux majeures 4<sup>e</sup>**.

**L'ouverture avec un tricolore 4-4-4-1**

- ① **Avec un singleton mineur →**  
ourez de l'**autre** mineure.
- ② **Avec un singleton majeur →** ourez d'1 ♦.

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

### L'OUVERTURE D'1 SANS-ATOUT

---

L'ouverture d'1 SA se fait avec 15, 16 ou 17 points H et une distribution régulière. Elle dénie une majeure **cinquième**.

**Voici les trois distributions classiques :**

4-3-3-3, 4-4-3-2 et 5-3-3-2 avec une mineure cinquième.

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

Ouvrez d'1 SA avec un jeu régulier  
de 16 points H

**La présence d'un petit doubleton – sans honneur – n'est en aucun cas une contre-indication à l'ouverture d'1 SA.**

**À noter →**

**Avec un minimum d'expérience :**

Vous pourrez également ouvrir d'1 SA avec une **bonne mineure 6<sup>e</sup>** et 15 ou 16 points H ou, avec une distribution 5-4-2-2 et une mineure 5<sup>e</sup>.

**Soyez strict dans le compte des points H** → pour ne pas prendre le risque de jouer 6 SA avec **2 As dehors** – si votre partenaire n'a pas passé d'entrée, ou une manche avec pas assez de points H.

## LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1

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

**Ouvrez d'1 ♥.**

**Priorité** à l'ouverture de la **majeure 5<sup>e</sup>**. Dès que vous possédez une majeure 5<sup>e</sup>, il s'agit d'une main **irrégulière** qui ne doit pas être ouverte d'1 SA.

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

**Ouvrez d'1 ♣.**

**Sans** majeure 5<sup>e</sup>, avec une distribution **irrégulière**, ouvrez de votre **mineure** la plus **longue**.

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

**Ouvrez d'1 ♦.**

Avec un jeu régulier de **13** points H et les **2 mineures quatrièmes**, l'ouverture d'1 ♦ est la règle.

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

**Ouvrez d'1 ♦.**

**Sans** majeure 5<sup>e</sup>, ouvrez de votre mineure la plus **longue** avec un jeu régulier de **13** points H. La distribution : **4 ♠ – 4 ♥ – 3 ♦ – 2 ♣ est la seule** où vous devez ouvrir d'1 ♦ avec 3 cartes.

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

**Ouvrez d'1 ♣.**

Avec un jeu régulier de **19** points H, trop fort pour 1 SA et une distribution 4-

3-3-3, avec **3 cartes à ♣** et **3 cartes à ♦**.

## LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1

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

**Ouvrez d'1 ♠.**

Avec un bicolore majeur 5-5 ou 6-6, ourez de la couleur la **plus chère** : 1 ♠.

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

**Ouvrez d'1 ♠.**

**Priorité à la majeure** avec un bicolore 6-5, même lorsque la mineure est plus longue. N'ourez d'1 ♣ ou d'1 ♦ qu'avec **un jeu très fort**.

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

**Ouvrez d'1 ♠.**

Avec un bicolore noir – le bicolore ♠-♣ : ourez de votre majeure 5<sup>e</sup>, une ouverture **plus agressive** qui permet de ne pas passer à côté **d'un contrat à ♠!**

♠ R D 10 4  
♥ A 9 8  
♦ D 9 8 2  
♣ A 4

**Ouvrez d'1 SA.**

L'ouverture d'1 SA est obligatoire avec un jeu régulier de 15 à 17 points H.

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

**Ouvrez d'1 SA.**

Une ouverture avec 16 points H, et une belle mineure 5<sup>e</sup>. La présence d'un **petit doubleton** à ♥, n'est en aucun cas une contre-indication.

## TEST PRATIQUE N° 2

### LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1

Voici 5 jeux. Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ 9 8 ♥ R V 5 ♦ A R 9 8 ♣ A V 10 5	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♣</p> <p>② 1 ♦</p> <p>③ 1 SA</p>
2	♠ V 10 8 7 4 ♥ A 9 ♦ R 8 7 ♣ A R 10	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♣</p> <p>② 1 ♠</p> <p>③ 1 SA</p>
3	♠ R D 10 ♥ A 10 ♦ R 10 9 8 ♣ A R 8 7	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♣</p> <p>② 1 ♦</p> <p>③ 1 SA</p>
4	♠ – ♥ R 10 9 8 5 ♦ A D V 9 8 6 ♣ R 10	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♦</p> <p>② 1 ♥</p> <p>③ 2 ♦</p>
5	♠ R 10 8 7 4 ♥ 8 ♦ V 10 ♣ A R 10 9 7	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① passe</p> <p>② 1 ♣</p> <p>③ 1 ♠</p>

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<p>① 1 ♣ = 6</p> <p>② 1 ♦ = 10</p> <hr/> <p>③ 1 SA = 20</p>	<p>Avec un jeu régulier de 16 points H, il n'y a qu'une seule ouverture possible dans le <b>Standard français</b> : 1 SA – même avec un <b>petit</b> doubleton</p>
---	---	--

2	<p>① 1 ♣ = 6</p> <p>② 1 ♠ = 20</p> <hr/> <p>③ 1 SA = 12</p>	<b>Priorité</b> à l'ouverture de la <b>majeure</b> 5 <sup>e</sup> : ouvrez d'1 ♠. Vous possédez une main irrégulière qui ne doit pas – même avec 15 points H – s'ouvrir d'1 SA
3	<p>① 1 ♣ = 12</p> <p>② 1 ♦ = 20</p> <hr/> <p>③ 1 SA = 5</p>	Avec ce jeu régulier de 19 points H vous êtes nettement <b>trop fort</b> pour ouvrir d'1 SA. Avec les 2 mineures 4 <sup>e</sup> : <b>ouvrez</b> toujours d'1 ♦
4	<p>① 1 ♦ = 14</p> <p>② 1 ♥ = 20</p> <hr/> <p>③ 2 ♦ = 4</p>	Ouvrez d'1 ♥. <b>Priorité à la majeure</b> avec un bicolore 6-5, même avec une mineure 6 <sup>e</sup> . Les adversaires peuvent intervenir, si vous ouvrez d'1 ♦ – et vous empêcher de trouver les ♥
5	<p>① - = 6</p> <p>② 1 ♣ = 10</p> <hr/> <p>③ 1 ♠ = 20</p>	Ouvrez d'1 ♠ avec ce bicolore 5-5 qui vaut largement 14 points DH. L'ouverture <b>agressive</b> d'1 ♠ <b>génère</b> vos adversaires et vous permettra de ne pas passer à côté d'un contrat en <b>majeure</b> !
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie

## LE JEU DE LA CARTE

### LES IMPASSES

**L'impasse** → faire une impasse, c'est tenter de faire une levée avec une carte qui n'est pas maîtresse.

Faire une impasse, c'est donc essayer de réaliser une levée avec ce qui n'était au départ qu'une levée possible. Dans la pratique une impasse simple a **1 chance sur 2** de réussir, à condition de bien manœuvrer.

**Commençons par le cas le plus classique :**



Au mort vous avez As-Dame et en main deux petites cartes.

- **L'impasse que l'on pratique porte le nom de la carte qu'on cherche.**

Ici vous cherchez le Roi de ♠ → il s'agit donc d'une **impasse au Roi**.

Pour faire deux levées vous devez jouer une petite carte en direction d'As-Dame et placer la Dame du mort – si Ouest fournit une petite carte.

**RÈGLE** → Pour faire une **impasse**, jouez vers la plus grosse carte, c'est-à-dire partez du côté opposé.

## LE JEU DE LA CARTE

### L'IMPASSE À L'AS

**Voici le cas le plus simple**



**Votre objectif est de faire une levée avec le Roi.**

**Voici la solution** : pour faire la levée du Roi, jouez un petit de votre main **vers** le Roi.

Si l'As se trouve à votre gauche « avant » le Roi, vous aurez réussi votre impasse à l'As.

Fournissez le Roi du mort – sauf si votre adversaire de gauche **plonge** de l'As

*Voici un autre exemple :*

♣ R D 7



♣ 6 5 2

**Votre objectif est de faire deux levées avec le Roi et la Dame.**

## LE JEU DE LA CARTE

Commencez par jouer un petit pour la Dame qui fait la levée. **Rentrez en main** et rejouez un petit vers le Roi. Vous ferez deux levées si l'As est bien placé (en Ouest).

### L'IMPASSE AU ROI

**Compliquons légèrement** l'exemple d'impasse au Roi de la page 33 :

♠ A 4 3



♠ D 6 2

La combinaison As-Dame de la page 33 s'appelle une « **fourchette** ».

• **Ici les deux honneurs de la fourchette ne sont plus dans la même main.**

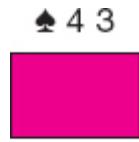
Avant tout vous devez éviter de jouer la Dame. Si Ouest possède le Roi il va couvrir et votre Dame sera **gaspillée**.

**Vous devez appliquer la règle** →

**commencez par jouer vers la plus grosse carte**, c'est-à-dire le 2 de ♠ pour l'As.

## LE JEU DE LA CARTE

**Vous arrivez à cette position :**

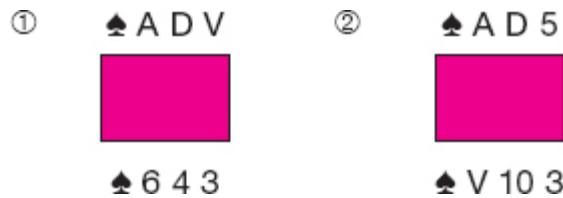


♠ D 6

**Continuez à appliquer la règle :** jouez le 3 de ♠, vers la plus grosse carte la Dame.

Vous ferez deux levées si le Roi est en Est.

**Continuons en ajoutant le Valet :**



*Exemple n° 1 :*

Lorsque les honneurs sont groupés, jouez une petite carte vers le mort et placez le Valet ou la Dame.

Recommencez la manœuvre si vous faites la levée.

*Exemple n° 2 :*

Avec le 10 en plus vous **devez partir du Valet** ou du 10 et faire deux ou trois levées selon la place du Roi, **sans utiliser une communication**.

## LEÇON N° 3

LA MAJEURE CINQUIÈME	<p>LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2</p> <p>Il y a 3 ouvertures fortes : 2 ♣, 2 ♦ et 2 SA et 2 « ouvertures » <b>faibles</b> : 2 ♥ et 2 ♠ → c'est le 2 <b>Faible</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Test pratique n° 3</b></li></ul>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<p>LES MANIEMENTS DE COULEUR ①</p> <p>Vous désirez affranchir une couleur de manière à faire le plus de levées possible. Il s'agit de trouver à la table <b>le meilleur maniement</b> de cette couleur.</p>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

## LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2

L'adoption du 2 Faible à ♥ et à ♠ a modifié les ouvertures **fortes** au niveau de 2.

Il y a aujourd'hui 2 ouvertures forcing dans la **Majeure cinquième** :

- 2 ♣ = **Fort indéterminé**
- 2 ♦ = **Forcing de manche**

### TABLEAU DES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2

2 ♣	<p><b>Forcing pour 1 tour</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 <b>Fort à ♣-♦-♥-♠</b> → 20 à 23 DH</li><li>• <b>Super 2 SA</b> → 22-23 H</li></ul>
2 ♦	<p><b>Forcing de manche</b> À partir de 24 H ou de 24 DH Toutes distributions</p>
2♥/2 ♠	<p><b>2 FAIBLE</b> → de 6 à 10 H</p> <p><b>Robuste majeure 6<sup>e</sup></b></p>

2 SA

Tenez compte des **vulnérabilités** en présence

**20 ou 21 H – Jeu régulier**  
**Pas de majeure 5<sup>e</sup>**

## L'OUVERTURE DE 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

L'ouverture de 2 ♣ Fort indéterminé permet d'annoncer certains jeux forts :

- ① **Avec 20 à 22 points H et une belle majeure 5<sup>e</sup>**
- ② **Avec 22 ou 23 points H et un jeu régulier** → c'est le **SUPER 2 SA**
- ③ **Avec un très robuste unicolore à ♣, ♦, ♥ ou ♠ et de 20 à 23 points DH**

L'ouverture de 2 Trèfles est **forcing pour 1 tour**.

La réponse de 2 ♦ **relais** est pratiquement obligatoire.

**Note** → vous pouvez également ouvrir de 2 ♣ avec un puissant **bicolore majeur 5-5**

## L'OUVERTURE DE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

L'ouverture forcing de manche – le 2 ♣ Albaran – a été remplacée par l'ouverture de 2 ♦.

**Ouvrez de 2 ♦ →**

- ① **À partir de 24 points H et un jeu régulier.**
- ② **À partir de 24 points DH et un jeu irrégulier.**

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

## LE 2 FAIBLE → 2 ♥ ET 2 ♠

Le 2 Faible est une **arme extrêmement efficace**. Adopté depuis de nombreuses années par les joueurs de compétition, le 2 Faible est aujourd'hui joué par la grande majorité des bridgeurs.

**Les 2 conditions pour ouvrir d'un 2 Faible →**

- ① **Posséder une robuste majeure sixième.**
- ② **Ne pas avoir une valeur d'ouverture.**

Le 2 Faible va environ de **6 à 10 points H**, mais vous devez tenir compte des **vulnérabilités en présence** au moment de l'ouverture.

**3 conseils →**

- ① Accordez de l'importance aux **cartes intermédiaires**.
- ② Si vous êtes **vulnérable**, vous devez avoir une **très robuste couleur**.
- ③ **N'ouvrez pas** d'un 2 Faible avec **l'autre majeure 4<sup>e</sup>**.

Vous verrez dans les réponses au 2 Faible que cette ouverture **précise** permet de demander rapidement d'excellents contrats de manche ou de chelem.

**En enchères compétitives →**

**L'ouverture d'un 2 Faible est très agressive** ; elle gêne les adversaires qui doivent se manifester à un palier élevé s'ils veulent intervenir.

## **L'OUVERTURE DE 2 SA**

L'ouverture d'1 SA **15-17** et l'adoption du 2 ♣ Fort indéterminé ont modifié légèrement à la baisse la force de l'ouverture de 2 SA.

**Ouvrez de 2 SA avec un jeu régulier de 20 ou 21 points H sans majeure cinquième.**

Soyez précis sur votre nombre de **points H**, si vous voulez éviter un accident.

**À Noter →**

**Avec un peu d'expérience** : vous pourrez également ouvrir de 2 SA avec une mineure **6<sup>e</sup>** ou avec une distribution 5-4-2-2 et une mineure **5<sup>e</sup>**.

### **Comment ouvrir avec un jeu régulier ?**

- De 12 à 14 points H → ouvrez d'1 ♣ ou d'1 ♦
- De 15 à 17 points H → ouvrez d'1 SA
- Avec 18-19 points H → ouvrez d'1 ♣ ou d'1 ♦
- Avec 20-21 points H → ouvrez de 2 SA
- Avec 22-23 points H → ouvrez de 2 ♣
- **À partir** de 24 points H → ouvrez de 2 ♦

## **LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2**

♠ 10  
♥ A D 10 9 4  
♦ A R 3  
♣ A R 9 8

### Ouvrez de 2 ♣ Fort indéterminé.

Cette ouverture permet d'annoncer au tour suivant – redemande à 2 ♥ – un jeu fort en points H et une belle majeure 5<sup>e</sup>.

♠ 10  
♥ A R 9 8  
♦ A R 3  
♣ A D 10 9 4

### Ouvrez de 1 ♣.

Avec une belle mineure 5<sup>e</sup> – les ♣ et les ♥ sont inversés par rapport à l'exemple précédent – vous devez ouvrir d'1 à la couleur jusqu'à 23 points DH.

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

### Ouvrez de 2 ♣ Fort indéterminé.

L'ouverture de 2 ♣ permet d'annoncer un « 2 Fort à ♣ » avec une couleur 7<sup>e</sup> maîtresse et un As annexe.

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

### Ouvrez de 2 SA.

Aujourd'hui on ouvre de 2 SA avec un jeu régulier de 20 ou 21 points H.

♠ A R D 10 8 6

### Ouvrez de 2 ♦.

♥ R D V 10  
♦ 5  
♣ A D

Avec un jeu aussi puissant, vous avez pratiquement 10 levées, faites une ouverture forcing de manche.

---

♠ R D 10 9  
♥ A R 3  
♦ R V 5  
♣ A R 8

**Ouvrez de 2 ♣ Fort indéterminé.**  
Vous ferez – sur le relais à 2 ♦ – la redemande de 2 SA qui montre un jeu régulier de 22 ou 23 points H – Super 2 SA.

---

♠ 8  
♥ R D V 9 8 5  
♦ V 10 4  
♣ 9 8 7

**Ouvrez de 2 ♥.**  
Il s'agit d'un exemple type d'une ouverture de 2 ♥ Faible avec une très robuste longueur 6<sup>e</sup> et pas de force dans une autre couleur.

---

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

**Ouvrez de 2 ♠.**  
Une ouverture de 2 Faible maximum avec une robuste majeure 6<sup>e</sup> et un Roi annexe.

---

♠ V 8 7 6  
♥ A D V 7 4 2  
♦ 8 6  
♣ 2

**Passez.**  
Il est interdit d'ouvrir de 2 ♥ ou de 2 ♠ avec l'autre majeure 4<sup>e</sup>. Il est

bien joué de **passer**.

---

♠ A D V 7 6 2  
♥ 2  
♦ V 8 7 6  
♣ 8 6

**Ouvrez de 2 ♠.**

Je vous conseille d'ouvrir de 2 ♥  
ou  
de 2 ♠ avec une distribution 6-4  
et  
une **mineure** peu robuste.

---

# TEST PRATIQUE N° 3

## LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2

Voici 5 jeux. Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	<p>♠ A R 5 ♥ A D V 10 7 5 ♦ A V 3 ♣ 8</p>	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♥ ② 2 ♣ ③ 2 ♥</p>
2	<p>♠ R 10 5 ♥ A D ♦ A D V 8 6 ♣ A D 9</p>	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♦ ② 2 ♣ ③ 2 SA</p>
3	<p>♠ A R D 10 8 6 ♥ A R D ♦ A 10 9 ♣ V</p>	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♠ ② 2 ♣ ③ 2 ♦</p>
4	<p>♠ R D 10 9 7 4 ♥ 6 ♦ 9 8 3 ♣ R 10 7</p>	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① - ② 1 ♠ ③ 2 ♠</p>
5	<p>♠ A 8 ♥ A D 5 ♦ A R 10 9 7 ♣ R 10 9</p>	VOTRE OUVERTURE ?	<p>① 1 ♦ ② 2 ♣ ③ 2 SA</p>

## RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<p>① 1 ♥ = 12</p> <p>② 2 ♣ = 20</p> <p>③ 2 ♥ = 4</p>	<p>Il n'y a plus d'ouverture de 2 Fort ! Aujourd'hui, ouvrez de 2 ♣ Fort indéterminé, vous nommerez votre couleur – ♥ – au tour suivant</p>
2	<p>① 1 ♦ = 6</p> <p>② 2 ♣ = 20</p> <p>③ 2 SA = 12</p>	<p>Avec ce jeu régulier de 22 points H, vous êtes trop fort pour ouvrir de 2 SA. Ouvrez de 2 ♣ Fort indéterminé dans le but d'annoncer 2 SA sur le Relais à 2 ♦. C'est le SUPER 2 SA</p>
3	<p>① 1 ♠ = 8</p> <p>② 2 ♣ = 12</p> <p>③ 2 ♦ = 20</p>	<p>Avec un jeu aussi fort vous devez imposer la manche. Ouvrez le 2 ♦ – l'ouverture forcing de manche du Standard français – vous annoncerez vos ♠ au tour suivant</p>
4	<p>① – = 12</p> <p>② 1 ♠ = 4</p> <p>③ 2 ♦ = 20</p>	<p>Ouvrez de 2 ♠. C'est un exemple type d'une ouverture de 2 Faible maximum avec une robuste majeure 6<sup>e</sup> et une force annexe : le Roi de ♣</p>
5	<p>① 1 ♦ = 8</p> <p>② 2 ♣ = 10</p> <p>③ 2 SA = 20</p>	<p>Une ouverture classique de 2 SA avec un jeu</p>

régulier de **20** points H et  
une **belle mineure 5<sup>e</sup>**

### VOTRE RÉSULTAT

de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LE JEU DE LA CARTE

### LES MANIEMENTS DE COULEUR ①

Les différentes combinaisons de maniements de couleur sont infiniment nombreuses. Il est donc impossible de les connaître par cœur.

Mon objectif dans ce chapitre est de vous expliquer comment trouver par **vous-même** – à la table – **les maniements les plus usuels**.

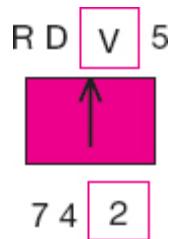
Avant d'étudier comment trouver le meilleur maniement pour faire le plus de levées possibles dans une couleur, vous devez **retenir quelques règles**.

J'ai adopté la méthode classique qui consiste à classer les maniements de couleur **en fonction de l'honneur ou des honneurs manquants**.

### IL MANQUE L'AS

**RÈGLE** → Jouez petit vers les honneurs groupés.  
Recommencez la manœuvre si vous faites la levée.

*Voici un exemple :*



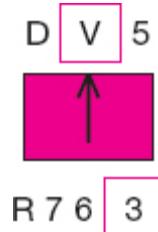
Votre objectif doit être de rechercher le meilleur moyen d'empêcher l'adversaire de prendre un de vos honneurs avec l'AS.

## LE JEU DE LA CARTE

**Appliquez la règle** → jouez un petit – le 2 – vers Roi-Dame-Valet, les honneurs groupés.

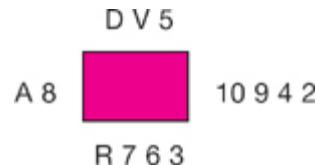
Si vous faites la levée avec un honneur du mort, rentrez en main et recommencez une ou deux fois la manœuvre.

*Un autre exemple :*



Appliquez la règle → jouez un petit – le 3 – vers Dame-Valet, les honneurs groupés.

**Recommencez la manœuvre si vous faites la levée** →



Vous réaliserez trois levées avec l'**As second** en Ouest ou avec le partage **3-3** de la couleur.

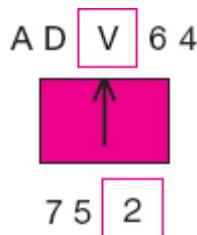
**Le principe général** →  
évitez le gaspillage d'un honneur.

## LE JEU DE LA CARTE

### IL MANQUE LE ROI

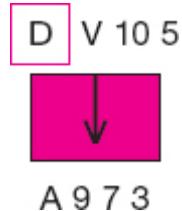
**RÈGLE** → Faites l'**impasse** au Roi jusqu'à un total de **10 cartes** entre vos deux mains.

*Exemple n° 1 :*



Jouez le 2 – vert le mort – et placez le Valet – si Ouest fournit un petit. Si le Valet fait la levée, rentrez en main et recommencez l'impasse au Roi en jouant petit vers la Dame.

*Exemple n° 2 :*



Votre camp possède un honneur supplémentaire : le 10 et une carte intermédiaire importante : le 9.

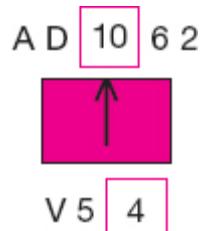
Jouez la Dame du mort et recommencez l'impasse en jouant le Valet puis le 10 si nécessaire.

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

*Exemple n° 3 :*

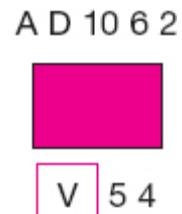


**Évitez le gaspillage** → le bon maniement consiste à partir **d'une petite carte** afin de vous prémunir contre le Roi **sec** en Ouest.

### LES COMMUNICATIONS

Jusqu'à maintenant **vous n'aviez pas de problème de communications** entre les deux mains.

- **Si vous manquez de communications** : c'est-à-dire dans l'exemple précédent, pas assez de reprises pour recommencer l'impasse au Roi → **partez du Valet** :



**Il s'agit d'un maniement d'urgence** → en jouant le Valet vous ferez toutes les levées avec le Roi second ou troisième placé.

# LE JEU DE LA CARTE

## IL MANQUE LA DAME

**RÈGLE** → Faites l'**impasse** à la Dame jusqu'à un total de **8 cartes** entre vos deux mains.

- Tirez As-Roi en tête à partir de **9 cartes**.

### LE COUP DE SONDE

La possession de l'**As** et du **Roi** permet de jouer l'As ou le Roi « pour voir » dans le but de capturer une éventuelle Dame **sèche**.

C'est ce que l'on appelle **donner un coup de sonde**.

*Voici un exemple :*

A V 10 4

  
R 7 3

Encaissez le Roi en **coup de sonde** puis jouez un petit pour le Valet. Recommencez l'impasse à la Dame si nécessaire.

- **Avec un total de 8 cartes** →

A V 5

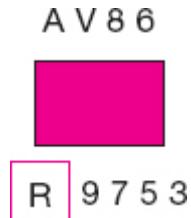
  
R 10 9 6 2

Encaissez l'As – l'honneur de la **main courte** – en **coup de sonde** puis jouez le Valet pour faire l'**impasse à la Dame**.

**RÈGLE** → Tentez vos **impasses de la main courte** vers la **main longue**.

# LE JEU DE LA CARTE

- **Avec un total de 9 cartes**

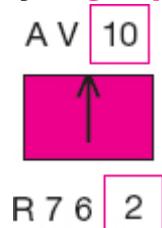


Encaissez le Roi – l'honneur sans le Valet – en **coup de sonde** puis encaissez l'As (si tout le monde fournit).

**Rappel** → As-Roi **en tête avec 9 cartes**.

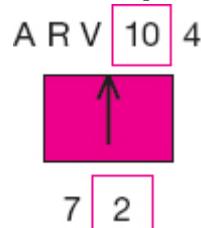
### 3 EXCEPTIONS AU COUP DE SONDE

① **Pas de coup de sonde s'il y a gaspillage :**



En encaissant le Roi, vous gaspillez un **honneur**. jouez petit pour **le 10**.

② **Pas de coup de sonde s'il vous prive d'une carte :**



Tentez directement l'impasse à la Dame. Vos **deux petites cartes** sont indispensables pour capturer une Dame **4<sup>e</sup>**.

③ **Pas de coup de sonde s'il vous prive d'une communication :**  
N'encaissez pas l'As ou le Roi si vous avez besoin de **préserver une communication**.

## LEÇON N° 4

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LA PREMIÈRE RÉPONSE → LE SOUTIEN</b> Le soutien d'une ouverture majeure à partir de <b>3 cartes</b> est une des bases de la Majeure cinquième. • <b>Test pratique n° 4</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>LES MANIEMENTS DE COULEUR</b> ② Les maniements de couleur et les différentes combinaisons sont infiniment nombreux. Petit à petit, vous trouverez <b>à la table</b> , la meilleure manière de jouer.

## LA PREMIÈRE RÉPONSE → LE SOUTIEN

Pour répondre sur une ouverture de 1 à la couleur, il faut un minimum de **6 points H** ou de 6 points DH.

### TROIS SORTES DE RÉPONSES

1 – **Le soutien**

2 – **Le changement de couleur**

3 – **Les réponses à sans-atout**

- Seul un changement de couleur oblige l'ouvreur à repartir → c'est une réponse **forcing**.

**Deux priorités pour le répondant :**

① **Sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ →**

priorité au **soutien direct** avec un minimum de **3 cartes** et un jeu faible ou moyen.

② **Sur l'ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ →**

nommer en priorité **une majeure** pour découvrir un fit 4-4 – ou plus – à ♥ ou à ♠.

### L'OBJECTIF N° 1

**L'objectif n° 1 des enchères est de trouver un fit en majeure de 8 cartes et plus.**

Il est indispensable de connaître le nombre de points nécessaires pour demander une **manche**.

## NOMBRE DE POINTS POUR LA MANCHE

- Pour 4 ♥ et 4 ♠ → 27 points DH
- Pour 3 SA → 25 points H
- Pour 5 ♣ et 5 ♦ → 30 points DH

## LE SOUTIEN

### LE SOUTIEN DES OUVERTURES MAJEURES

Soutenir, c'est annoncer la même couleur à un palier plus élevé.

1 ♠

2 ♠

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

*Exemple : 1 ♠ → 2 ♠*

Quand vous soutenez l'ouvreur à votre première réponse, il s'agit d'un **soutien direct**.

Le soutien direct à 2 ♠ à partir de 3 cartes permet :

- de trouver immédiatement **la bonne couleur**
- de **gêner le camp adverse**, s'il désire intervenir

**Un conseil** → ne donnez pas de soutien direct avec un jeu trop fort, pour ne pas manquer un **chelem**.

#### LE COMPTE DES POINTS DE SOUTIEN – LES POINTS S

##### • **Le neuvième atout**

Si vous possédez un soutien de quatre **cartes** sur une ouverture **majeure**, votre partenaire pourra manœuvrer beaucoup plus facilement en face du mort.

Votre quatrième atout est **une nette plus-value** ; il garantit un minimum de **9** atouts dans votre camp.

**À partir du 4<sup>e</sup> atout → ajoutez 1 point S pour chaque atout.**

##### Toujours avec quatre atouts

Vous devez revaloriser un singleton ou une chicane.

- comptez 3 points S pour un **singleton**,
- comptez 5 points S pour une **chicane**.

### VALEUR DES SOUTIENS DIRECTS

#### 1. Le soutien simple → 6 à 10 points S

Priorité au soutien direct en majeure avec trois atouts et un jeu faible.

#### 2. Le soutien avec saut → 11 à 12 points S

Vous pouvez soutenir avec saut à partir de trois atouts, sauf si vous pratiquez la réponse de 2 SA FITTÉ (voir page 57). Dans ce cas, le soutien à saut **garantit un minimum de 4 atouts**.

### 3. Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ → 13 à 15 points S

Le soutien au palier de la manche garantit un strict minimum de **quatre atouts**.

#### LE SOUTIEN DES OUVERTURES MINEURES

Pour donner un soutien simple ou avec saut sur une ouverture mineure, vous devez :

- **posséder un minimum de cinq cartes**,
- **ne pas détenir une majeure 4<sup>e</sup>**.
- Avec un soutien de cinq cartes dans la mineure de votre partenaire et **une majeure 4<sup>e</sup>**, donnez **priorité à l'annonce de votre majeure en 1 sur 1**.

La valeur des soutiens directs est la même qu'en majeure.

### LE 2 SA FITTÉ

La réponse de 2 SA sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ est aujourd'hui utilisée avec un soutien de **3 cartes** en majeure → c'est le **2 SA Fitté**.

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

- **un soutien de 3 cartes**
- **une valeur de 11 ou 12 points S**

La réponse de 2 SA Fitté remplace le soutien direct avec saut à 3 ♥ ou 3 ♠ avec seulement **3 cartes**.

Adoptez cette **convention de soutien** dès que vous aurez un minimum d'expérience.

#### Grâce au 2 SA Fitté :

- ① Le soutien direct à 3 ♥ ou 3 ♠ **garantit** un minimum de **4 cartes**.
- ② Après une première réponse par un changement de couleur en **2 sur 1**, tous les soutiens à 3 ♥ ou à 3 ♠ sont des **soutiens forcing** (voir page 254).

#### ATTITUDE DE L'OUVREUR SUR LE 2 SA FITTÉ

- **Avec une ouverture minimum** →

Il annonce 3 ♥ ou 3 ♠ – le contrat final

- **Avec une ouverture non minimum** →

Il demande directement la manche.

**Un avantage** : sans information, l'entame sera **plus difficile** pour vos adversaires.

- Avec un jeu très fort →

Il nomme une nouvelle couleur, avec un espoir de chelem.

## TEST PRATIQUE N° 4

### PREMIÈRE RÉPONSE : LE SOUTIEN

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

	VOTRE JEU	VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ R V 9 5 ♥ D 9 8 ♦ 8 6 ♣ D 10 7 3	1 ♥ <input type="checkbox"/> ?	① 1 ♠ <input type="checkbox"/> ② 1 SA <input type="checkbox"/> ③ 2 ♥ <input type="checkbox"/>
2	♠ V 10 8 7 ♥ A 5 ♦ 7 6 2 ♣ R D 10 7	1 ♠ <input type="checkbox"/> ?	① 2 ♣ <input type="checkbox"/> ② 3 ♠ <input type="checkbox"/> ③ 4 ♠ <input type="checkbox"/>
3	♠ 7 3 ♥ R D 10 ♦ A V 9 8 ♣ 10 9 8 6	1 ♥ <input type="checkbox"/> ?	① 2 ♥ <input type="checkbox"/> ② 2 SA <input type="checkbox"/> ③ 3 ♥ <input type="checkbox"/>
4	♠ R 10 9 ♥ 7 ♦ A D 10 7 4 ♣ 10 9 8 6	1 ♠ <input type="checkbox"/> ?	① 2 ♦ <input type="checkbox"/> ② 2 SA <input type="checkbox"/> ③ 3 ♠ <input type="checkbox"/>
5	♠ 5 ♥ V 10 8 7 6 ♦ R 4 ♣ R V 9 8 6	1 ♥ <input type="checkbox"/> ?	① 2 ♣ <input type="checkbox"/> ② 3 ♥ <input type="checkbox"/> ③ 4 ♥ <input type="checkbox"/>

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	① 1 ♠ = 12	Le soutien direct en majeure avec 3 atouts et un jeu faible est une <b>priorité</b> . C'est la base de la Majeure 5 <sup>e</sup>
	② 1 SA = 6	
	③ 2 ♥ = 20	
2	① 2 ♣ = 10	Avec 4 cartes ♠ et un <b>espoir</b> de manche, soutenez avec <b>saut</b> à 3 ♠. Revalorisez votre 4 <sup>e</sup> atout sur <b>une ouverture majeure</b>
	② 3 ♠ = 20	
	③ 4 ♠ = 10	

3	<p>① 2 ♥ = 8</p> <p>② 2 SA = 20</p> <p>③ 3 ♥ = 12</p>	Utilisez la réponse de 2 SA Fitté avec 3 cartes dans l'ouverture majeure et un <b>espoir de manche</b> . La réponse de 2 SA Fitté est une convention de <b>base</b> de la Majeure 5 <sup>e</sup>
4	<p>① 2 ♦ = 8</p> <p>② 2 SA 20</p> <p>③ 3 = ♠ 12</p>	Ici encore, utilisez la réponse de 2 SA Fitté – sur l'ouverture d'1 ♠ avec une <b>distribution irrégulière</b> et un soutien de 3 cartes à ♠
5	<p>① 2 ♣ = 6</p> <p>② 3 ♥ = 14</p> <p>③ 4 ♥ = 20</p>	Un exemple classique de soutien direct à la manche dans le bridge moderne avec 5 atouts et une <b>bonne distribution</b> . Répondez 4 ♥
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LE JEU DE LA CARTE

### LES MANIEMENTS DE COULEUR ②

#### LES IMPASSES DOUBLES

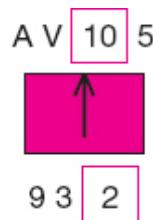
Nous allons étudier des maniements de couleur où il y a **2 honneurs manquants**.

#### IL MANQUE ROI-DAME

**RÈGLE** → Jouez **vers la plus grosse carte** – l'AS.

Faites **2 fois** l'impasse – quel que soit le nombre de cartes.  
Recommencez l'impasse.

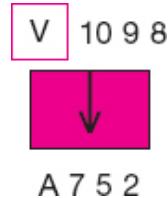
*Exemple n° 1 :*



Jouez **petit** vers le mort et placez le 10.

Quel que soit le résultat → rentrez en main et jouez le 3 vers le Valet.  
Ne jouez pas le 9, il y a risque de **gaspillage**.

*Exemple n° 2 :*

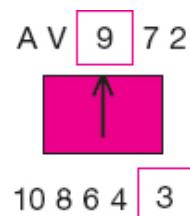


**Partez du Valet.**

Si Ouest prend de la Dame ou du Roi, rentrez au mort pour **recommencer l'impasse** en partant du 10.

## LE JEU DE LA CARTE

*Exemple n° 3 :*



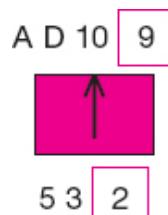
**Même avec un total de 10 cartes** entre les 2 mains, vous devez tenter la double impasse à Roi-Dame. Ne tirez pas l'As en tête !

**IL MANQUE ROI-VALET**

### RÈGLES →

- ① **Jusqu'à un total de 8 cartes** : faites **2 fois l'impasse au Valet puis au Roi**.
- ② **À partir d'un total de 9 cartes** :
  - Jouez l'**As** puis petit vers la Dame
  - Si l'**As** et la Dame sont **dans la même main** :
    - jouez petit pour la **Dame** – impasse au **Roi**.

*Exemple n° 1 :*

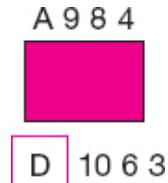


Jouez petit pour le 9 – impasse au Valet.

Si Est prend du Valet : rentrez en main et tentez l'impasse au Roi, **2 fois** si nécessaire.

# LE JEU DE LA CARTE

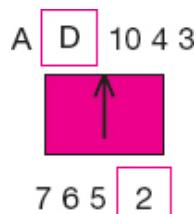
Exemple n° 2 :



Jouez la Dame de votre main.

Si Est prend du Roi, rentrez en main et faites l'impasse au **Valet** – en partant **du 10**.

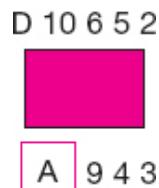
Exemple n° 3 :



Vous possédez **un total de 9 cartes** entre les **2 mains** : jouez petit pour la Dame – impasse au Roi.

Si Est fournit le Valet → rentrez en main pour jouer petit vers le 10 ; c'est-à-dire **recommencez** l'impasse au Roi.

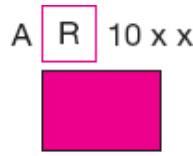
Exemple n° 4 :



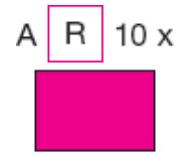
Toujours avec un total de **9 cartes**, mais l'As et la Dame sont dans **des mains séparées** : encaissez l'**As** et jouez petit vers la Dame.

- Vous trouverez dans les **2** pages suivantes des exemples de **MANIEMENTS DE COULEURS USUELS**.

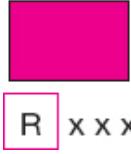
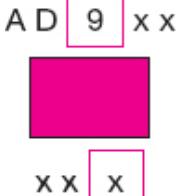
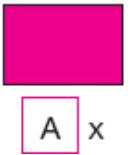
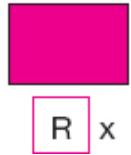
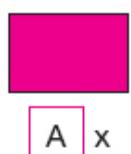
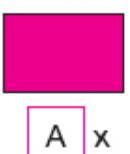
## MANIEMENTS DE COULEUR

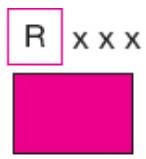


Jouez pour voir 1 des 2 honneurs groupés.



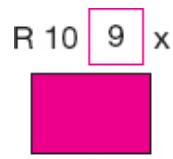
Jouez un des deux honneurs groupés, puis petit vers la Dame.

<p>Si un adversaire défausse, faites l'impasse au Valet.</p>	
<p>A D 9 x x</p>  <p>R x x x</p> <p>Jouez le <b>Roi</b> pour capturer <b>V10xx</b> devant As-Dame.</p>	<p>A V 9 x x</p>  <p>D x x x x</p> <p>Partez de la <b>Dame</b> avec un total de <b>10</b> cartes pour capturer <b>R10x</b>.</p>
<p>A D 9 x x</p>  <p>x x x</p> <p>Jouez petit vers le <b>9</b> (impasse à <b>Valet-10</b>) puis petit vers la <b>Dame</b>.</p>	<p>R V 9 x x</p>  <p>A x</p> <p>Jouez l'<b>As</b> puis petit vers le <b>Valet</b>.</p>
<p>A 10 9 x x</p>  <p>R x</p> <p>Encaissez le <b>Roi</b> puis petit pour l'<b>As</b>.</p>	<p>D V x x</p>  <p>A x x x</p> <p>Pas de <b>gaspillage</b>, encaissez l'<b>As</b> puis petit vers Dame-Valet</p>
<p>D 10 9 x x</p>  <p>A x</p> <p>Jouez l'<b>As</b> puis petit pour la <b>Dame</b> pour gagner avec : <b>Vxx</b> ou <b>Vx</b> en Est.</p>	<p>V 9 8 x x</p>  <p>A x</p> <p>Jouez l'<b>As</b> puis petit pour le <b>Valet</b> pour gagner avec : <b>10x</b> en Est ou le <b>partage 3-3</b>.</p>



V 10 x x x x

Jouez petit vers le **Roi** (il manque le 9).



x x x x x

Jouez petit vers le **9** puis petit vers le **10**.

# LEÇON N° 5

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LA PREMIÈRE RÉPONSE → SUITE</b> Il n'y a qu'une seule réponse <b>forcing</b> : le changement de couleur. Ici encore, priorité à la <b>majeure</b> . • <b>Test pratique n°5</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>LE PLAN DE JEU À SANS-ATOUT</b> Vous allez apprendre comment faire un plan de jeu (à sans-atout). Il est indispensable de réfléchir <b>avant</b> de fournir la <b>1<sup>re</sup> carte du mort et d'avoir de l'expérience</b> pour bien jouer en face du mort.

## LA PREMIÈRE RÉPONSE – SUITE –

### LE CHANGEMENT DE COULEUR

Pour faire un changement de couleur **forcing**, vous devez posséder une force minimum qui dépend du palier de la réponse. Il n'y a pas de limite maximum.

- **Pour une réponse 1 sur 1** : il faut un minimum de **5-6 points H** ou de 6 points DH et une couleur de quatre cartes,
- **Pour une réponse 2 sur 1** : il faut un minimum de **10 points H** et une bonne couleur **5<sup>e</sup>** ou de **11 points H**.

#### 1 – Pour une réponse 1 sur 1

*Exemple* : 1 ♦ → 1 ♥ – vous ne courez pas un grand risque en annonçant une majeure en 1 sur 1.

Cette réponse est une des bases de la Majeure 5<sup>e</sup> ; elle permet de découvrir **les fits 4-4 en majeure**.

#### 2 – Pour une réponse 2 sur 1 sans saut

*Exemple : 1 ♥ → 2 ♦* – vous devez posséder un jeu plus fort car vous obligez votre partenaire à reparler **au niveau de 2**.

**À noter :** avec une très robuste longueur **6<sup>e</sup>** vous pouvez faire un changement de couleur **2 sur 1** à partir de **9 points H**.

**À retenir →** la réponse de **2 ♥** sur l'ouverture d'**1 ♠** garantit **un minimum de 5 cartes**.

## VOUS DÉTENEZ DEUX COULEURS

### LES 3 RÈGLES

1. Nommez **la plus longue** de vos deux couleurs
2. Nommez **la plus chère** avec **deux couleurs cinquièmes**
3. **Nommez la plus économique** avec **deux couleurs quatrièmes**

### UNE EXCEPTION IMPORTANTE

Vous n'aurez pas toujours la force suffisante pour nommer la couleur la plus longue pour deux raisons :

- ① Il faut un minimum de 10-11 points H pour nommer une couleur au palier de 2.
- ② Vous comprendrez dans la suite des enchères qu'il est important de nommer immédiatement **une majeure en 1 sur 1**, quand on ne possède pas l'équivalent d'une valeur d'ouverture.

**Règle →**

**Sur l'ouverture d'1 ♦ ou d'1 ♥, priorité à l'annonce de votre majeure en 1 sur 1**, jusqu'à 11 points H.

C'est seulement avec **un jeu plus fort** que vous pourrez nommer une mineure au palier de 2, dans le but d'annoncer votre majeure au tour suivant (**forcing de manche**).

**N'oubliez pas qu'un des accidents les plus graves au bridge est de passer à côté d'un fit en majeure.**

**Un conseil →**

Sur l'ouverture d'**1 ♣**, nommez en priorité **votre majeure** avec quatre cartes à **♥** ou à **♠** et quatre cartes à **♦**.

Vous pouvez même répondre **1 ♥** ou **1 ♠** avec un jeu limité à 10 points H avec cinq cartes à **♦** et une majeure quatrième.

Une exception : répondez 1 ♦ avec quatre ♦ et une majeure quatrième si vous possédez un jeu **fort**.

## LE CHANGEMENT DE COULEUR AVEC SAUT

C'est une réponse très forte qui indique immédiatement à l'ouvreur que vous possédez **un espoir de chelem**.

Elle est logiquement forcing de manche.

Le changement de couleur avec saut se fait avec trois sortes de jeu :

- ① **Un unicolore robuste avec un minimum de 16 points H.**
- ② Un unicolore extrêmement puissant avec au moins **huit levées de jeu**.
- ③ **Un bicolore fitté** dans la couleur d'ouverture et un minimum de 18 points S.

## LES RÉPONSES PAR SANS-ATOUT LA RÉPONSE D'1 SA → 6 À 10 POINTS H

Cette réponse peut se faire avec une distribution régulière et un jeu parfaitement orienté vers un contrat à sans-atout. Elle peut se faire également avec tous les jeux à partir de 6 points H où vous devez répondre sur l'ouverture du partenaire et vous ne possédez **ni soutien, ni un jeu assez fort pour une réponse 2 sur 1**.

### LA ROUE DE SECOURS

**Pensez à la réponse d'1 SA** à chaque fois que vous devez répondre et que vous ne trouvez pas une autre enchère. Elle est artificielle et non forcing.

- **Une exception** → la réponse d'1 SA sur l'ouverture d'1 ♣ est **naturelle et précise**. Elle indique un jeu régulier de **8 à 10 points H**. Elle dénie formellement la présence d'une majeure 4<sup>e</sup>.

LA RÉPONSE DE 2 SA SUR 1 ♣ OU 1 ♦ →

11-12 POINTS H

C'est une réponse naturelle et précise qui **dénie** quatre cartes **dans une majeure annonçable en 1 sur 1**. Elle montre des arrêts dans les autres couleurs non annoncées, avec bien sûr une distribution régulière.

LA RÉPONSE DE 3 SA → 13 à 15 POINTS H

Cette réponse indique un jeu régulier avec **des arrêts dans les trois autres couleurs**.

Elle dénie une majeure 4<sup>e</sup> et un soutien de 3 cartes en majeure.

## LE CHANGEMENT DE COULEUR

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

1 ♣      1 ♠

La recherche de la majeure commune – le fit 4-4 – est une des bases de la **Majeure cinquième**.

**Priorité à la majeure en 1 sur 1.**

♠ V 9 8 7 3  
♥ A R V 10  
♦ 8  
♣ V 7 3

1 ♦      1 ♠

Avec un bicolore 5-4 commencez par annoncer la plus longue.

♠ A R V 8  
♥ D 9 8 4  
♦ V 3  
♣ D V 5

1 ♣      1 ♥

Vous possédez les 2 majeures quatrièmes, commencez par nommer votre couleur la plus **économique** – ♥ – pour faciliter la découverte d'un fit 4-4.

♠ D 7  
♥ R 10 8 7  
♦ R D 10 3  
♣ V 8 3

1 ♣      1 ♥

Avec quatre cartes à ♥ ou à ♠, je vous conseille d'annoncer directement votre majeure sur 1 ♣, même avec quatre (ou cinq) cartes à ♦.

♠ D V 8 3  
♥ V 6  
♦ 8 3  
♣ A D 10 7 5

1 ♦      1 ♠

Avec une **majeure** quatrième et une mineure longue – sur l'ouverture d'1 ♦ ou d'1 ♥ –

priorité à la majeure jusqu'à 11 points H.

---

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

1 ♥      1 ♠

Appliquez la même règle que dans l'exemple précédent – sur l'ouverture d'1 ♦ – et nommez en priorité votre majeure en 1 sur 1.

---

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

1 ♠      2 ♦

Avec 13 points H vous êtes assez fort pour faire un changement de couleur au palier de 2. Avec un bicolore 5-5, nommez la plus chère.

---

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

1 ♠      2 ♦

Vous êtes trop fort pour un soutien direct à 4 ♠. Avec un espoir de chelem commencez par annoncer votre belle couleur à ♦.

---

♠ A V 10 8  
♥ A  
♦ V 8 2  
♣ A V 10 8 7

1 ♥      2 ♣

Avec 15 points H vous êtes assez fort pour répondre 2 ♣ – changement de couleur 2 sur 1 – dans le but de nommer les ♠ au tour suivant.

---

♠ A 9 3  
♥ A R D 10 3  
♦ 7 3  
♣ R V 9

1 ♣      2 ♥

Un exemple classique de changement de couleur avec saut avec 17 points H et une très belle majeure cinquième.

---

## LES RÉPONSES À SA

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

1 ♦ **1 SA**

Ne passez pas avec 8 points H.  
Utilisez la ROUE DE SECOURS  
et répondez 1 SA.

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

1 ♠ **1 SA**

Répondez 1 SA avec 7 points H  
et cinq cartes à ♥. Vous êtes  
pas assez fort pour répondre 2  
♥.

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

1 ♣ **1 SA**

Sur 1 ♣, la réponse d'1 SA  
montre un jeu régulier de 8 à 10  
points H et bien sûr dénie une  
majeure quatrième.

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

1 ♣ **2 SA**

Une réponse classique de 2 SA  
avec un jeu régulier de 11 points  
H et des arrêts dans les  
majeures.

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

1 ♦ **3 SA**

Vous êtes trop fort pour la  
réponse de 2 SA avec 14 points  
H.

Répondez 3 SA avec des arrêts  
dans les autres couleurs.

## TEST PRATIQUE N° 5

LA PREMIÈRE RÉPONSE : SUITE

Voici 5 jeux. Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

	VOTRE JEU	VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ A 5 ♥ D 10 9 7 ♦ V 10 9 7 3 ♣ 8 7	1 ♣ <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1 ♦ <input type="checkbox"/> 1 ♥ <input type="checkbox"/> 1 SA
2	♠ 10 9 7 4 ♥ R 9 ♦ 7 6 ♣ A D V 7 6	1 ♦ <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1 ♠ <input type="checkbox"/> 1 SA <input type="checkbox"/> 2 ♣
3	♠ 8 ♥ R V 10 5 ♦ A D V 9 8 ♣ R 5 4	1 ♥ <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2 ♦ <input type="checkbox"/> 3 ♦ <input type="checkbox"/> 4 ♥
4	♠ R 9 ♥ A R V 8 ♦ A 7 6 ♣ D 10 7 6	1 ♣ <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2 ♣ <input type="checkbox"/> 2 ♥ <input type="checkbox"/> 3 SA
5	♠ 7 ♥ R 10 9 8 7 ♦ R D 7 6 2 ♣ V 9	1 ♣ <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1 SA <input type="checkbox"/> 2 ♦ <input type="checkbox"/> 2 ♥

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<input type="checkbox"/> 1 ♦ = 15 <hr/> <input type="checkbox"/> 1 ♥ = 20 <hr/> <input type="checkbox"/> 1 SA = 5	<b>Je vous conseille</b> avec un jeu faible de donner la priorité à l'annonce d'une <b>majeure</b> sur l'ouverture d'1 ♣ – même avec 5 cartes à ♦ – ici pour ne pas être gêné par une intervention à 1 ♠
2	<input type="checkbox"/> 1 ♠ = 20 <hr/> <input type="checkbox"/> 1 SA = 8	<b>Rappel de la règle</b> → sur 1 ♦ et 1 ♥ avec une

	<p>③ 2 ♣ = 12</p>	majeure 4 <sup>e</sup> et une mineure longue : <b>priorité à la majeure</b> jusqu'à <b>11 points H</b> . Répondez 1 ♠
3	<p>① 2 ♦ = 20</p> <p>② 3 ♦ = 12</p> <p>③ 4 ♥ = 6</p>	Avec un jeu nettement trop fort pour un soutien direct à 4 ♥, commencez par faire <b>un changement de couleur</b> . La réponse de 2 ♦ facilitera la demande d'un chelem
4	<p>① 2 ♣ = 20</p> <p>② 2 ♥ = 10</p> <p>③ 3 SA = 8</p>	<b>Rappel</b> → la réponse de 2 ♥ garantit un minimum de <b>5 cartes</b> et la réponse « <b>naturelle</b> » de 3 SA un maximum de <b>15 points H</b> . Reste 2 ♣, changement de couleur <b>2 sur 1</b> (forcing)
5	<p>① 1 SA = 20</p> <p>② 2 ♦ = 8</p> <p>③ 2 ♥ = 10</p>	Répondez 1 SA avec <b>5 cartes</b> à ♥ et un <b>bicolore 5-5</b> . Avec 9 points H, vous n'êtes pas assez fort pour un changement de couleur <b>2 sur 1</b> . Faites la réponse « <b>artificielle</b> » d'1 SA
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	<b>EXCELLENT</b> – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	<b>Relisez le chapitre</b>

## LE JEU DE LA CARTE

# LE PLAN DE JEU A SANS-ATOUT

Avant de fournir la 1<sup>re</sup> carte du **mort**, vous devez examiner les possibilités des 2 jeux combinés : celui du **mort** et le **vôtre** → **faites votre PLAN DE JEU**.

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

**Votre PLAN DE JEU repose sur les 2 bases suivantes →**

**1 – Le compte de vos levées gagnantes LE COMPTE**  
**2 – Le choix de la couleur à affranchir DES LEVÉES**  
**GAGNANTES**

Le compte des **levées gagnantes** est **la priorité** lorsque vous jouez un **contrat à sans-atout**.

Il existe **3 sortes de levées gagnantes** :

- ① Les levées **maîtresses**
- ② Les levées **sûrement affranchissables**
- ③ Les levées **probables**

Vous devez compter vos levées **gagnantes couleur par couleur**.

- ① **Les levées maîtresses** : ce sont celles que l'on peut encaisser **sans rendre la main**.
- ② **Les levées sûrement affranchissables** : ce sont des levées qu'on est certain d'affranchir **en rendant la main** à l'adversaire.
- ③ **Les levées probables** : ce sont des levées que l'on peut **tenter** d'affranchir, mais sans certitude.

Il ne sera pas toujours **nécessaire** de rendre la main, **par exemple** en tentant une **impasse**, en cas de succès.

## LE JEU DE LA CARTE

*Voici un exemple :*

♠ A D V  
 ♥ R 6 3  
 ♦ V 10 6 4  
 ♣ R V 10



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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 2 de ♠**

**① Calcul des levées maîtresses**

à Pique = 3

à Cœur = 2

Total = 5 levées maîtresses

**② Calcul des levées sûrement affranchissables**

à Carreau = 3

**③ Calcul des levées probables**

à Trèfle = 1 ou 2

Selon la place de la Dame de ♣

**Total des levées gagnantes =**

5 + 3 + 1 ou 2 = 9 ou 10

Après avoir compté vos levées, vous devez rechercher un **plan gagnant**.

Le **PLAN GAGNANT** c'est celui qui vous permettra de faire **le nombre de levées demandées AVANT** que vos adversaires n'aient pu vous faire chuter.

## LE JEU DE LA CARTE

### LE CHOIX DE LA COULEUR À AFFRANCHIR

Vous devez essayer de gagner votre contrat en affranchissant suffisamment de levées **AVANT** que le camp adverse n'ait réussi à vous faire chuter.

**Le principe de base → affranchissez votre couleur la plus**

**longue.**

Ce principe général sera le plus souvent **efficace**, mais **il ne s'agit pas** d'une règle formelle.

*Voici un exemple :*

♠ A 5  
♥ D 3  
♦ R V 7 5 2  
♣ R D V 10



♠ R 3  
♥ A R 6 4  
♦ D 6 3  
♣ 8 7 6 2

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du Valet de ♠**

**1 – Comptez vos levées gagnantes :**

- **Les levées maîtresses** : 2 à ♠ + 3 à ♥ = 5
- **Les levées affranchissables** : 3 sûres à ♣ et 4 probables à ♦ (partage 3-2).

Après l'entame, il vous reste un seul **arrêt** à ♠.

Pour arriver à un total de **9 levées**, vous devez affranchir les ♦ → **votre couleur la plus longue**.

## LE JEU DE LA CARTE

**Un conseil** → avant d'affranchir votre couleur la plus longue, vérifiez s'il n'existe pas une couleur **plus sûre**.

**N'affranchissez pas votre couleur la plus longue :**

- ① Quand il existe **une couleur plus sûre**.
- ② Quand vous **n'avez plus assez ou plus d'arrêt** dans la couleur d'entame.

*Voici un exemple :*

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



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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 6 de ♥**

En affranchissant les ♦ – votre couleur la plus longue – vous risquez de chuter avec Roi-Valet 3<sup>e</sup> en Est.

Il existe **un plan de jeu fiable à 100 %** en affranchissant **2 levées à ♣** – **l'autre couleur** de votre camp.

Vous réaliserez : **4 levées à ♣**, **2 levées à ♠** et à **♥** et l'As de ♦ – sur un total de **9 levées**.

**À retenir** → Quand vous possédez un nombre important de levées maîtresses, méfiez-vous des mauvais partages et des impasses.

**Pensez à affranchir des levées sûres.**

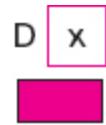
## LA CARTE DU MORT SUR L'ENTAME

Il s'agit de la **1<sup>re</sup>** carte que vous devez jouer **du mort** dans **un contrat à sans-atout**.

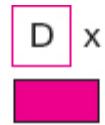
Il n'est pas toujours évident de savoir **quelle carte fournir du mort sur l'entame** d'une basse carte.

Je vais vous donner un certain nombre d'exemples classés selon **les honneurs** que vous possédez dans la couleur.

①



A 10 x



A 9 x



A x x

Fournissez un **petit** dans l'exemple de **gauche**, vous assurez **2** levées.

Fournissez **la Dame** dans les **2** autres cas.

②

V  x



A 10 x

10  x



A V x

V x  x



A 10

Fournissez un petit dans les 3 cas : vous ferez 2 levées.

③

V  x



A x x

D  x



R x x

V  x



D x x

Fournissez l'honneur second du mort dans les 2 premiers cas.

Fournissez petit dans le 3<sup>e</sup> cas pour assurer une levée.

## LEÇON N° 6

LA MAJEURE CINQUIÈME	<p>1 SA → STAYMAN ET TEXAS</p> <p>Le Stayman et le Texas sont deux conventions inséparables de l'ouverture d'1 SA.</p> <p>Il n'y a <b>pas de bon bridge sans le Stayman et le Texas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Test pratique n° 6</b></li></ul>
LE JEU DE LA CARTE en défense	<p>L'ENTAME À SANS-ATOUT</p> <p>Bien entamer est un avantage considérable.</p> <p>À sans-atout, l'objectif est d'affranchir <b>la couleur longue</b> de son camp et de choisir <b>la bonne carte.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Test pratique n° 7</b></li></ul>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

#### 1 SA → STAYMAN ET TEXAS

L'ouverture d'1 SA est une ouverture **précise**, elle montre un jeu régulier de 15 à 17 points H – **sans majeure cinquième**.

**Rappel** → il est nécessaire de posséder **un total minimum de 25 points H** pour jouer 3 SA

#### LES 3 ZONES DE RÉPONSES

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

Pour répondre tenez compte du nombre de cartes que vous détenez dans **1** ou les **2** majeures pour savoir si vous devez utiliser **1** ou **2** grandes conventions du bridge : **le Stayman ou le Texas.**

#### LE 2 ♣ STAYMAN

Les 2 ♣ Stayman est utilisé pour rechercher un fit **4-4 en majeure**. Il pose à l'ouvreur la question suivante :

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

Voici les 4 réponses au 2 ♣ Stayman :

- 2 ♦ : pas de majeure
- 2 ♥ : 4 cartes à ♥
- 2 ♠ : 4 cartes à ♠
- 2 SA : 4 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

La réponse de 2 SA est conventionnelle : elle montre les 2 majeures 4<sup>e</sup>.

• Utilisez le Stayman avec 1 ou 2 majeures 4<sup>e</sup> à partir de 9 points DH ; c'est-à-dire avec un espoir ou une certitude de manche.

Un conseil → pas de Stayman avec une distribution 4-3-3-3.

### LE TEXAS MAJEUR

Le Texas s'utilise de façon classique avec une majeure 5<sup>e</sup>.

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

#### RÉPONDEZ :

- 2 ♦ : avec un minimum de 5 cartes à ♥
- 2 ♥ : avec un minimum de 5 cartes à ♠

L'ouvreur annoncera la couleur au dessus. On dit qu'il rectifie le Texas. La rectification est obligatoire.

♠ V 10 3 ♥ R D V 5 ♦ A D ♣ R 9 7 2	1 SA	2 ♥
		2 ♠

La convention Texas présente deux avantages →

- ① Le Texas permet à l'ouvreur – 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.

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

### COMMENT RÉPONDRE SUR 1 SA ?

#### 1 – SANS MAJEURE 4<sup>e</sup>

- Passez jusqu'à 8 points H ou utilisez le Texas mineur.

Les Texas mineurs : répondez →

- 2 ♠ avec une longueur 6<sup>e</sup> à ♠
- 3 ♣ avec une longueur 6<sup>e</sup> à ♦

1 SA      2 ♠  
 3 ♣      passe

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

- Avec 9 points H – ou 8 points H « bien faits » → répondez 2 SA.
- À partir de 10 points H → demandez la manche à 3 SA.

## 2 – AVEC UNE MAJEURE 4<sup>e</sup>

Utilisez la réponse de 2 ♣ Stayman pour rechercher un **fit 4-4** en majeure à partir de 9 points DH.

- **avec 9-10 points DH** : proposez une manche sur la réponse de l'ouvreur : **soutien** à 3 ♥ ou 3 ♠ ou 2 SA.
- **à partir de 11 points DH** : demandez la manche à 3 SA ou **soutenez** à 4 ♥ ou à 4 ♠.

1 SA      2 ♠  
 2 ♥      4 ♥

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

Le fit 4-4 à ♥ est trouvé, demandez la manche à 4 ♥. **Pour faire jouer l'ouvreur : le Texas sur Stayman** Sur la réponse de 2 SA – les 2 majeures – répondez :

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

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

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

**La règle** → **utilisez le Texas à 2 ♦ ou 2 ♥, puis sur la rectification à 2 ♥ ou 2 ♠ :**

- **Passez** jusqu'à 8 points DH.
- **Avec 9 ou 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** → imposez une manche :
  - annoncez 3 SA avec une distribution régulière
  - annoncez 4 ♥ ou 4 ♠ avec une majeure 6<sup>e</sup>
  - nommez une **nouvelle couleur** forcing de manche avec une distribution bicolore

1 SA      2 ♥  
 2 ♣      3 SA

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

Après votre Texas à 2 ♥ – pour les ♠ – annoncez 3 SA. L'ouvreur **rectifiera** à 4 ♠ avec un soutien de 3 ou 4 cartes.

## 4 – AVEC UN BICOLORE MAJEUR 5-4

Utilisez le Texas jusqu'à 8 **points DH**

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 ♠

Revalorisez votre jeu avec un soutien de 5 cartes.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

- À partir de 11 points DH →

- Si l'ouvreur répond 2 ♥, 2 ♠ ou 2 SA : demandez la manche en majeure
- Si l'ouvreur répond 2 ♦, vous avez 2 possibilités :

1 – **annoncer votre majeure 5<sup>e</sup> au palier de 3 :**

- 3 ♥ avec 5 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠
- 3 ♠ avec 5 cartes à ♠ + 4 cartes à ♥

C'est ce que je vous conseille pour l'instant.

2 – **annoncer votre majeure 4<sup>e</sup> au palier de 3 :**

- 3 ♥ avec 5 cartes à ♠ + 4 cartes à ♥
- 3 ♠ avec 5 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠

C'est la convention **des majeures croisées**.

Son objectif : **faire jouer la main forte**.

Utilisez cette convention dès que vous aurez un minimum **d'expérience**.

1 SA      2 ♣  
 2 ♦      3 ♥

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

3 ♥ : convention des **majeures croisées**.

Si vous ne jouez pas cette convention, répondez 3 ♠, annoncez votre **majeure 5<sup>e</sup>** au palier de 3.

## AVEC UN BICOLORE MAJEUR 5-5

et de quoi jouer la manche : répondez 4 ♦

1 SA  4 ♦ **5-5 majeur**

## TEST PRATIQUE N° 6

1 SA → STAYMAN ET TEXAS

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

	VOTRE JEU	VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ 10 8 7 ♥ DV 9 6 ♦ A 5 ♣ D 8 6 2	1 SA      2 ♣ 2 ♠ <input type="checkbox"/> ?	① passe ② 2 SA ③ 3 SA
	♠ A 9 8 ♥ RV 10 9 6 ♦ 7 6 ♣ D 9 8	1 SA      2 ♦ 2 ♥ <input type="checkbox"/> ?	① 2 SA ② 3 SA ③ 4 ♥
	♠ RD 9 8 6 ♥ A 7 6 ♦ R 10 8 7 ♣ 8	1 SA      2 ♥ 2 ♣ <input type="checkbox"/> ?	① 3 ♦ ② 3 SA ③ 4 ♣
4	♠ DV 8 7 6 ♥ AD 10 4 ♦ 9 8 ♣ R 6	1 SA      2 ♣ 2 ♦ <input type="checkbox"/> ?	① 3 ♥ ② 3 ♣ ③ 3 SA
	♠ V 10 ♥ R 10 8 7 ♦ 9 8 ♣ AR 9 7 2	1 SA      2 ♣ 2 SA <input type="checkbox"/> ?	① 3 ♥ ② 4 ♣ ③ 4 ♥

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<p>① passe = 10</p> <p>② 2 SA = 20</p> <p>③ 3 SA = 12</p>	Après le <b>Stayman</b> , vous n'avez pas trouvé de fit 4-4 à ♥. En face d' <b>1 SA</b> 15-17, proposez la manche à sans-atout. L'ouvreur demandera 3 SA s'il n'est pas minimum
2	<p>① 2 SA = 6</p>	Après avoir fait un <b>Texas</b> , annoncez 3 SA sur la rectification à 2 ♥. Votre

	$\textcircled{2} \ 3 \text{ SA} = 20$ $\textcircled{3} \ 4 \heartsuit = 8$	partenaire demandera la manche à 4 $\heartsuit$ avec un soutien de 3 ou 4 cartes
3	$\textcircled{1} \ 3 \diamond = 20$ $\textcircled{2} \ 3 \text{ SA} = 10$ $\textcircled{3} \ 4 \spadesuit = 8$	Sur la rectification à 2 $\spadesuit$ , annoncez 3 $\diamond$ – <b>nouvelle couleur forcing de manche</b> . Le Texas apporte de la souplesse dans les enchères
4	$\textcircled{1} \ 3 \heartsuit = 20$ $\textcircled{2} \ 3 \spadesuit = 20$ $\textcircled{3} \ 3 \text{ SA} = 6$	Deux bonnes réponses avec ce <b>bicolore majeur 5-4 et 12 points H</b> : 3 $\heartsuit$ , c'est la convention des <b>majeures croisées</b> pour faire jouer l' <b>ouvreur</b> et 3 $\spadesuit$ naturel
5	$\textcircled{1} \ 3 \heartsuit = 4$ $\textcircled{2} \ 4 \clubsuit = 20$ $\textcircled{3} \ 4 \heartsuit = 16$	Le soutien à 3 $\heartsuit$ n'est pas forcing ! Avec une certitude de manche, je vous conseille d'adopter le <b>Texas sur Stayman</b> → répondez 4 $\clubsuit$ pour faire jouer la main forte
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LE JEU DE LA CARTE L'ENTAME À SANS-ATOUT

**Vous serez deux fois plus souvent en défense que déclarant.**

**Bien entamer** au bridge est un avantage aussi considérable que bien servir au tennis.

Au moment d'**entamer** vous devez d'abord **choisir la couleur** puis la **bonne carte**.

### LE CHOIX DE LA COULEUR

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

Je vais vous donner la liste des bonnes entames.

Ces bonnes entames sont classés selon leur nombre d'étoiles et **dans l'ordre** de préférence.

### LES ENTAMES\*\*\*

- 1 – **La couleur cinquième** du partenaire → ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠, couleur d'intervention.
- 2 – **Votre couleur cinquième** → en cas d'égalité, donnez la **priorité** à la couleur **la plus robuste**. Avec 2 couleurs équivalentes : préférez la majeure.
- 3 – **Une majeure quatrième** → à partir de D 10 x x.  
Les couleurs riches en **honneurs** sont plus faciles à affranchir.

## LE JEU DE LA CARTE

### LES ENTAMES\*\*

- 1 – **Une majeure quatrième**.
- 2 – **Une mineure quatrième** : à partir de D 10 x x.
- 3 – **La combinaison A R x**.
- 4 – **Les séquences de 3 cartes** : R D V – D V 10 – V 10 9.
- 5 – **Les fausses séquences de 3 cartes** : R D 10 – D V 9.  
Ici encore entre deux classements identiques →  
**priorité** à l'entame en **majeure**.

### LES ENTAMES\*

- 1 – **Une mineure quatrième** sous un honneur, ou avec **4 basses cartes**.
- 2 – **Une couleur majeure de 3 cartes** avec :
  - **2 honneurs** qui se suivent : D V x – V 10 x
  - **3 petites cartes**
  - ou sous un honneur troisième : R x x, D x x

### SANS BONNE ENTAME

Il peut arriver que vous n'ayez pas de bonne entame.

Dans ce cas **je vous conseille** d'éliminer dans l'ordre les plus mauvaises entames.

**Évitez d'entamer** →

- Dans une couleur nommée par l'adversaire – surtout le déclarant.
- Avec un singleton dans la couleur.
- Avec un doubleton surtout avec un honneur second.

## LE JEU DE LA CARTE

### LA CARTE D'ENTAME

La carte d'entame est **une carte très précise**.

C'est avec elle **que débute** la **signalisation**.

La signalisation est le pilier d'une bonne défense.

Vous devez apprendre et comprendre les **RÈGLES** pour « **communiquer** » avec votre partenaire.

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

## LA QUATRIÈME MEILLEURE

Avec une couleur au moins **cinquième** ou quatrième par un honneur, **appliquez la règle suivante** :

**RÈGLE** → **à sans-atout, entamez la quatrième carte à partir de la plus forte.**

Entamez votre **quatrième meilleure**.

*Voici plusieurs exemples :*

avec R 10 7 3	→	entamez le 3
avec D 10 7 5 3	→	entamez le 5
avec A D 9 7 2	→	entamez le 7

## L'ENTAME D'UN HONNEUR

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

*Voici plusieurs exemples :*

avec <b>R</b> D V 6	→	entamez du <b>Roi</b>
avec <b>R</b> D 10 7 3	→	entamez du <b>Roi</b>
avec <b>D</b> V 10 4	→	entamez de la <b>Dame</b>
avec A <b>V</b> 10 8 7	→	entamez du <b>Valet</b>

## LE JEU DE LA CARTE

### 2 ENTAMES CONVENTIONNELLES

#### 1 – L'entame de l'AS

L'entame de l'AS montre →

**A R x** ou **A R x x**

Sur cette entame conventionnelle, le partenaire doit **appeler** ou refuser selon son intérêt dans la couleur.

#### 2 – L'entame du ROI

L'entame du ROI dans un contrat à sans-atout montre **une couleur solide** qui comporte un **minimum de 3 honneurs**.

*Voici plusieurs exemples :*

avec A <b>R</b> V x x	→	entamez du <b>Roi</b>
-----------------------	---	-----------------------

avec  10 9 x  
avec  V 10  
avec  V 9

→

entamez du Roi

→

entamez du Roi

→

entamez du Roi

## LES AUTRES ENTAMES

- ① **L'entame avec 4 basses cartes** → entamez de la **seconde plus forte** :

9  6 3      8  4 2

- ② **L'entame avec 3 basses cartes** → entamez de la **plus forte** :

 8 2       7 3       4 2

- ③ **L'entame sous un honneur troisième** → entamez la carte du **milieu – l'intermédiaire** :

R  3      D  2      V  3

- ④ **Dans la couleur du partenaire** → entamez en **pair-impair** (voir page 115)

**Retenez** → l'entame de l'intermédiaire sous un **honneur 3<sup>e</sup>**.

## TEST PRATIQUE N° 6

### L'ENTAME À SANS-ATOUT

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre **score** à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE ENTAME EN OUEST ?	RÉPONSE	
1	♠ A R V 6 2 ♥ V 9 8 6 ♦ 7 2 ♣ 9 8	S O N E 1 SA - 2 ♦ - 2 ♥ - 3 SA -	① 6 de ♠	
			② Roi de ♠	
			③ AS de ♠	
2	♠ 10 9 ♥ A R 8 7 4 ♦ V 10 8 6 ♣ 7 2	S O N E 1 ♣ - 2 SA - 3 SA -	① Valet de ♦	
			② 7 de ♥	
			③ As de ♥	
3	♠ 9 6 2 ♥ D 10 5 ♦ D 10 9 8 4 ♣ 8 7	S O N E 1 ♣ 1 ♣ 1 SA - 3 SA -	① 10 de ♦	
			② 2 de ♠	
			③ 9 de ♠	
4	♠ D V 8 3 ♥ A 9 7 2 ♦ V 10 7 ♣ 8 7	S O N E 1 SA - 3 SA -	① Valet de ♦	
			② 2 de ♥	
			③ 3 de ♠	
5	♠ A R 7 ♥ 10 9 ♦ V 9 7 6 ♣ 9 8 6 4	S O N E 1 SA - 2 SA - 3 SA - - -	① 6 de ♦	
			② 10 de ♥	
			③ As de ♠	

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<u>① 6 de ♠ = 10</u> <u>② Roi de ♠ = 20</u> <u>③ As de ♠ = 12</u>	<p>La <b>couleur d'entame</b> – ♠ – est évidente ; reste à choisir la <b>bonne carte</b>. Avec As-Roi-Valet 5<sup>e</sup>, entamez du <b>ROI</b> pour indiquer <b>3 honneurs</b></p>
2	<u>① Valet de ♦ = 6</u> <u>② 7 de ♥ = 20</u> <u>③ As de ♥ = 10</u>	<p>Vous devez choisir l'entame à ♥ → c'est <b>une entame***</b>. Dans le but de conserver une <b>communication</b> dans votre camp, entamez du <b>7, la 4<sup>e</sup> meilleure</b></p>
3	<u>① 10 de ♦ = 4</u> <u>② 2 de ♠ = 20</u> <u>③ 9 de ♠ = 12</u>	<p>Entamez dans la <b>majeure 5<sup>e</sup></b> de <b>vos partenaires</b> qui est intervenu à 1 ♠. Avec 3 cartes à ♠ → entamez du 2 – la plus petite en pair-impair (page 115)</p>

4	<p>① Valet de ♦ = 4</p> <hr/> <p>② 2 de ♥ = 10</p> <hr/> <p>③ 3 de ♠ = 20</p>	<p>Vous avez le choix entre <b>2</b> majeures <b>4<sup>e</sup></b>. L'entame sous <b>Dame-Valet</b> est une excellente, tout honneur : As, Roi ou 10 est <b>efficace</b>. Entamez de votre <b>4<sup>e</sup></b> meilleure → le 3 de ♠</p>
5	<p>① 6 de ♦ = 8</p> <hr/> <p>② 10 de ♥ = 10</p> <hr/> <p>③ As de ♠ = 20</p>	<p><b>Évitez les entames en mineure</b> dans ce type de séquences, une entame en <b>majeure</b> est <b>conseillée</b>. Avec As-Roi <b>3<sup>e</sup></b> à ♠, posez l'<b>As</b> de ♠ sur la table</p>
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	<b>Relisez le chapitre</b>

## LEÇON N° 7

LA MAJEURE CINQUIÈME	<p><b>2 SA → STAYMAN ET TEXAS</b></p> <p>Ici encore vous retrouverez le Stayman et le Texas.</p> <p>Le Texas permet de faire jouer la main forte. Plus l'ouverture est <b>forte</b>, plus le Texas est <b>efficace</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Test pratique n° 8</b></li></ul>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<p><b>LE PLAN DE JEU À L'ATOUT</b></p> <p>Comme à sans-atout, vous devez réfléchir dès l'entame.</p> <p>À l'atout, il y a <b>la coupe</b> avec les atouts du mort et le <b>danger</b> d'une coupe adverse.</p>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

#### 2 SA → STAYMAN ET TEXAS

L'ouverture de 2 SA montre **un jeu régulier de 20 ou 21 points H**.

Vous pourrez utiliser toutes les conventions étudiées dans cette leçon après une ouverture **de 2 ♣ ou de 2 ♦** et une **redemande à 2 SA**.

##### LE 3 ♣ STAYMAN

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

**Évitez** le Stayman avec une distribution 4-3-3-3.

**Voici les 4 réponses au 3 ♣ Stayman →**

- 3 ♦ : **pas de majeure**
- 3 ♥ : **4 cartes à ♥**
- 3 ♠ : **4 cartes à ♠**
- 3 SA : **4 cartes à ♥ + 4 cartes à ♠**

##### LE TEXAS MAJEUR

Comme sur 1 SA, le Texas s'utilise avec une majeure 5<sup>e</sup> :

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

**Les 2 avantages du Texas sur 2 SA →**

- ① Il permet à l'ouvreur de recevoir l'entame.
- ② Il permet de s'arrêter à 3 ♥ ou à 3 ♠ :

2 SA      3 ♦  
3 ♥      passe

♠ 6  
♥ V 10 8 7 4  
♦ 9 8 4  
♣ V 7 6 2

Le contrat de 3 ♥ gagnera plus souvent que 2 SA.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

Un conseil → rectifiez toujours dans la couleur du Texas. Plus l'ouverture est forte, plus le Texas est efficace. L'avantage de recevoir l'entame est important.

- Une convention utile (avec un minimum d'expérience) : rectifiez le Texas avec saut, avec 4 cartes dans la majeure de votre partenaire et un jeu maximum. Vous pouvez utiliser cette convention sur 1 SA.

♠ A V 10  
♥ R D 9 5  
♦ A 5  
♣ A D 10 9

2 SA      3 ♦  
4 ♥

### COMMENT RÉPONDRE SUR 2 SA ? 1 – SANS MAJEURE

Répondez 3 SA à partir de 5 points H, jusqu'à 11 points H.  
Avec un jeu plus fort vous devez envisager un chelem.

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

À partir de 6 points DH, répondez 3 ♣ pour rechercher un fit 4-4 en majeure.

- Sans fit → concluez à 3 SA.
- Le fit 4-4 est trouvé → annoncez 4 ♥ ou 4 ♠.
- Sur la réponse de 3 SA – les 4 majeures – vous avez le choix entre :
  - demander 4 ♥ ou 4 ♠
  - utiliser le Texas sur Stayman :

4 ♣ : pour faire jouer 4 ♥  
4 ♦ : pour faire jouer 4 ♠

## LA MAJEURE CINQUIÈME

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

C'est l'utilisation du Texas.

Sur la rectification à 3 ♥ ou à 3 ♠ →

- passez jusqu'à 5 points DH
- à partir de 6 points DH, vous devez :
- **annoncer 3 SA** avec une distribution régulière ou semi-régulière
- **conclure à 4 ♥ ou à 4 ♠** avec une majeure 6<sup>e</sup>
- **nommer une nouvelle couleur** au palier de 4 avec un jeu fort et – en principe – une distribution **bicolore**

*Voici un exemple :*

2 SA      3 ♦  
3 ♥      3 SA

♠ D V 5  
♥ A 10 9 7 3  
♦ 7 3  
♣ V 6 3

L'ouvreur **rectifiera** à 4 ♥ avec 3 ou 4 cartes.

#### 4 – AVEC UN BICOLORE MAJEUR 5-4

- **Faites un Texas jusqu'à 5 points DH.**
- **Utilisez le Stayman à partir de 6 points DH.**

Le **fit en majeur** est trouvé : soutenez à 4 ♥ ou à 4 ♠.

Sur la réponse de 3 ♦, vous avez le choix entre :

- annoncer votre majeure 5<sup>e</sup>
- utiliser la convention **des majeures croisées** :

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

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

2 SA      4 ♦

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

# TEST PRATIQUE N° 8

## 2 SA → STAYMAN ET TEXAS

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

	VOTRE JEU	VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ R 10 7 ♥ 10 9 8 6 ♦ R 9 8 7 3 ♣ 5	2 SA <input type="checkbox"/>	① 3 ♣ ② 3 ♦ ③ 3 SA
2	♠ R V 10 7 4 ♥ D 9 6 2 ♦ 9 8 ♣ 7 4	2 SA <input type="checkbox"/>	① 3 ♣ ② 3 ♥ ③ 3 ♠
3	♠ V 6 ♥ D 9 8 6 2 ♦ 9 ♣ A R V 9 7	2 SA <input type="checkbox"/>	① 3 ♣ ② 3 ♦ ③ 3 ♠
4	♠ D V 9 8 ♥ 10 9 7 ♦ A 10 9 7 6 ♣ 6	2 SA      3 ♣ 3 ♦ <input type="checkbox"/>	① 3 ♠ ② 3 SA ③ 4 ♦
5	♠ D V 8 6 ♥ D 4 ♦ R 9 8 ♣ 8 7 6 2	2 SA      3 ♣ 3 SA <input type="checkbox"/>	① passe ② 4 ♦ ③ 4 ♠

## RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<p>① 3 ♣ = 20 ② 3 ♦ = 4 ③ 3 SA = 8</p>	<p>Faites un <b>Stayman</b> à 3 ♣ avec <b>4 cartes</b> à ♥, une distribution irrégulière et de quoi jouer la manche. Le Stayman permet de rechercher un fit 4-4 en majeure</p>
2	<p>① 3 ♣ = 20 ① 3 ♥ = 10</p>	<p>Exactement comme sur l'ouverture d'1 SA, utilisez le</p>

	<p>③ 3 ♠ = 6</p>	<b>Stayman</b> à 3 ♣ avec un <b>bicolore majeur</b> 5-4 et de quoi jouer la manche
3	<p>① 3 ♣ = 6</p> <p>② 3 ♦ = 20</p> <p>③ 3 ♠ = 6</p>	Avec une majeure 5 <sup>e</sup> , utilisez le <b>Texas</b> . Répondez 3 ♦ – Texas pour les ♥ – vous nommerez votre 2 <sup>e</sup> couleur au tour suivant – 4 ♣ – sur la rectification du Texas
4	<p>① 3 ♠ = 8</p> <p>② 3 SA = 20</p> <p>③ 4 ♦ = 6</p>	Sur la réponse de 3 ♦ – <b>pas de majeure</b> 4 <sup>e</sup> – annoncez 3 SA. Évitez de rechercher une manche en mineure à 5 ♦
5	<p>① passe = 8</p> <p>② 4 ♦ = 20</p> <p>③ 4 ♠ = 18</p>	Rappel → la réponse de 3 SA au Stayman indique les 2 <b>majeures</b> 4 <sup>e</sup> . Toujours dans le but de faire jouer <b>la main forte</b> , utilisez le <b>TEXAS</b> sur <b>STAYMAN</b> , répondez 4 ♦ → pour 4 ♠
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LE JEU DE LA CARTE

## LE PLAN DE JEU À L'ATOUT

Réfléchissez **avant** de fournir la 1<sup>re</sup> CARTE DU MORT.

**Et faites votre PLAN DE JEU qui repose sur les 2 bases suivantes →**

- 1 – **Le compte des levées perdantes**
- 2 – **Décider si vous devez ou non jouer atout**

## LES AVANTAGES DE L'ATOUT

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.

## LE COMPTE DES LEVÉES PERDANTES

- Vous devez compter vos levées perdantes – couleur par couleur – par rapport à la main **LONGUE** à l'atout.

Tenez compte des **distributions adverses** les plus **probables** (voir page 274) pour compter vos perdantes de façon plus précise.

Un cas particulier → en **cas de fit 4-4** à l'atout.

Comptez vos **perdantes** par rapport à la main :

- qui possède les atouts les plus **forts**
- qui détient des **perdantes** à éliminer par la coupe.

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

*Voici un exemple :*

♠ R 10 9 4  
 ♥ V 10 8 5  
 ♦ 6 5  
 ♣ D 9 4



♠ A D V 8 7  
 ♥ D 9 7 3  
 ♦ A R 3  
 ♣ 3

**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du Valet de ♦**

Comptez vos **perdantes** :

à Pique	= 0
à Cœur	= 2
à Carreau	= 1
à Trèfle	= 1
Total	= 4 perdantes

Vous devez éliminer par la **coupe** une perdante à ♦.

Avec **4** atouts au mort : enlevez les atouts adverses. Puis donnez l'As et le Roi de ♥ pour affranchir **2** levées et coupez votre ♦ perdant avec un atout du mort.

**Commencez par jouer atout** : quand il n'y a **pas d'urgence** – en dehors d'un risque de coupe adverse.

# LE JEU DE LA CARTE

## DEVEZ VOUS JOUER OU NON ATOUT ?

Commencez par jouer atout, s'il n'y a pas **d'autre urgence**.

### LES 3 URGENCES

Voici les **3 manœuvres** ou **urgences** où vous devrez **retarder** le retrait des **atouts** adverses :

- ① **La coupe avec les atouts de la main courte.**
- ② **La défausse rapide d'une ou plusieurs perdantes.**
- ③ L'utilisation de l'atout **comme moyen de communication.**

#### ① La coupe

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



♠ A V 10 9 8  
♥ D 9 3  
♦ A R 5  
♣ A R

**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame de la Dame de ♣.**

**Comptez vos perdantes** : 3 à ♥ et 1 à ♦ = 4 perdantes.

Si vous commencez par jouer atout ou si vous remontez au mort pour jouer ♥ → vous **gaspillez** un atout et vous ne pourrez plus couper **vos perdantes** à ♥.

**Le bon plan de jeu** → ouvrez immédiatement **la coupe** du mort en jouant ♥.

# LE JEU DE LA CARTE

#### ② La défausse

La **défausse** → peut permettre de faire disparaître une ou plusieurs **perdantes** « immédiates » de **vos main ou du mort**.

*Voici un exemple :*

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



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

**Vous jouez 4 ♥. Ouest entame du 5 de ♠.**

**Comptez vos perdantes** : 1 par couleur – soit un total de **4** perdantes.

Ici encore vous ne **devez pas commencer par jouer atout**.

**Une défausse urgente** va vous permettre de vous débarrasser de votre **perdante** à ♠.

**Le bon plan** : prenez l'entame de l'As et jouez le Roi de ♦. Vous pourrez défausser le ♠ perdant de votre main sur un **honneur** à ♦.

**Pensez à défausser votre perdante AVANT de jouer atout.**

## LE JEU DE LA CARTE

### ③ L'atout comme communication

Votre couleur d'atout sera assez souvent une couleur riche en **honneurs**.

Ces honneurs peuvent permettre à votre camp de faire une ou plusieurs **impasses** ou servir de **rentrée** pour **encaisser une couleur affranchie**.

*Voici un exemple :*

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



♠ A R D V 3  
 ♥ 8 4 2  
 ♦ D 7 2  
 ♣ 8 7

**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du Roi de ♣**

Pour arriver à un total de **10** levées, vous devez réaliser : **5** levées à ♠ + **4** levées à ♥ et l'As de ♣.

Prenez l'entame au mort, jouez atout pour le Valet et ♥ pour le 10.

Rejouez atout pour la Dame et recommencez l'impasse à ♥. Enlevez les ♠ adverses et faites une 3<sup>e</sup> impasse à ♥.

Grâce à l'atout – **comme communication** – vous avez pu tenter 3 fois l'impasse à ♥.

## LEÇON N° 8

LA MAJEURE CINQUIÈME	RÉPONSES SUR 2 ♥ ET 2 ♠ FAIBLE Le 2 Faible est une ouverture de barrage avec des réponses précises : notamment le <b>Relais à 2 SA</b>
LE JEU DE LA CARTE <i>en défense</i>	L'ENTAME À L'ATOUT Vous devez faire des levées « immédiates » ou gêner le déclarant. Une notion essentielle : <b>le pair-impair</b> PETIT RÉSUMÉ DES ENTAMES • <b>Test pratique n° 9</b>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

## RÉPONSES SUR 2 ♥ ET 2 ♠ FAIBLE

RÈGLE → l'ouvreur d'un 2 Faible ne doit plus se 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 au palier de 3** est destiné à barrer le camp adverse. Une réponse efficace quand vous êtes non vulnérable.
- **Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠** est également un arrêt.

Voici deux exemples de soutien à 4 ♥ :

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

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

Dans l'exemple de gauche : il s'agit d'un **barrage**.

Dans l'exemple de droite : il s'agit d'une main **forte** pour gagner la manche ou contrer une intervention adverse.

#### 2 – La réponse de 3 SA

Elle indique que **vous voulez jouer 3 SA** et rien d'autre.

2 ♠

3 SA

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

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES RÉPONSES FORCING

### LE RELAIS À 2 SA

Le Relais forcing à 2 SA indique un fit ou un semi-fit dans la majeure et au minimum un espoir de manche.

L'ouvreur doit préciser la force de son ouverture :

MINI

Il répète sa couleur → 3 ♥ ou 3 ♠

MAXI

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

Deux précisions →

- ① Avec une **courte à ♠** et un 2 ♥ **maxi** → faites la **réponse économique** de 4 ♥.
- ② Donnez la **priorité** à l'**annonce d'une force** avec un 2 Faible **maxi**, une **force et un singleton**.

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

2 ♥ 2 SA

3 ♦

2 Faible **maxi** et l'As de ♦

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

2 ♠ 2 SA

4 ♣

2 Faible **maxi** et **courte à ♣**

SUITE DES ENCHÈRES APRÈS 2 SA

- Toute nouvelle couleur du répondant est forcing

2 ♥ 2 SA  
 3 ♣ 3 ♠

L'enchère de 3 ♠ est **forcing** de manche

## LA MAJEURE CINQUIÈME

- Le retour au palier de 3 – après une réponse **maxi** n'est pas forcing.

2 ♠      2 SA  
3 ♣      3 ♠

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

Sur 3 ♠ : l'ouvreur doit décider de demander ou non la manche.

## LE CHANGEMENT DE COULEUR

**RÈGLE → le changement de couleur est forcing.**

- Il faut détenir un jeu **puissant** pour faire une enchère forcing en face d'un 2 Faible.

2 ♥

2 ♠

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

Après une réponse par un changement de couleur :

→ **donnez la priorité au soutien** : avec 3 cartes ou un honneur second s'il s'agit d'une majeure :

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

2 ♥      2 ♠  
3 ♠

→ **sans soutien** : répétez votre couleur ou nommez une force annexe avec un bon 2 Faible.

## LA MAJEURE CINQUIÈME L'ENTAME À L'ATOUT

Dans un contrat à l'atout, le déclarant, grâce à la **coupe**, peut empêcher le défilé des cartes affranchies par la défense.

- **Le déclarant peut faire des levées grâce à la coupe de la main courte.**

### LA COULEUR D'ENTAME

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 (autre qu'à l'atout)**
- 3 – **La couleur nommée par le partenaire**

#### 4 – Une séquence d'honneurs

Un conseil → évitez d'entamer dans une couleur nommée par le camp adverse – sauf entame\*\*\*.

#### SANS ENTAME\*\*\*

Tenez compte des enchères adverses et en cas de fit donnez la priorité à l'entame atout.

1 – Contre un plan de coupe → entamez atout pour réduire ou empêcher les coupes du mort.

*Voici deux exemples de « plan de coupe » :*

① 1 ♥ 2 ♥ ② 1 ♣ 1 ♣  
4 ♥ 2 ♣ 4 ♣

---

### LE JEU DE LA CARTE

Attention → l'entame atout doit être « neutre » c'est-à-dire ne pas donner de levée.

*Voici quelques exemples : V 10 9, 10 9 8, 10 9, 9 8, 8 7 3, ...*

2 – Contre un plan d'affranchissement → entamez dans une couleur non nommée.

Choisissez la couleur où vous possédez l'honneur le plus élevé – sauf l'As – ou deux honneurs qui se suivent.

Si vous avez le choix entre 2 couleurs → entamez dans la couleur la plus courte.

*Voici deux exemples de « plan d'affranchissement » :*

① 1 ♥ 2 ♦ ② 1 ♣ 1 ♣  
2 ♥ 4 ♥ 3 ♣ 3 ♣  
4 ♣

3 – S'il n'y a pas de « plan visible » →

Choisissez l'entame la moins risquée y compris à l'atout.

LES ENTAMES À ÉVITER →

**Voici les entames que vous devez éviter :**

- Un singleton d'atout
- Une couleur où vous détenez l'AS SANS LE ROI

Vous devez également éviter d'entamer dans une couleur nommée par l'adversaire sauf :

- s'il s'agit de l'atout
- si vous détenez un singleton

---

### LE JEU DE LA CARTE

---

#### LA CARTE D'ENTAME

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

L'importance du **nombre** de cartes que vous possédez dans **la couleur** 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 de la **seconde plus petite**

*Voici quelques exemples :*

R 10 7 6 **2** – R 10 **7** 2 – D 8 **2** – **10** 2

10 7 **3** 2 – 9 7 **6** 4 – D 8 **2** – 8 7 **2**

L'objectif de l'entame en **pair-impair** est de donner au **tour suivant** un **signal précis** à votre partenaire :

- ① L'entame d'une carte basse survie d'une carte **moins élevée = nombre pair** de cartes.
- ② L'entame d'une carte basse survie d'une carte **plus élevée = nombre impair** de cartes.

**Le compte précis des couleurs – la base de la signalisation moderne française** – est indispensable pour connaître le nombre de levées que vous pouvez **encaisser** dans une couleur. Appliquez les règles d'entame.

## LE JEU DE LA CARTE

### L'ENTAME D'UN HONNEUR

**RÈGLE → entamez l'honneur le plus élevé avec deux honneurs qui se suivent.**

L'entame avec une séquence est plus simple à **l'atout** qu'à sans-atout.

*Voici quelques exemples :*

- |                      |                           |
|----------------------|---------------------------|
| avec <b>A</b> R x x  | entamez de l' <b>AS</b>   |
| avec <b>R</b> D x x  | entamez du <b>ROI</b>     |
| avec <b>D</b> V 9 x  | entamez de la <b>DAME</b> |
| avec <b>R</b> V 10   | entamez du <b>VALET</b>   |
| avec <b>V</b> 10 x x | entamez du <b>VALET</b>   |

**Un cas particulier →**

Vous pouvez conventionnellement entamer du **ROI** avec **AS-ROI secs** :

Après avoir fait la levée, **encaissez l'As** →

votre partenaire saura que **vous coupez** le 3<sup>e</sup> tour de la couleur.

# TEST PRATIQUE N° 9

## L'ENTAME À L'ATOUT

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE ENTAME EN OUEST ?	RÉPONSE	
1	♠ 9 8 ♥ V 10 8 4 ♦ A R 10 8 ♣ 7 6 3	S O N E 1 ♣ - 1 ♠ - 2 ♠ - 4 ♠ - - -	① As de ♦	
			② Valet de ♥	
			③ 9 de ♠	
2	♠ V 9 7 6 ♥ D V 8 6 ♦ 8 ♣ V 10 8 7	S O N E 1 ♠ - 2 ♠ - 4 ♠ - - -	① Valet de ♣	
			② 8 de ♦	
			③ Dame de ♥	
3	♠ D V 10 ♥ D 9 7 3 ♦ R D 10 7 ♣ 9 8	S O N E 1 SA - 2 ♥ - 2 ♠ - 3 SA - 4 ♠ - - -	① 9 de ♣	
			② Roi de ♦	
			③ Dame de ♠	
4	♠ R 7 4 ♥ 6 5 2 ♦ V 10 9 7 4 ♣ 8 6	S O N E - - 1 ♥ 1 ♠ - 2 ♥* - 3 ♠ - 4 ♠ - * Fit à ♠	① Valet de ♦	
			② 2 de ♥	
			③ 6 de ♥	
5	♠ 6 ♥ A V 10 8 ♦ A 10 9 4 ♣ R 9 7 2	S O N E 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 4 ♠ -	① 2 de ♣	
			② 7 de ♣	
			③ 6 de ♠	

## RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	① As de ♦ = 20	Vous possédez une entame*** avec As-Roi dans une couleur non annoncée. Avec <b>As-Roi</b> → entamez de l'As
	② Valet de ♥ = 10	
	③ 9 de ♠ = 8	
2	① Valet de ♣ = 6	Ici encore vous avez la « chance » de posséder une des <b>entames***</b> → un <b>singleton</b> – autre qu'à l'atout. Entamez du 8 de ♦ pour faire des <b>coupes</b>
	② 8 de ♦ = 20	
	③ Dame de ♥ = 10	

3	<p>① 9 de ♣ = 10</p> <p>② Roi de ♦ = 8</p> <p>③ Dame de ♠ = 20</p>	L'ouvreur possède 15 à 17 points H et le mort à de quoi jouer la manche. Sans autre renseignement en dehors du fit à ♠, faites l'entame <b>la moins risquée</b> → <b>atout</b> , entamez de la Dame de ♠
4	<p>① Valet de ♦ = 10</p> <p>② 2 de ♥ = 20</p> <p>③ 6 de ♥ = 14</p>	Votre partenaire à ouvert d'1 ♥, l'entame dans <b>la couleur d'ouverture de votre partenaire</b> est une entame***. Entamez donc ♥ en choisissant la <b>bonne</b> carte → <b>le 2 en pair-impair</b>
5	<p>① 2 de ♣ = 14</p> <p>② 7 de ♣ = 20</p> <p>③ 6 de ♠ = 6</p>	Dans ce test vous avez 3 <b>mauvaises entames</b> : 2 couleurs où vous possédez l'As <b>sans le Roi</b> et un <b>singleton à l'atout</b> . Il ne vous reste plus que l'entame à ♣ → <b>le 7 en pair-impair</b>
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## PETIT RÉSUMÉ DES ENTAMES

---

		LA COULEUR D'ENTAME
<b>À SANS-ATOUT</b> <b>LES 3 ENTAMES</b> <b>***</b>		1 – La couleur <b>cinquième</b> du partenaire 2 – Votre couleur <b>cinquième</b> 3 – Une <b>majeure</b> quatrième à partir de : D 10 x x
<b>À L'ATOUT</b> <b>LES 4 BONNES</b> <b>ENTAMES</b>		1 – Une couleur commandée par <b>AS ROI</b> 2 – Un <b>singleton</b> (en dehors de l'atout) 3 – La couleur nommée par le partenaire 4 – Une <b>séquence</b> d'honneurs
<input type="checkbox"/> à SANS ATOUT — si différent à l'ATOUT	LA CARTE D'ENTAME	
<b>A R</b> <b>A R x</b> <b>A R V x</b> <b>A R x x x</b> <b>A D V x x</b> <b>A V</b> 10 x x <b>R D V x</b> <b>R D 10 9 x</b> <b>R D 10</b> <b>R D x x x</b> <b>R V</b> 10 x <b>R V x x x</b> <b>R 10 9 x</b> <b>R x x x</b> <b>D V 10 x</b> <b>D V 9 x</b> <b>D V x x</b> <b>D V x</b> <b>D V</b> <b>D 10 x x</b> <b>D 9 x x x</b> <b>V 10 9 x</b> <b>V 10 x x</b> <b>V 10 x</b> <b>V 10</b> <b>R x x</b> <b>D x x</b> <b>V x x</b> <b>10 x x</b> <b>10 x</b> <b>10 x x x x</b> <b>xxx x x</b> <b>x x x x</b> <b>x x x</b> <b>x x</b>		

## LEÇON N° 9

LA MAJEURE CINQUIÈME	RÉPONSES SUR 2 ♣ ET 2 ♦ Les réponses sur les 2 ouvertures <b>forcing</b> de la Majeure 5 <sup>e</sup> sont conventionnelles. Vous devez les apprendre par cœur.
LE JEU DE LA CARTE <i>en défense</i>	LA SIGNALISATION SUR L'ENTAME La signalisation <b>sur l'entame</b> marque <b>le début d'une bonne défense</b> . Elle doit être précise. Ici encore vous retrouverez : le <b>pair-impair</b>

### LA MAJEURE CINQUIÈME RÉPONSES SUR 2 ♣ ET 2 ♦

#### LES RÉPONSES SUR 2 ♣

- **Une réponse conventionnelle** → 2 ♦

Elle est pratiquement **obligatoire** et forcing pour 1 tour.

La réponse de 2 ♦ ne garantit rien : c'est un RELAIS.

- **Les autres réponses** : 2 ♥ – 2 ♠ – 3 ♣ et 3 ♦ sont **naturelles** avec **un espoir de chelem** et

- une couleur 5<sup>e</sup> par **2 gros honneurs** au palier de 2
- une couleur 6<sup>e</sup> par **2 gros honneurs** au palier de 3

2 ♣

2 ♥

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

Dans plus de 90 % des cas,  
le **début des enchères sera** :

2 ♣ 2 ♦ Relais

Voici les principales redemandes de l'ouvreur :

- 2 ♥ = 2 Fort à ♥
- 2 ♠ = 2 Fort à ♠

- 2 SA = SUPER 2 SA (22-23 H)
- 3 ♣ = unicolore fort à ♣
- 3 ♦ = unicolore fort à ♦
- 3 SA = bicolore majeur fort 5 ♠ + 5 ♥\*

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### APRÈS 2 ♥ OU 2 ♠ → SUITE DES ENCHÈRES

Vous devez répondre avec quelques points H, en donnant la priorité – à partir de 3 cartes – au soutien en majeure.

1 – **Le soutien à 4 ♥ ou à 4 ♠ → de 6 à 9 points S**

À partir de 3 cartes, c'est un arrêt.

2 ♣      2 ♦  
2 ♥      4 ♥

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

2 – **Le soutien à 3 ♥ ou à 3 ♠ → à partir de 10 points S**

• **Une notion importante → le soutien forcing**

À partir de 10 points S, un chelem est possible. Le soutien économique à 3 ♥ ou à 3 ♠ est un soutien forcing qui permet de dialoguer – échanger des renseignements – en vue de demander ou non un chelem.

2 ♣      2 ♦  
2 ♠      3 ♠

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

3 – **Les réponses à sans-atout**

• **La réponse de 2 SA sur 2 ♥ ou 2 ♠ indique 4 à 8 points H.**

Elle est forcing pour 1 tour.

• **La réponse de 3 SA avec saut indique 9 ou 10 points H.**

Sur 3 ♣ et 3 ♦ : répondez 3 SA à partir de 5-6 points H.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### 4 – Le changement de couleur

Le changement de couleur est forcing de manche.

Il montre un espoir de chelem sur 2 ♥ ou 2 ♠ :

2 ♣      2 ♦  
2 ♠      3 ♣

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

À noter → sur la redemande à 2 SA – 22 ou 23 points H – la suite des enchères est la même qu'après une ouverture de 2 SA. Seule la **force** de l'ouvreur change, tenez-en compte.

## LES RÉPONSES SUR 2 ♦

L'ouverture de 2 ♦ est **forcing de manche**.

Les réponses les plus fréquentes :

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

Les réponses conventionnelles

- 3 ♣ = 1 AS et du jeu : 1 ROI ou 2 DAMES
- 3 ♦ – 3 ♥ – 3 ♠ = couleur 6<sup>e</sup>, commandée par Roi-Dame-Valet

À noter → la réponse – très rare – de 4 SA = 3 AS.

## LA MAJEURE CINQUIÈME LA SUITE DES ENCHÈRES

**RÈGLE** → lorsque l'ouvreur de 2 ♦ saute directement à la manche sur votre réponse, c'est qu'il **manque 2 AS**.

♠ A R D V 8 6 2  
♥ R D V 10  
♦ R  
♣ 9

2 ♦      2 ♠

4 ♠ = il manque 2 AS

### • Sur la redemande à 2 SA – **illimitée**

Le répondant doit poursuivre les enchères jusqu'à la manche – même avec un jeu nul.

Utilisez le Stayman et le Texas comme sur 2 SA.

**La réponse de 2 ♠ : 1 AS indéterminé** est **économique**, elle permet la redemande à 2 SA de l'ouvreur :

2 ♦      2 ♠  
2 SA      3 ♣

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

Sur 2 SA, utilisez le Stayman pour rechercher un **fit 4-4 ♥**

### • L'ouvreur annonce sa couleur

– Nommez une bonne couleur au moins 5<sup>e</sup>

- Avec un jeu de soutien en majeure
  - soutenez à 4 ♥ ou à 4 ♠ avec un jeu faible
  - soutenez à 3 ♥ ou à 3 ♠ avec un jeu moyen ou fort → c'est un soutien forcing

Un soutien en **dessous** de la manche est encourageant.

## LE JEU DE LA CARTE

### LA SIGNALISATION SUR L'ENTAME

La signalisation sur l'entame doit être utilisée dans **les 2 cas** principaux suivants →

- 1 – Votre partenaire **entame d'un honneur**.
- 2 – Le mort a fourni un honneur qui **reste maître**.

Dans la majorité des cas, vous devez donner **la priorité au signal pair-impair**.

### LE SIGNAL PAIR-IMPAIR

**Donnez votre compte en pair-impair :**

- **Avec un nombre IMPAIR** → **fournissez la plus PETITE**.
- **Avec un nombre PAIR** → **fournissez une GROSSE carte – la 2<sup>e</sup> plus forte avec 4 cartes**.

*Voici quelques exemples :*

D 9 7 2 – V 9 8 6 3 – D 10 9 8  
 V 8 7 2 – 9 3 4 2 – 10 6 2  
 8 6 2 – 10 4 – 8 3

Le **pair-impair est très efficace** →

- **À l'atout** → il permet de déterminer le **nombre** de levées à **encaisser**.
- **À sans-atout** → il fournit à l'entameur le « **compte** » de sa couleur et donc le **nombre de cartes du déclarant**.

## LE JEU DE LA CARTE

*Voici trois exemples à sans-atout :*

①

V 10 3  
 \_\_\_\_\_  
 8 4

**Entame : le 5**

Fournissez le **8** sur le **Valet** → **signal pair**

②

V 10 3  
 Entame : le 5 8 6 2

Fournissez le 2 sur le Valet → signal **impair**

③

V 10 3  
 Entame : le 5 8 6 2

Continuez à fournir le 2 sur le 3 → votre partenaire saura **que vous possédez 3 cartes dans la couleur** – signal **impair**.

## LES APPELS ET LES REFUS

**Utilisez l'appel direct ou le refus** → quand le compte en pair-impair ne présente pas d'intérêt particulier.

- **Pour appeler** → fournissez votre plus **grosse** carte inutile.
- **Pour refuser** → fournissez votre plus **petite** carte.

Appelez ou refusez selon votre **intérêt** dans la couleur.

## LE JEU DE LA CARTE

### SIGNALISATION SPÉCIALE À SANS-ATOUT 1 – SUR L'ENTAME DE L'AS

Dans un contrat à sans-atout – voir page 94 – l'entame de l'AS provient de **la combinaison** : A R x (x).

**Règle sur l'entame de l'As** →

Vous devez appeler ou refuser la couleur.

*Voici plusieurs exemples : vous êtes en Est*

V 8 6 4

Entame : l'AS O E

① **Vous possédez** : D 10 9 3

Appelez du 10, votre plus **grosse** carte inutile, votre partenaire jouera le Roi et un petit. Vous ferez **4 levées** dans la couleur.

② **Vous possédez** : 10 5 2

Refusez la couleur en fournissant le 2.

③ **Vous possédez** : 9 3

Refusez la couleur en fournissant le 3. Il n'y a plus de signal pair-impair.

④ **Vous possédez** : D 9 5 2

**Appelez** en fournissant le **5**. Votre plus **grosse** carte inutile. La tenaille **Dame-9** est indispensable à la capture du Valet quatrième.

**En défense comme en face du mort** → évitez **le gaspillage**.

## LE JEU DE LA CARTE

### 2 – SUR L'ENTAME DU ROI

Dans un contrat à sans-atout, l'entame du **ROI** garantit **une couleur commandée par 3 honneurs**.

RÈGLES sur l'entame du Roi →

1. **Débloquez votre honneur** – si vous possédez l'honneur complémentaire.
2. **Utilisez le signal pair-impair** – quand vous ne possédez pas d'honneur.

*Voici plusieurs exemples : vous êtes en Est*

8 7 3

**Entame : le Roi**      **O E**

① **Vous possédez : V 9 2**

Fournissez le **Valet**, votre partenaire possède Roi-Dame-10.

② **Vous possédez : D 5**

Fournissez la **Dame**, l'honneur complémentaire.

③ **Vous possédez : 9 6 2**

Fournissant le **2**, sans honneur utilisez le signal **PAIR-IMPAIR**.

④ **Vous possédez : 9 2**

Fournissez le **9**. Indiquez un nombre **PAIR** de cartes.

\* Pour joueurs expérimentés.

# LEÇON N° 10

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES 3 INTERVENTIONS DE BASE</b> L'intervention est le début des enchères compétitives. Quel que soit votre niveau, vous devez connaître les 3 interventions de base. • <b>Test pratique n° 10</b>
LE JEU DE LA CARTE <i>en défense</i>	<b>LA PREMIÈRE LEVÉE</b> Le déclarant réfléchit à son plan de jeu et vous à votre plan de défense dès <b>la vue du mort</b> . Quelle carte devez-vous fournir quand <b>il n'y a pas</b> de signalisation possible ?

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES 3 INTERVENTIONS DE BASE

**Une intervention** → c'est **la première enchère d'un des joueurs du camp de la défense** derrière une enchère de l'ouvreur ou du répondant.

Les règles qui concernent les interventions n'ont pas le même **caractère obligatoire** que celles concernant les ouvertures.

Dans le cadre de la **Majeure cinquième**, il n'y a qu'une seule bonne ouverture pour un jeu, alors qu'il est possible d'avoir **le choix entre deux** interventions et également le choix entre intervenir et ne **pas** intervenir.

Dans ce chapitre, nous allons étudier les interventions de **base après une ouverture de 1 à la couleur**.

#### TROIS BONNES RAISONS POUR INTERVENIR

- ① Jouer le contrat final en attaque ou en défense
- ② Gêner le camp adverse
- ③ Indiquer à votre partenaire **la bonne entame**

**Un conseil** → pensez également à intervenir pour trouver **une défense économique**, surtout en situation de vulnérabilité favorable, contre **une manche** ou un chelem adverse.

# LA MAJEURE CINQUIÈME

## 1 – L'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 **5<sup>e</sup>**
- soit une **valeur d'ouverture**

**Un conseil → intervenez à 1 ♠ dès que possible.**

L'intervention à 1 ♠ est très **efficace** et peu dangereuse.

1 ♦      1 ♠

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

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

- soit une couleur **6<sup>e</sup> très robuste** et un minimum de 9-10 points H
- soit une **bonne** couleur **5<sup>e</sup>** et la valeur d'une **ouverture convenable**

*Voici deux exemples d'intervention à 2 ♣ après l'ouverture d'1 ♥ :*

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

♠ A R  
♥ 9 8  
♦ V 7 6 3  
♣ A D V 9 8

**Attention !** n'intervenez pas au niveau de **2** avec une couleur médiocre surtout si vous êtes **vulnérable**.

# LA MAJEURE CINQUIÈME

**EN INTERVENANT À LA COULEUR, VOUS RISQUEZ →**

- ① **de jouer un mauvais contrat**
- ② **d'être contré**
- ③ **d'indiquer la mauvaise entame**

**Retenez** → qu'une bonne intervention est basée sur la **solidité** de la couleur et sur une bonne distribution.

Seule l'expérience vous permettra de vous tirer d'affaire dans les cas très difficiles.

**Un conseil** → pensez à intervenir pour indiquer la **bonne entame** à votre partenaire.

1 ♣

1 ♥

♠ 10 9 8
♥ A R V 9 6
♦ 10 4
♣ 8 7 2

### L'intervention avec saut à 2 ♥ et à 2 ♠

Je vous conseille – dès que vous aurez un minimum d'expérience – d'adopter les interventions en **barrage** avec saut à 2 ♥ et 2 ♠.

- **Intervenez avec saut à 2 ♥ et à 2 ♠ :**

→ avec une majeure 6<sup>e</sup> robuste et environ 6 à 10 points H – l'équivalent d'un 2 Faible.

1 ♥

2 ♠

♠ R D 10 8 7 3
♥ 5
♦ D 9 8 6
♣ 9 3

**Tenez compte des vulnérabilités en présence et de vos cartes intermédiaires.**

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### 2 – LE CONTRE D'APPEL

**Le contre d'appel** est l'intervention la plus **économique**.

SUD	OUEST
1 ♣	Contre

Sans éléver le palier des enchères, vous pouvez indiquer une valeur d'**ouverture** et une bonne distribution.

**Valeur du contre d'appel** →

**Pour faire un contre d'appel, il faut un minimum de 14 points DH et un soutien dans les 3 autres couleurs.**

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

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

• Sur 1 ♠

1 ♦

X

→ 4 cartes à ♥

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

- **Avec un jeu** légèrement plus fort : vous pouvez contrer d'appel avec un soutien dans la ou les majeures non annoncées, même avec un doubleton en mineure.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

UNE SITUATION DÉLICATE → vous détenez un jeu fort et un doubleton dans une majeure non annoncée :

Vous pouvez utiliser le contre d'appel à partir de 18 points H.

1 ♣

X

♠ A 10  
♥ A V 10 5  
♦ R D V 7 3  
♣ A 5

Contrez avec 19 points H – même avec un doubleton à ♠.

Un conseil → avec un jeu moins fort, évitez le contre d'appel avec un doubleton dans une majeure non nommée.

## 3 – L'INTERVENTION À 1 SA

Intervenez à 1 SA avec →

- 16 à 18 points H
- une distribution régulière
- une nette tenue dans la couleur adverse

Voici deux exemples d'intervention à 1 SA sur 1 ♠ :

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

♠ R D 9  
♥ R 9 8  
♦ A D 10 8 6  
♣ D 9

2 conseils →

1. Soyez prudent si vous êtes vulnérable, le contre de l'intervention à 1 SA est punitif (voir page 314).
2. Si vous possédez les 2 majeures 4<sup>e</sup> – sur 1 ♣ ou 1 ♦ – choisissez plutôt le contre d'appel.

## TEST PRATIQUE N° 10

## LES 3 INTERVENTIONS DE BASE

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE INTERVENTION ?		RÉPONSE	
1	♠ A D 10 9 7 ♥ R 10 8 6 ♦ 10 9 3 ♣ 7	1 ♣	?	① passe	
				② contre	
				③ 1 ♠	
2	♠ A 9 ♥ 10 9 7 6 ♦ A 8 ♣ R D V 9 7	1 ♦	?	① passe	
				② contre	
				③ 2 ♣	
3	♠ R 10 9 8 ♥ R D 10 4 ♦ 8 ♣ A 9 7 4	1 ♦	?	① passe	
				② contre	
				③ 1 ♥	
4	♠ A D 10 8 7 ♥ 5 ♦ A 9 8 ♣ R V 9 3	1 ♥	?	① contre	
				② 1 ♠	
				③ 2 ♠	
5	♠ A D ♥ A 10 9 ♦ V 9 8 ♣ R D V 9 8	1 ♣	?	① contre	
				② 1 SA	
				③ 2 ♣	

RÉPONSES ET COMMENTAIRES		
1	① passe = 6	N'hésitez pas à intervenir à 1 ♠ – la <b>meilleure</b> des interventions – avec une robuste couleur 5 <sup>e</sup> et un singleton pour <b>gêner</b> vos adversaires et indiquer l'entame
	② contre = 8	
	③ 1 ♠ = 20	
2	① passe = 8	Évitez le contre d'appel avec un doubleton dans une majeure non annoncée. Avec 14 points H efficaces et une belle couleur 5 <sup>e</sup> , intervenez à 2 ♣
	② contre = 8	
	③ 2 ♣ = 20	
3	① passe = 8	Un contre d'appel minimum, mais <b>obligatoire</b> avec les 2 majeures 4 <sup>e</sup> , une distribution <b>tricolore</b> et <b>un singleton</b> dans la couleur d'ouverture
	② contre = 20	
	③ 1 ♥ = 10	
4	① contre = 14	Intervenez à 1 ♠ – <b>priorité à la majeure 5<sup>e</sup></b> au palier de 1 – avec un jeu de 14 points H – par rapport au contre d'appel. Rappel : l'intervention à 2 ♠ est <b>faible</b> avec 6 cartes
	② 1 ♠ = 20	
	③ 2 ♣ = 4	
5	① contre = 14	L'intervention à 1 SA est <b>la plus précise</b> – donc la meilleure – avec un jeu régulier de 17 points H et un <b>double arrêt</b> à ♠, la couleur d'ouverture
	② 1 SA = 20	
	③ 2 ♣ = 8	
VOTRE RÉSULTAT		
de 86 à 100	→ EXCELLENT – Continuez	
de 60 à 85	→ Vous êtes sur la bonne voie	
moins de 60	→ Relisez le chapitre	

### PETIT RÉSUMÉ DES 3 INTERVENTIONS DE BASE

<b>INTERVENTIONS À LA COULEUR</b>  <b>à partir de 5 cartes</b>	<b>AU NIVEAU DE 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>soit une robuste couleur</li> <li>soit une valeur et une majeure 5<sup>e</sup></li> </ul>
--	-----------------------	--

	AU NIVEAU DE 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>soit une très robuste couleur sixième</li> <li>soit une belle couleur cinquième et la valeur d'une ouverture moyenne</li> </ul>
6 cartes	AVEC SAUT à 2 ♥ et 2 ♠	<p>Intervention de barrage avec →</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>une robuste couleur sixième</li> <li>6 à 10 points H (environ)</li> </ul>
CONTRE D'APPEL		<ul style="list-style-type: none"> <li>à partir de 14 points DH</li> <li>un soutien dans les 3 autres couleurs</li> </ul> <p>Si vous êtes minimum avec →</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les 2 majeures quatrièmes sur 1 ♣ et 1 ♦</li> <li>l'autre majeure sur 1♥ et 1 ♠</li> </ul>
1 SANSATOUT		<ul style="list-style-type: none"> <li>de 16 à 18 points H</li> <li>une distribution régulière</li> <li>un net arrêt dans la couleur adverse</li> </ul>

## LE JEU DE LA CARTE

### LA PREMIÈRE LEVÉE

**La première levée est essentielle** : le déclarant réfléchit à son plan de jeu.  
 1 – Vous devez en profiter – **comme votre partenaire pour établir un plan de défense**, après avoir fait un **examen de situation**.

2 – Ensuite nous verrons **quelle carte vous devez four-nir** – dans les situations où il n'y a pas de signalisation possible – en **3<sup>e</sup> position**.

### LE PLAN DE DÉFENSE

Le plan de défense doit se faire – si possible – **avant que le déclarant ne détache la 1<sup>re</sup> carte du mort**. Il est valable pour les **2 joueurs**.

**3 NOTIONS POUR ÉTABLIR UN PLAN DE DÉFENSE →**

① **Le nombre de points H de votre partenaire**

② Le nombre de levées du déclarant

③ La stratégie du moindre risque

## LE NOMBRE DE POINTS H DU PARTENAIRE

Il est logique de faire une évaluation assez précise du nombre de points H du déclarant. Ce sera **plus facile** après une enchère à **sans-atout**.

Ensuite vous ferez le **total** des points H des **3** jeux : le vôtre – le mort – le déclarant.

**Déduisez ce total de 40 → pour obtenir le nombre de points H de votre partenaire.**

## LE JEU DE LA CARTE

*Voici un exemple* après une ouverture d'1 SA du déclarant :

Au mort : 9 points H

Vous : 8 points H

Le déclarant : 15 à 17 points H

---

Total : 32 à 34 points H

Votre partenaire possède : **40 – 32 à 34 = 8 à 6** points H.

## LE NOMBRE DE LEVÉES DU DÉCLARANT

Le compte des **levées visibles** du déclarant est assez souvent **possible**.

Ce compte sert à déterminer l'**urgence** d'une **contre-attaque**.

*Voici un exemple :*

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

Entame : Dame de ♣

N  
E

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

**Les enchères de Nord-Sud :**

1 ♦

1 ♠

2 ♦

3 ♦

3 ♣

4 ♠

Sud joue 4 ♠. Comptez les levées du déclarant

**5 à ♠ + 5 à ♦ + le Roi de ♣ = 11 levées**

## LE JEU DE LA CARTE

**Il s'agit d'une situation d'**urgence**.**

Un conseil → en cas d'urgence  
PRIORITÉ à la CONTRE-ATTAQUE.

**Le bon raisonnement** → pour battre 4 ♠ vous devez faire 4 levées « immédiates ».

**La bonne défense** → plongez de l'As de ♣ et contre attaquez du 5 de ♥ – sous As-Valet.

Votre seule chance : trouver le Roi 3<sup>e</sup> chez votre partenaire, qui rejoue ♥.

**C'est le cas sur la donne** : vous ferez 4 levées :

3 à ♥ et l'AS de ♣

## LA STRATÉGIE DU MOINDRE RISQUE

La stratégie du **moindre risque** consiste à choisir une couleur sans esprit d'agression, c'est-à-dire sans recherche d'affranchissement ou de coupe.

Vous jouez une couleur avec un seul objectif → **ne pas avantager le déclarant**.

**Adoptez la stratégie du moindre risque** →

- ① Quand la **perte** – ou **réussite** – du contrat est **visible**.
- ② Quand – sans plan visible – le déclarant se borne de rendre la main à **la défense**.

Nous étudierons la stratégie du moindre risque dans le chapitre : Quelle couleur rejouer (page 225).

## QUELLE CARTE FOURNIR EN TROISIÈME POSITION ?

Dans toutes les situations où il n'y a pas de signalisation possible, vous devez en règle générale fournir votre **plus forte carte** en **troisième position** pour obliger le déclarant à utiliser une grosse carte.

**RÈGLE** → **fournissez votre plus grosse carte en troisième position.**

Cette règle est valable à la 1<sup>re</sup> levée et également dans le **cours du jeu**.

*Voici quelques exemples :*

- ① **À l'atout :**

	<b>8 7 3</b>	
D 9 6 2	<b>████</b>	<b>R</b> 10 4
		A V 2

Fournissez la **plus forte**, le **Roi**.

- ② **À sans-atout :**

V 9 7 2	8 6 3 	R  4
	A 10 5	

En troisième, fournissez le **plus petit des honneurs qui se suivent** : **la Dame**.

③ **À sans-atout :**

R 7 5 3	V 8 6 	D  4
	A 9 2	

Fournissez le 10 pour prendre le Valet en impasse : **la plus grosse carte utile**.

④ **À l'atout :**

8 7 5 2	A 10 3 	R  4
	V 9 6	

Faites la levée avec la **Dame**, votre partenaire comprendra que vous possédez le **Roi**.

⑤ **À l'atout :**

9 5 4	R 7 2 	A V  3
	D 8 6	

Fournissez le 10, **le plus petit des honneurs qui se suivent**.

⑥ **À l'atout :**

D 9 6 2	10 7 3 	A  V 4
	R 8 5	

Le 10 Est fournit du mort, prenez de l'AS.

### RÉSUMÉ

En **troisième position sur l'entame ou en cours de jeu** :

→ **fournissez votre plus grosse carte utile**

→ **fournissez le plus petit des honneurs qui se suivent**

## LEÇON N° 11

LA MAJEURE CINQUIÈME	RÉPONSES À L'INTERVENTION À LA COULEUR L'intervention à la couleur est la plus fréquente. Les réponses ne sont pas les mêmes que sur une ouverture !
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	LE LAISSEZ-PASSER Le laisser-passer permet de couper les communications adverses, mais il n'est pas toujours sans <b>danger</b> ... Soyez vigilant.

### LA MAJEURE CINQUIÈME

---

## RÉPONSES À L'INTERVENTION À LA COULEUR

**Au moment de répondre à une intervention** → je vous **conseille** de tenir compte **en priorité du fit** que vous possédez dans la couleur de votre partenaire.

- Tenez compte également de votre **distribution** et des **vulnérabilités** en présence.

**3 conseils** →

- ① Si vous ne possédez **pas de fit** → minimisez si possible la force de votre jeu.
- ② Avec **un net jeu de soutien** et **une bonne distribution** → vous devez vous manifester de la façon la **plus nette** possible.
- ③ **Passez** avec un **jeu faible** sans soutien dans la couleur de votre partenaire.

En effet, il n'est pas question de répondre à partir de 6 points H, comme sur une ouverture de 1 à la couleur.

Votre partenaire qui est intervenu en nommant une couleur n'a pas indiqué grand-chose, à part une bonne longueur au moins 5<sup>e</sup>.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LE CHANGEMENT DE COULEUR

Annoncez une nouvelle couleur en réponse avec :

- soit une robuste couleur,
- soit un jeu fort, c'est-à-dire avec un espoir de manche.

Dans le système classique, les changements de couleur sur une intervention sont :

- non forcing si la couleur est mineure,
- forcing si la couleur est majeure.

Exemples :

1 ♣	1 ♦	-	1 ♥
-----	-----	---	-----

♠	V 7 2
♥	R D V 7 3
♦	D 2
♣	8 6 4

Répondez 1 ♥ – forcing pour 1 tour – avec cette belle majeure 5<sup>e</sup>.

1 ♣	1 ♦	-	1 ♠
-----	-----	---	-----

♠	R 10 8 7 2
♥	A 10 5
♦	A 5
♣	D 3 2

Répondez 1 ♠ – forcing – avec une majeure 5<sup>e</sup> et 13 points H.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES RÉPONSES À SANS-ATOUT

- La réponse à sans-atout au palier minimum montre :
  - 8 à 12 points H au palier de 1
  - 10-11 points H au palier de 2
- La réponse de 2 SA avec saut est une enchère forte. Elle montre 13-14 H et une bonne tenue dans la couleur adverse.

1 ♥	1 ♠	-	2 SA
-----	-----	---	------

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

Répondez 2 SA. C'est une réponse forte, mais **non forcing**.

## LE SOUTIEN

Vous devez soutenir **en priorité** votre partenaire avec trois cartes et 7 à 10 points S, s'il est intervenu à 1 ♥ ou 1 ♠.

- **Le soutien → 7 à 10 points S et le plus souvent 3 atouts.**

1 ♦	1 ♠	-	2 ♠
-----	-----	---	-----

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

Soutenez à 2 ♠, c'est un excellent « barrage ».

- **Le soutien avec saut → 11-12 points S et 4 atouts.**

Il s'agira le plus souvent d'un soutien avec un jeu de distribution pas forcément fort en points H.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

1 ♣	1 ♥	-	3 ♥
-----	-----	---	-----

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

- **Le soutien à la manche à 4 ♥ ou 4 ♠ →**

À partir de 13 S et un puissant soutien d'au moins 4 cartes.

Il s'agira le plus souvent d'un jeu irrégulier avec lequel vous voulez **barrer** le camp adverse.

## LE CUE-BID DE LA COULEUR ADVERSE

1 ♥	1 ♠	-	2 ♥
-----	-----	---	-----

**Faire un cue-bid** → c'est annoncer la couleur adverse au palier au-dessus.

Le cue-bid à 2 ♥ – **forcing pour un tour** – montre un minimum de 11 points DH. **Il garantit trois cartes dans la couleur du partenaire**

**avec un espoir de manche.** Il peut se faire avec seulement deux cartes et une certitude de manche.

*Voici deux exemples après le début d'enchères précédent :*

♠ R 10 8  
♥ A 7 3 2  
♦ 9 5  
♣ R 10 9 7

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

*Avec le jeu de gauche, faites un cue-bid pour vérifier la force de l'intervention de votre partenaire. Vous vous arrêterez à 2 ♠ s'il est minimum.*

*Avec le jeu de droite, faites un cue-bid pour rechercher la meilleure manche : 4 ♠ ou 3 SA.*

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME

---

### COMMENT RÉPONDRE AU CUE-BID ?

Le cue-bid demande des **renseignements** sur la **force** de votre intervention.

- **Avec une intervention minimum** → répétez votre couleur d'intervention.

Vous avez pu lire, à la page précédente, que le cue-bid permettait **de s'arrêter au palier minimum** en face d'une intervention faible.

- **Avec une intervention moyenne** →

- répétez votre couleur avec saut,
- faites une enchère à sans-atout,
- annoncez une nouvelle couleur.

- **Avec une intervention forte** →

- **annoncez directement la manche** à 4 ♥ ou 4 ♠,
- faites une enchère à sans-atout (avec saut si possible),
- nommez une nouvelle couleur avec saut,
- sans distribution particulière, **faites un cue-bid**.

*Voici quelques exemples de réponses au cue-bid après le début d'enchères suivant :*

1 ♠	1 ♥	-	2 ♠
-	?		

## LA MAJEURE CINQUIÈME

Vous avez en Ouest successivement *les quatre jeux suivants* :

①

♠ 9 5 2  
♥ A D 10 9 5  
♦ R 10 8 4  
♣ 10

9 points H. Votre intervention est minimum. **Appliquez la règle : répétez votre couleur** – 2 ♥

②

♠ R 8  
♥ A D 10 8 4  
♦ V 10 3  
♣ R 10 3

Répondez 2 SA pour indiquer **une valeur d'ouverture**, une distribution régulière et un **arrêt à ♠**

③

♠ A 8 7  
♥ R D 9 8 7 2  
♦ A 10 3  
♣ 3

Vous êtes **trop fort** pour répondre 2 ♥.  
Répétez votre couleur **avec saut** 3 ♥

④

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

Vous possédez une intervention maximum – **sans bonne enchère naturelle**.

Montrez la force de votre jeu en faisant un **nouveau cuebid** à 3 ♣ → **en quelque sorte, vous renvoyez la balle** à votre partenaire.

N'OUBLIEZ PAS →

- ① **de répéter votre couleur d'intervention** sur le cuebid pour indiquer une intervention minimum.
- ② **de faire une autre enchère**, dès que vous possédez **une valeur d'ouverture**.

## LE JEU DE LA CARTE

### LE LAISSER PASSER

L'adversaire a entamé une couleur dont vous redoutez **l'affranchissement**.

Pour choisir la couleur à affranchir, vous devez tenir compte du nombre **d'arrêts** – ou de tenues – que vous possédez dans la **couleur d'entame**.

Le **laisser-passer** est une technique qui permet de **couper les communications adverses**. Cette manœuvre peut souvent gêner et voire même empêcher la réalisation des levées adverses affranchies. **L'objectif du laisser-passer → est d'épuiser la main courte.**

Le laisser-passer permet, après avoir coupé les communications **de la défense**, d'**orienter** vos impasses en évitant **l'adversaire dangereux**.

Cette technique très importante dépend logiquement du **nombre d'arrêts** que vous possédez dans la couleur d'entame, dans un contrat à sans-atout.

**Laisser-passer** consiste à refuser de prendre l'entame en fournissant **une petite carte**.

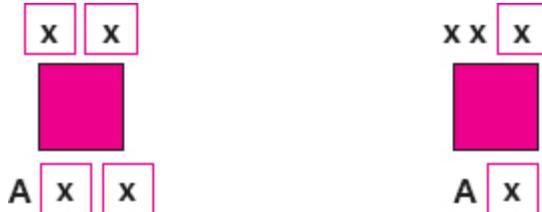
**À noter** → utilisez également le laisser-passer dans **un contrat à l'atout** dans le but de **protéger un honneur** – le plus souvent **un ROI**.

## LE JEU DE LA CARTE

### LE LAISSEZ PASSER AVEC L'AS

L'adversaire entame **une couleur dangereuse**, votre camp y détient l'**As et peu de cartes**.

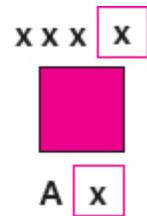
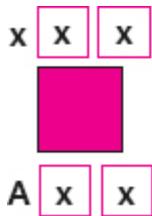
① **Avec un total de 5 cartes** →



**Laissez passer 2 fois** dans l'exemple de gauche

**Laissez passer 1 fois** dans l'exemple de droite, une manœuvre efficace contre le partage **6-2** de la couleur, souvent négligée même par de bons joueurs.

② **Avec un total de 6 cartes** →



**Laissez passer 2 fois** dans l'exemple de gauche

**Laissez passer 1 fois** dans l'exemple de droite, une manœuvre efficace contre le partage 5-2 de la couleur.

## LE JEU DE LA CARTE

### LAISSEZ PASSER 2 FOIS

♠ V 4

♥ 10 7 6 4

♦ R D 10 6

♣ A V 5

♠ R 10 7 5 3

♥ V 9 2

♦ 7 5

♣ 10 7 2



♠ D 9 6

♥ D 8 5

♦ A 8 4

♣ 9 8 4 3

♠ A 8 2

♥ A R 3

♦ V 9 3 2

♣ R D 6

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 5 de ♠**

**Comptez vos levées gagnantes :**

– levées maîtresses : 1 à ♠, 2 à ♥ et 3 à ♣ = 6

– levées sûrement affranchissables : 3 à ♦

**Quel est le problème ?**

Vous risquez de perdre 4 levées à ♠ et l'As de ♦.

Fournissez **le Valet** de ♠ du mort, **la bonne carte sur l'entame** – voir page 81 – malheureusement Est couvre de la Dame.

**Vous appliquez la règle** en laissant passer la Dame, puis le 9 joué par Est et faites la levée au **troisième** tour avec l'As.

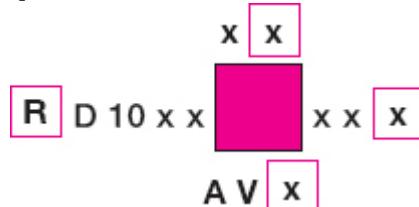
Maintenant vous affranchissez les ♦, Est prend de l'As. Il n'a **plus de ♠**, grâce à votre **double laisser-passer**.

Le contrat est gagné.

## LE LAISSEZ-PASSER AVEC UNE TENUE ET DEMIE

Votre adversaire de gauche entame dans une couleur **dangereuse** pour votre camp.

**Un diagramme classique :**



**Laissez passer le Roi entamé par Ouest.**

Il ne peut plus continuer la couleur sans rentrer dans la **fourchette As-Valet** et vous livrer une levée.

Laisser-passer le Roi avec As-Valet s'appelle : **le coup de Bath**.

Ici le laisser-passer procure une **double tenue** dans la couleur d'entame.

• **Dans les 2 diagrammes suivants** : la carte que vous devez fournir dépend de la suite du coup :



Posez-vous la question suivante :

« **À qui dois-je rendre la main ?** ».

LA RÈGLE →

- **Laissez passer** : si vous risquez de **rendre la main** à votre adversaire de **droite**.
- **Faites la levée** : si vous risquez de **rendre la main** à votre adversaire de **gauche** – l'entameur.

## LE LAISSEZ-PASSER AVEC UNE DOUBLE TENUE

RÈGLE → **vous avez 2 tenues et l'adversaire 2 reprises** :  
**laissez passer 1 fois l'entame.**

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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du Valet de ♣**

Est fournit le Roi.

Pour gagner 3 SA vous devez rendre 2 fois la main à ♦. Si les ♣ sont répartis 4-3, pas de problème.

En revanche pour gagner s'ils sont répartis 5-2 :

**appliquez la règle et laissez-passer le Roi d'Est.**

- **Déroulement du coup →**

Est rejoue ♣ pour votre Dame. Maintenant vous jouez ♦ pour affranchir la couleur. Est fait la levée du Roi. **Grâce au laisser-passer, Est n'a plus de ♣**, il doit jouer une autre couleur. Il ne vous reste plus qu'à rejouer ♦ pour affranchir les 3 levées nécessaires au gain du contrat.

### PAS DE LAISSEZ-PASSER

**RÈGLE → ne laissez pas passer l'entame quand il existe une couleur plus dangereuse.**

*Voici un exemple :*

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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 2 de ♥ pour la Dame d'Est.**

Si vous laissez Est en main, il n'aura aucune difficulté pour trouver **la contre-attaque à ♠**.

**Prenez la Dame de ♥ et tentez l'impasse au Roi de ♣**

**Évitez également de laisser passer →**

- ① Pour conserver la communication pour encaisser vos levées affranchies.
- ② Quand le fait de prendre bloque la couleur adverse.
- ③ Quand la levée du laisser-passer est la levée de chute.

# LEÇON N° 12

LA MAJEURE CINQUIÈME	RÉPONSES AUX INTERVENTIONS – SUITE – La réponse au contre d'appel est <b>obligatoire</b> . Le contreur doit en tenir compte au moment de faire ou non une nouvelle enchère
LE JEU DE LA CARTE avec le mort	LA TECHNIQUE À SANS-ATOUT Pour bien jouer à sans-atout, vous devez acquérir un bagage « technique ». Retenez bien la technique du <b>coup à blanc</b> , une des principales <b>armes du déclarant</b>

## LA MAJEURE CINQUIÈME RÉPONSES AUX INTERVENTIONS – SUITE –

### RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

La réponse au contre d'appel est **obligatoire**.

#### LES 3 ZONES DE RÉPONSES

- ① Les réponses **faibles** → de 0 à 7-8 points H
- ② Les réponses **encourageantes** → environ 10 points DH
- ③ Les réponses **fortes**

En réponse au contre d'appel vous devez →

- préciser votre **force**
- nommer **en priorité** une **majeure**

#### 1 – LES RÉPONSES FAIBLES

Avec un jeu faible → nommez votre couleur au palier **minimum** :

1 ♣	X	-	1 ♠
-----	---	---	-----

♠ V 9 7 5
♥ 10 6
♦ R V 10 5
♣ 7 6 2

### Priorité à la majeure

Un cas particulier → sans couleur 4<sup>e</sup> en dehors de la couleur adverse, nommez la première couleur où vous possédez 3 cartes :

1 ♦	X	-	1 ♥
-----	---	---	-----

♠ 10 2
♥ D 9 8
♦ V 10 7 6 3
♣ 10 6 2

Une réponse peu agréable, **mais obligatoire**.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### 2 – LES RÉPONSES ENCOURAGEANTES

Le contreur est tenu de **passer** sur une réponse faible.

Dès que vous possédez un espoir de manche – environ 10 points DH – vous devez faire une réponse encourageante.

Les réponses encourageantes sont **non forcing**.

#### ① L'annonce d'une couleur avec saut

Nommez **en priorité** une **majeure**, même si vous possédez une mineure 5<sup>e</sup>.

1 ♥	X	-	2 ♠
-----	---	---	-----

♠ A D 9 6
♥ 6 3
♦ V 9
♣ D 10 8 5 2

#### ② La réponse d'1 SA

La réponse d'1 SA est une réponse encourageante qui indique un jeu de **7 à 9 points H** – parfois 10 – et une **tenue** dans la couleur adverse. La réponse d'1 SA dénie une majeure 4<sup>e</sup> non annoncée.

#### ③ Le double saut à 3 ♥ ou à 3 ♠

Le double saut à 3 ♥ ou 3 ♠ montre un **espoir** de manche et une **majeure 5<sup>e</sup>**.

1 ♦	X	-	3 ♥
-----	---	---	-----

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

- 3 ♥ : montre une force en point H équivalente à un saut à 2 ♥, mais avec une majeure 5<sup>e</sup>.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### 3 – LES RÉPONSES FORTES

#### ① La réponse directe à 4 ♥ ou 4 ♠

Garantit une bonne couleur au moins 5<sup>e</sup>.

1 ♦	X	-	4 ♠
-----	---	---	-----

♠ D V 9 7 5 2  
 ♥ 8  
 ♦ A 5  
 ♣ V 8 6 2

Revalorisez votre majeure 6<sup>e</sup> et demandez directement la manche à 4 ♠.

#### ② Les réponses à SA avec saut

- La réponse de 2 SA montre 10/11 points H et une bonne tenue dans la couleur adverse. **Elle est non forcing.**

1 ♠	X	-	2 SA
-----	---	---	------

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

- La réponse de 3 SA montre un minimum de 12 points H et en principe un double arrêt dans la couleur adverse.

#### ③ Le cue-bid

**Le cue-bid de la couleur adverse est la seule enchère forcing.**

Le cue-bid n'indique aucune distribution particulière, aucune force dans la couleur adverse.

**Il demande uniquement des précisions sur la force et la distribution du contreur.**

**RÈGLE 1 → le cue-bid sur l'ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ est forcing pour 1 tour :**

1 ♣	X	-	2 ♣
-----	---	---	-----

♠ R 10 7 4
♥ R V 9 6
♦ R 9 5
♣ 8 7

Avec les deux majeures 4<sup>e</sup> et 10 points H, utilisez **le cuebid** à 2 ♣ pour trouver le fit 4-4 en majeure.  
Ne répondez pas 2 ♥ ou 2 ♠.

**RÈGLE 2** → le cue-bid sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ est **forcing de manche** :

1 ♥	X	-	2 ♥
-----	---	---	-----

♠ V 9 8 6
♥ A 10 3
♦ A D 5 4
♣ R 8

Utilisez **le cue-bid** à 2 ♥ avec 14 points H pour rechercher la meilleure manche : 4 ♠ ou 3 SA.

## ATTITUDE DU CONTREUR APRÈS UNE RÉPONSE FAIBLE

En faisant un contre d'appel, vous obligez votre partenaire à parler quelle que soit la force de son jeu.

Vous devez **passer** sur une réponse faible – à moins de posséder un jeu fort – à partir de 18 points DH.

**RÈGLE** → Si le contreur fait une **nouvelle** enchère après une réponse faible, il indique un jeu **fort ou très fort**.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

*Voici deux exemples :*

♠ A R 10 8 7
♥ A 9 8
♦ A D 10
♣ V 9

1 ♣	X	-	1 ♥
-	1 ♠		

- 1 ♠ = jeu fort à partir de 18 points DH et un minimum de **5 cartes** à ♠.

♠ A 10 8  
 ♥ AD 7  
 ♦ AD 9 6  
 ♣ R 10 9

1 ♣	X	-	1 ♥
-	1 SA		

- 1 SA = jeu fort – 19-20 points H – une distribution régulière et un **arrêt** dans la couleur adverse, Un jeu plus fort qu'une intervention à 1 SA.

**Un conseil** pour le partenaire du contreur →

N'hésitez pas à reparler sur une nouvelle enchère du contreur dès que vous possédez **un soutien** et quelques points H.

## UN CAS PARTICULIER : LE PASSE PUNITIF

**Il s'agit d'un cas exceptionnel** →

vous possédez un **unicolore très robuste** dans la couleur contrée par votre partenaire.

1 ♣	X	-	passee
-----	---	---	--------

♠ V 10  
 ♥ 8  
 ♦ A 10 7 2  
 ♣ RV 10 9 8 3

Le **meilleur contrat** pour votre camp est : 1 ♣ contré. Passez sur le contre d'appel, transformant le contre de votre partenaire en **contre punitif**.

## LE PARTENAIRE DE L'OUVREUR FAIT UNE ENCHÈRE

**RÈGLE** → vous n'êtes **plus** obligé de parler.

- Commencez à vous manifester avec **une majeure** 4<sup>e</sup> (ou 5<sup>e</sup>), à partir de 4-5 points H.

1 ♣	X	1 ♥	1 ♣
-----	---	-----	-----

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

Priorité à la **majeure**

- **Le contre punitif** : avec 4 cartes (ou +) dans la couleur nommée par le répondant **contrez**, à partir de 6 points H.

- **Le recontre** → si vous contrez un **soutien** adverse, c'est un **recontre**, un nouveau contre d'appel à partir de 7-8 points H.

1 ♦	X	2 ♦	X
-----	---	-----	---

♠	D V 9 7
♥	A V 8 6
♦	9 6 2
♣	V 5

### LE RECONTRE

Après un soutien **mineur** = appel aux **majeures**.

Après un soutien **majeur** = appel aux **mineures**.

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### RÉPONSES À L'INTERVENTION À 1 SA

L'intervention à 1 SA montre un jeu régulier de **16 à 18 points H** et un **net arrêt** dans la couleur adverse.

**Un facteur de décision important** : le jeu de votre partenaire est **bien placé derrière l'ouvreur**. Le jeu de la carte en sera facilité. Je vous conseille donc de répondre 3 SA à partir de 8 points H.

Aujourd'hui, les bridgeurs **utilisent le Stayman et le Texas après l'intervention à 1 SA**, comme après l'ouverture d'1 SA :

1 ♣	1 SA	-	2 ♣
-----	------	---	-----

♠	R V 10 9
♥	8 2
♦	A D 7 6 4
♣	5 3

Répondez 2 ♣ **Stayman** pour rechercher un fit 4-4 à Pique.

Adoptez également le **Texas majeur** et répondez :

- 2 ♦ avec **cinq cartes à Cœur**,
- 2 ♥ avec **cinq cartes à Pique**.

1 ♦	1 SA	-	2 ♦
-	2 ♥	-	3 SA

♠	R 10 5
♥	D V 9 6 4
♦	7 4
♣	R 7 4

**Répondez 2 ♦ Texas pour 2 ♥** → puis annoncez 3 SA. Votre partenaire qui est intervenu à 1 SA rectifiera à 4 ♥ avec un soutien de 3 ou 4 cartes.

---

# LE JEU DE LA CARTE

## LA TECHNIQUE À SANS-ATOUT

---

Il vous reste encore à acquérir un bagage technique indispensable, pour remporter la **course de vitesse** à sansatout ; c'est-à-dire affranchir **vos** levées **avant** vos adversaires.

**Nous aborderons 3 sujets importants dans ce chapitre :**

- ① **LES COMMUNICATIONS**
- ② **LE COUP À BLANC**
- ③ **L'ADVERSAIRE DANGEREUX**

### LES COMMUNICATIONS

**Le choix de la couleur à affranchir peut dépendre de vos communications.**

Pour affranchir des levées vous avez également besoin de communications.

Dès la première carte vous devez **organiser vos communications** pour →

- **Faire les impasses nécessaires**
- **Encaisser vos levées affranchies**

**Deux conseils →**

- ① **Utilisez vos levées maîtresses pour communiquer**
- ② **Conservez la communication** qui vous permettra de réaliser vos levées

Cette **communication** – souvent indispensable – qui permet de réaliser vos levées, vous la trouverez :

- en utilisant en **priorité** les honneurs de l'autre main afin de préserver la communication indispensable, **quitte parfois à sacrifier une levée**.
- en **donnant un coup à blanc** – parfois deux – nous étudierons **le coup à blanc**, une arme très **efficace** du déclarant, dès la page 169.

---

# LE JEU DE LA CARTE

---

# LA COMMUNICATION POUR ENCAISSEZ VOS LEVÉES

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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 4 de ♠**

Vous avez rapidement compris que le gain de la manche à sans-atout ne pouvait provenir que de l'affranchissement des ♣.

En affranchissement votre couleur **longue** vous réaliserez : cinq levées à ♣, deux à ♠ et les deux As rouges soit un total de neuf levées.

Regardons de plus près votre jeu : vous n'avez **qu'une seule reprise**, l'As de ♠.

Vous devez absolument **la conserver**.

**La suite du plan est simple** : prenez l'entame du Roi de ♠ et jouez le Roi de ♣, pour affranchir votre couleur et encaisser vos levées grâce à l'As de ♠.

**La première carte du mort** – le Roi de ♠ – était **la clé du contrat**.

## LE JEU DE LA CARTE

### LE COUP À BLANC

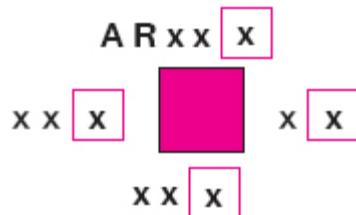
LE COUP À BLANC → **donner un coup à blanc** consiste à jouer **petit des 2 mains**.

Le coup à blanc est **une des armes les plus efficaces du déclarant**, à sans-atout comme à l'atout.

La technique du **coup à blanc** est simple : pensez-y à chaque fois que vous aurez **un problème de communication**, dans votre camp.

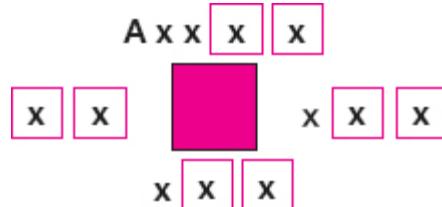
- **Le coup à blanc permet de conserver – dans la couleur à affranchir – la communication indispensable pour :**
  - encaisser vos levées affranchies
  - **affranchir votre couleur**

*Deux exemples classiques :*



Vous devez exploiter cette couleur et vous n'avez pas d'autre **communication avec le mort**.

**Donnez 1 coup à blanc** → jouez petit **des 2 mains**.



Toujours sans **autre reprise** avec le **mort** : **donnez 2 coups à blanc** → jouez **2 fois petit des 2 mains**.

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

### UN COUP À BLANC POUR AFFRANCHIR LA COULEUR

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

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du Valet de ♥**

**Comptez vos levées :**

- levées maîtresses : 2 à ♠, 3 à ♥ et 1 à ♣ = 6
- levées affranchissables : 3 à ♣

**• Quel est le problème ?**

Si vous jouez à la deuxième levée ♣ pour l'As, suivi d'un petit ♣ du mort vous n'aurez pas assez de **communications** pour encaisser vos ♣ après les avoir affranchis.

**• Voici le bon plan de jeu : pour remporter la bataille des communications ⇒ donnez un coup à blanc à ♣ à la deuxième levée, en jouant petit des 2 mains.**

L'adversaire rejoue ♥ pour votre Roi. Maintenant jouez ♣ pour l'As et ♣.

Les ♣ adverses étant répartis 3-2, vos ♣ sont affranchis et l'As de ♠ vous servira de **reprise pour encaisser vos levées**.

## LE JEU DE LA CARTE

### L'ADVERSAIRE DANGEREUX

Quand vous voulez éviter de rendre la main à un adversaire, il s'agit de **l'adversaire dangereux**.

Faire le maximum pour **éviter** que l'adversaire dangereux **ne prenne la main**, c'est **orienter votre action**.

**L'adversaire dangereux ne doit pas prendre la main**

→ soit parce qu'il possède des cartes maîtresses

→ soit parce que vous avez un honneur à protéger (à sans-atout et à l'atout)

**Pour orienter votre action **deux** conditions sont nécessaires :**

- ① Vous avez **les moyens** de « **donner** » une levée, c'est-à-dire vous n'avez – en principe – pas besoin de faire le maximum de levées dans une couleur.
  - ② Il est possible de rendre la main des **deux côtés**.

*Voici une manœuvre classique :*

♣ A R V 10 3

♦ 8 5 4

◆ D 7

♣ 9 6 2

**Est est l'adversaire dangereux** → encaissez l'As et le Roi de ♣ pour capturer une éventuelle Dame seconde, si vous avez les moyens de donner une levée.

# LE JEU DE LA CARTE

# L'ADVERSAIRE POSSÈDE DES CARTES MAÎTRESSES

♠ A 5 3

♥ R 65

◆ A 92

♦ 8 7 4 3

♠ V 9 8

♥ D 4

◆ D 73

♣ RDV92

N  
S

◆ D 1074

♥ V 10 7 3 2

◆ 85

◆ 65

♠ R 6 2

♥ A 9 8

◆ RV1064

♣ A 10

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du Roi de ♣**

Commencez par laisser-passer l'entame. Ouest rejoue la Dame de ♣. Avec 5 levées maîtresses en dehors des ♦ – votre couleur principale – vous n'avez besoin que de 4 levées à ♦.

Avec 4 cartes à ♣ au mort, vous pouvez rendre la main à Est sans risques. S'il possède encore un ♣, vous ne perdrez que 3 levées dans la couleur.

**Voici le bon plan de jeu :** après l'As de ♣ jouez le Valet de ♦ dans le but de faire l'impasse directe à la Dame contre Ouest. Le Valet fait la levée, recommencez l'impasse afin de vous protéger contre une Dame quatrième.

**Tentez vos impasses** →en évitant de rendre la main à l'adversaire qui possède la couleur affranchie.

# LEÇON N° 13

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES INTERVENTIONS – SUITE –</b> Les interventions que nous étudierons dans ce chapitre sont moins fréquentes. Si vous débutez, vous pouvez attendre pour lire la partie concernant <b>les bicolores</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>en défense</b>	<b>HONNEUR SUR HONNEUR ?</b> C'est une question que se posent tous les bridgeurs non expérimentés. Retenez bien les différentes positions pour prendre à la table, la <b>bonne décision</b>

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES INTERVENTIONS – SUITE –

Il nous reste à étudier dans ce chapitre des enchères du camp de la défense :

- **Les interventions du joueur n° 4**
- **Les interventions bicolores**

#### LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N° 4

**Le joueur n° 4**, situé à la droite de l'ouvreur, peut intervenir après une ouverture adverse et une première réponse.

- **Pour les interventions à la couleur** avec ou sans saut, il n'y a pas de modification par rapport aux interventions du joueur n° 2.

#### LE CONTRE D'APPEL

- ① **Les adversaires ont nommé une couleur :**

le contre est d'appel avec une valeur d'ouverture et **une courte** dans la couleur adverse.

*Voici deux exemples :*

1 ♥	-	2 ♥	X
-----	---	-----	---

♠ A 10 8 4
♥ 5
♦ R D 10
♣ A 9 8 7 4

**Le contre du soutien adverse** montre une valeur d'ouverture et quatre cartes à Pique, l'autre majeure.

1 ♦	-	2 ♦	X
-----	---	-----	---

♠ A D 10 8
♥ R 9 8 7 4
♦ 7 2
♣ A 10

Avec ce jeu, il est mieux joué de contrer que d'intervenir à 2 ♥.

Après un soutien en mineure, **le contre est orienté vers un contrat en majeure.**

② **Les adversaires ont nommé deux couleurs :**

Le contre d'appel montre →

- une valeur d'ouverture,
- un minimum de quatre cartes dans les deux autres couleurs.

1 ♦	-	1 ♠	X
-----	---	-----	---

♠ 6
♥ A D 8 4
♦ V 7 6
♣ A D 10 8 4

Contrez avec cinq cartes à Trèfle et quatre cartes à Cœur et une valeur d'ouverture.

## L'INTERVENTION À 1 SA

Soyez prudent, votre adversaire de droite a répondu sur l'ouverture. Le risque d'un contre **punitif** existe.

**Évitez d'intervenir à 1 SA avec un jeu minimum.**

*Voici deux exemples d'intervention après une ouverture d'1 ♦ et une réponse d'1 ♠.*

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

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

Le jeu de gauche comporte 17 points H bien faits.

L'intervention à 1 SA avec *le jeu de droite* (16 points H et une belle couleur 5<sup>e</sup> à Trèfle) est peu risquée. En cas de contre, vous pourrez toujours vous replier à 2 ♣.

## LES DEUX CUE-BIDS

### DEUX RÈGLES →

- 1 – Le cue-bid de **la couleur d'ouverture** indique **un bicolore des deux autres couleurs**,
- 2 – Le cue-bid de **la couleur de réponse** – en 1 sur 1 – est **une intervention naturelle**.

#### ① Le cue-bid bicolore de la couleur d'ouverture

Avec un bicolore des deux autres couleurs, faites un cuebid de la couleur d'ouverture, en tenant compte des vulnérabilités en présence.

1 ♣ - 1 ♥ 2 ♣

♠ A 10 9 7 2  
 ♥ 6 4  
 ♦ A D 10 9 7  
 ♣ 3

L'intervention à 2 ♣ montre **un bicolore ♠/♦** au moins 5-5

#### ② Le cue-bid « naturel » de la couleur de réponse

Le cue-bid de la couleur de réponse en 1 sur 1 est **naturel**. Il indique une robuste couleur 6<sup>e</sup> et la valeur d'une intervention au palier de 2.

1 ♥ - 1 ♣ 2 ♣

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

2 ♠ = **robuste couleur à Pique**.

## LES INTERVENTIONS BICOLORES

Si vous n'êtes pas un bridgeur expérimenté, je vous conseille de ne pas étudier **pour le moment**, ce chapitre sur les interventions

bicolores.

**Retenez seulement la règle suivante : sur l'ouverture d'1 ♣, l'intervention à 2 ♣ est naturelle.**

**Elle montre une longueur au moins sixième à Trèfle.**

1 ♣

2 ♣

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

## LES QUATRE BICOLORES PRÉCISÉS

Les interventions que nous allons étudier font partie du **Standard français**. **Vous devez les apprendre et les utiliser avec votre partenaire habituel.**

- 1 – L'intervention à 2 ♦ – sur 1 ♣ et 1 ♦ → indique un bicolore **majeur**
- 2 – L'intervention à 2 SA → indique un bicolore des deux couleurs les **moins** chères
- 3 – L'intervention en **cue-bid** sur 1 ♥ et 1 ♠ → indique l'**autre majeure** + cinq cartes à ♣
- 4 – L'intervention à 3 ♣ – sur 1 ♥ et 1 ♠ → indique l'**autre majeure** + cinq cartes à ♦ (peu fréquente)

**À retenir →**

**Pour bien utiliser les interventions bicolores :**

- Une intervention bicolore garantit **deux** couleurs **au moins cinquièmes**.
- Vous devez posséder **deux solides couleurs**.
- **Vos honneurs** doivent être **concentrés** dans les deux couleurs du bicolore.

N'oubliez pas qu'en faisant une intervention bicolore, vous imposez à votre partenaire de jouer dans une de vos deux couleurs.

Pour intervenir efficacement, **vous devez tenir compte des vulnérabilités en présence.**

**Il est bien joué de posséder →**

- un jeu **défensif** si vous êtes non vulnérable contre vulnérable,
- un jeu **d'attaque**, c'est-à-dire un jeu fort, si vous êtes vulnérable.

## 1 – L’INTERVENTION BICOLORE MAJEUR A 2 ♦

**Sur l’ouverture d’une mineure, l’intervention à 2 ♦ montre un minimum de cinq cartes à ♥ et de cinq cartes à ♠.**

*Voici un exemple non vulnérable :*

1 ♦

2 ♦

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

2 ♦ = Bicolore ♠ – ♥ au moins 5-5. Une intervention minimum.

L’intervention bicolore à 2 ♦ **est la plus économique. Elle permet en effet de s’arrêter à 2 ♥ ou à 2 ♠** en face d’un jeu faible.

*Voici un exemple vulnérable :*

1 ♦

2 ♦

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

Belle intervention vulnérable avec un bicolore 6-5 et six cartes à ♥ – la couleur la moins chère.

## 2 – L’INTERVENTION BICOLORE À 2 SA

L’intervention à 2 SA indique **un bicolore des deux couleurs les moins chères.**

① **Sur une ouverture d’1 ♥ ou d’1 ♠ : l’intervention à 2 SA montre un bicolore mineur.**

C’est la plus ancienne des interventions bicolores.

*Voici un exemple non vulnérable :*

1 ♥

2 SA

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

*Voici un exemple vulnérable :*

1 ♣

2 SA

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

② Sur une ouverture mineure : l'intervention à 2 SA montre un bicolore avec cinq cartes à Cœur + l'autre mineure.

- sur 1 ♣ → 2 SA montre un bicolore ♦-♥
- sur 1 ♦ → 2 SA montre un bicolore ♣-♥

*Voici un exemple :*

1 ♣

2 SA

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

Intervenez à 2 SA avec deux belles couleurs cinquièmes à ♦ et à ♥.

### 3 – LE CUE-BID BICOLORE SUR 1♥ ET 1♣

Sur une ouverture majeure, le cue-bid à 2 ♥ ou 2 ♣ montre l'autre majeure + cinq cartes à ♣ (au minimum).

*Voici deux exemples :*

1 ♥

2 ♥

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

Le cue-bid à 2 ♥ montre un bicolore ♠ - ♣, une intervention « économique » qui permet de s'arrêter à 2 ♣ en face d'un jeu faible.

1 ♣

2 ♣

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

Intervenez à 2 ♣ → avec ce puissant bicolore et une distribution 6-6.

### 4 – LE BICOLORE À 3♣ SUR 1♥ ET 1♣

Sur une ouverture d'1 ♥ et d'1 ♣ → l'intervention à 3 ♣ montre : 5 cartes dans l'autre majeure + 5 cartes à ♦.

Une intervention peu économique, réservée aux joueurs expérimentés.

À retenir → l'intervention bicolore est forcing, elle n'a pas de limite supérieure.

## LE JEU DE LA CARTE

---

# HONNEUR SUR HONNEUR ?

Devez-vous fournir Honneur sur Honneur ?

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

### DEVANT LE MORT

① AVEC LE ROI OU LA DAME

• Pas d'honneur sur honneur devant un honneur isolé au mort :

A 5 3  
R 6 4      [REDACTED]      10 7 2  
[REDACTED]      D V 9 8

Fournissez le 4 sur la Dame, ne couvrez pas du Roi ! Si vous jouez honneur sur honneur, le déclarant fera 4 levées en tentant l'impasse au 10 contre votre partenaire.

• Jouez honneur sur honneur avec 2 honneurs au mort :

A V 3  
[REDACTED] 6 4      [REDACTED]      10 7 5  
[REDACTED]      D 9 8 2

---

## LE JEU DE LA CARTE

Couvrez la Dame du Roi avec As-Valet au mort. Votre partenaire fera la levée du 10.

② AVEC LE VALET

Fournissez toujours petit sur le 10 avec le Valet :

R D 8 3  
V 7 2      [REDACTED]      A 6 5  
[REDACTED]      10 9 4

Ne couvrez pas le **10** du Valet, fournissez le **2**. En couvrant vous supprimez le seul problème du déclarant dans la couleur !

## DERRIÈRE LE MORT

Les règles sont parfaitement **symétriques** aux règles précédentes.

- **Derrière un honneur isolé du mort.**

Jouez **honneur sur honneur**.

R 9 4	V 6 2	D 7 3
		
A 10 8 5		

**Couvrez** le Valet de la Dame → **jouez honneur sur honneur** sur un honneur isolé.

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

- **Derrière deux honneurs au mort.**

Ne jouez **pas honneur sur honneur**.

R 9 4	V 10 2	D 7 3
		
A 8 6 5		

**Attention** → si vous couvrez le Valet de la Dame, votre camp ne fera qu'une seule levée dans la couleur au lieu de **2** !

**Fournissez le 3 sur le Valet (ou le 10).**

**DEUX EXCEPTIONS :**

**Ne jouez pas honneur sur honneur :**

- ① **Quand votre partenaire est logiquement court dans la couleur.**

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

**Le déclarant a ouvert d'1 ♠.**

Si vous couvrez le Valet de la Dame, vous ne ferez **pas** de levée dans la couleur !

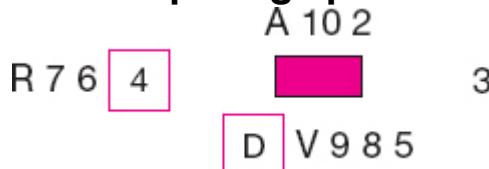
**Évitez le gaspillage.**

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

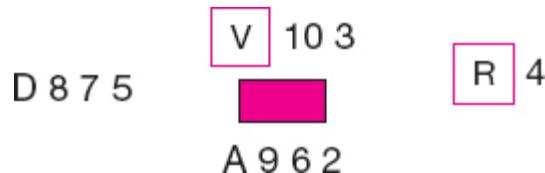
② Quand votre honneur est protégé par la longueur.



Ne couvrez **pas** la Dame avec le Roi 4<sup>e</sup>.

Pour faire une levée, **ne jouez pas honneur sur honneur**, ni sur la Dame ni sur le Valet au deuxième tour de la couleur.

- **Une dernière exception** → **jouez honneur sur honneur avec un honneur second.**



Couvrez le Valet avec le **Roi second** pour faire **2** levées dans la couleur.

**PETIT TABLEAU AVEC LE ROI OU LA DAME**

<b>AU MORT →</b>	<b>1 honneur</b>	<b>2 honneurs</b>
<b>DEVANT LE MORT</b>	<b>PETIT SUR HONNEUR</b>	<b>HONNEUR SUR HONNEUR</b>
<b>DERRIÈRE LE MORT</b>	<b>SUR HONNEUR</b>	<b>PETIT SUR HONNEUR</b>

## LEÇON N° 14

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>INTERVENTIONS SUR 1 SA ET LE 2 FAIBLE</b> Vous devez apprendre comment intervenir sur 1 SA avec une convention importante : le 2 ♣ LANDY et comment vous défendre sur un 2 Faible
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>LA COUPE</b> La coupe est la principale arme du déclarant dans un contrat à l'atout. Il existe de nombreuses situations de <b>coupe</b> , dont la <b>coupe invisible</b>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

## INTERVENTIONS SUR 1 SA ET LE 2 FAIBLE

### INTERVENTIONS SUR 1 SA

Pour intervenir efficacement sur une ouverture d'1 SA, vous devez posséder :

- Soit **une excellente distribution**
- Soit **une robuste couleur 6<sup>e</sup>**

Commençons ce chapitre par **une importante convention** – le 2 ♣ Landy – utilisée pour retrouver un contrat en majeure après l'ouverture adverse d'1 SA.

### LE 2 ♣ LANDY

Le 2 ♣ Landy oriente le camp de la défense vers un contrat à Cœur ou à Pique. C'est une intervention utilisée par tous les bridgeurs.

Le 2 ♣ Landy est basé essentiellement sur la distribution.

1 SA → **2 ♣ appel aux majeures**

*Voici deux exemples de Landy à 2 ♣ sur 1 SA :*

♠ R V 10 9 7  
 ♥ A D V 9 8  
 ♦ 7 4 2  
 ♣ –

♠ R V 10 9 6  
 ♥ A D 10 9  
 ♦ A 10 5  
 ♣ 3

*L'exemple de gauche est un Landy idéal avec une distribution 5-5.*

*Le jeu de droite possède une distribution 5-4, mais il est plus fort en points H.*

**Un conseil → tenez compte des vulnérabilités en présence au moment d'intervenir.**

Vous pouvez également faire un Landy avec les deux majeures 4<sup>e</sup> et une distribution tricolore.

## LES RÉPONSES AU LANDY

Sur le 2 ♣ Landy, vous devez en priorité nommer – si possible – **une majeure 4<sup>e</sup>**.

**Voici les principales réponses :**

- 2 ♥ ou 2 ♠ → jeu faible avec 4 cartes – parfois 3.
- 3 ♥ ou 3 ♠ → proposition de manche avec **4 atouts**.
- 4 ♥ ou 4 ♠ → jeu fort et une majeure au moins 4<sup>e</sup>.

## LE RELAIS À 2 ♦

Je vous conseille d'utiliser avec votre partenaire habituel la réponse de 2 ♦ Relais.

**Le Relais conventionnel à 2 ♦** → demande au joueur qui a fait le Landy de nommer **sa majeure la plus longue**.

**Voici quelques exemples de réponses au Landy :**

1 SA | 2 ♣ | – | 2 ♥

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

2 ♥ : réponse faible, le plus souvent avec 4 cartes à ♥

1 SA | 2 ♣ | – | 4 ♥

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

Demandez la manche avec 5 cartes à ♥, le Roi de ♠ et une distribution 5-5

1 SA | 2 ♣ | – | 2 ♦

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

Utilisez le Relais à 2 ♦ pour retrouver un fit 5-3 en majeure

## LES INTERVENTIONS À LA COULEUR

Les interventions à la couleur → 2 ♦, 2 ♥ et 2 ♠ indiquent une bonne couleur 6<sup>e</sup>

1 SA      2 ♠

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

**Un conseil** → tenez compte de la solidité de la couleur, de votre distribution et des vulnérabilités

## LES INTERVENTIONS SUR LE 2 FAIBLE

Le 2 Majeur Faible fait partie de la **Majeure 5<sup>e</sup>**. Vous avez appris comment ouvrir d'un 2 Faible. Il est également essentiel que vous sachiez **comment vous défendre quand l'adversaire ouvre de 2 ♥ ou 2 ♠**.

Les interventions sur le 2 Faible ressemblent aux interventions sur les ouvertures de 1 à la couleur.

**Vous devez tenir compte de la règle suivante :**

**RÈGLE** → pas d'intervention faible sur une ouverture de 2 ♥ ou 2 ♠ Faible.

Sur une ouverture de barrage, vous devez intervenir avec des jeux relativement forts.

## L'INTERVENTION À LA COULEUR

L'intervention à la couleur garantit au minimum une valeur d'ouverture et :

- **Une robuste couleur 5<sup>e</sup>** pour intervenir à 2 ♠
- **Une robuste couleur 6<sup>e</sup>** pour intervenir au palier de 3

*Voici deux exemples d'interventions à la couleur :*

2 ♥      2 ♠

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

Intervenez à 2 ♠ avec 13 points H et une bonne majeure cinquième.

2 ♠      3 ♣

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

## LE CONTRE D'APPEL

Le contre montre un jeu légèrement plus fort ou **mieux distribué** que le contre sur une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠.

**Avec un contre minimum → vous devez posséder l'autre majeure 4<sup>e</sup>.**

Avec un jeu plus fort, vous pouvez contrer avec une bonne distribution et **trois cartes** dans l'autre majeure → à partir de 15-16 points H.

Vous pouvez également ne pas posséder de soutien dans une des deux mineures et contrer avec un jeu assez fort. Dans ce cas, il est essentiel de posséder **quatre cartes** dans l'autre majeure.

**N'oubliez pas → en enchères compétitives, votre partenaire nommera en priorité l'autre majeure.**

*Voici un exemple de contre d'appel sur 2 ♥ :*

2 ♥	X	♠ D V 9 8 ♥ 5 ♦ A D 10 8 5 ♣ A 10 6
-----	---	--

## L'INTERVENTION NATURELLE À 2 SA

L'intervention à 2 SA indique →

- **17 à 19 points H** – parfois 16
- **une distribution régulière**
- **si possible un double arrêt dans le 2 Faible**

*Voici un exemple d'intervention à 2 SA sur 2 ♠ :*

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

Un jeu régulier de **18 points H** et **un double arrêt dans le 2 Faible**

## RÉPONSES AUX INTERVENTIONS

### 1 – SUR L'INTERVENTION À LA COULEUR

- **Les changements de couleur** → sont forcing pour 1 tour.
- **Le cue-bid** → montre un espoir de manche et un soutien.
- **Il est orienté vers 3 SA** après une intervention en **mineure**.
- **Les réponses à SA** : garantissent un **arrêt** dans le 2 Faible.

### 2 – SUR LE CONTRE D'APPEL

- ① **Avec un jeu faible → jusqu'à 7-8 points H :**

Annoncez une couleur au palier minimum

2	♥	X	-	2	♠
---	---	---	---	---	---

♠	V 8 7 6
♥	D 6
♦	7 3
♣	D 10 6 4 2

Répondez 2 ♠ → évitez d'élever le palier des enchères avec un jeu faible.

② **Avec un jeu moyen → à partir de 8 points H :**

Annoncez une couleur avec saut → la réponse de 3 ♠ garantit un minimum de **cinq cartes**.

Ou utilisez la réponse **conventionnelle** de 2 SA :

**LE MINI CUE-BID À 2 SA**

Le **mini cue-bid** à 2 SA est forcing pour un tour.

**Il ne garantit pas une tenue dans le 2 Faible.**

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

- **une ou deux mineures** au moins quatrièmes
- un jeu régulier avec un **arrêt** dans le 2 Faible
- **un espoir de manche** dans l'autre majeure

2	♥	X	-	2	SA
---	---	---	---	---	----

♠	V 8
♥	V 10 4
♦	R 10 9 3
♣	R V 8 2

SUITE DES ENCHÈRES APRÈS LE MINI CUE-BID

- Le contreur **minimum** doit annoncer **une mineure au palier de 3**  
→

♠	A D 9 5
♥	9
♦	D V 8 6 4
♣	A 6 4

2	♥	X	-	2	SA
-		3	♦		

- Le contreur maximum doit faire **une autre enchère** :

- un cue-bid à 3 ♥ ou 3 ♠
- annoncer 3 SA avec un net arrêt dans le 2 Faible
- annoncer l'autre majeure (forcing avec 5 cartes).

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

2	♠	X	-	4	♥
---	---	---	---	---	---

♠	7 6 3
♥	D V 10 8 6
♦	A 10
♣	R 9 8

### 3 – SUR L'INTERVENTION A 2 SA

- Demandez la manche à 3 SA à partir de **7 points H.**

Pour les joueurs expérimentés → je vous conseille d'utiliser les réponses TEXAS :

- 3 ♣ = Texas pour les ♦
- 3 ♦ = Texas pour les ♥ ou **cue-bid** (sur 2 ♥)
- 3 ♥ = Texas pour les ♠ ou **cue-bid** (sur 2 ♠)
- 3 ♠ = Texas pour les ♣

---

## LA MAJEURE CINQUIÈME LA COUPE

---

**En règle générale :**

il est indispensable de commencer par **ouvrir la coupe** avant de jouer atout. Les situations de coupe sont nombreuses et vous n'aurez pas toujours assez de **communications « visibles »** pour effectuer toutes les manœuvres nécessaires, sans prendre le risque de vous faire couper une **levée maîtresse**.

**Voici les différentes coupes :**

- ① Les coupes de la **main courte**
- ② La **double coupe**
- ③ La coupe **sans courte** dans la main courte

Soyez particulièrement vigilant à l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes → **il s'agit du timing**.

**Un conseil important →**

**Si vous constatez des problèmes de communications pensez au coup à blanc.**

À l'**atout** comme à sans-atout, le coup à blanc permet de résoudre de nombreux problèmes.

### LES COUPES DE LA MAIN COURTE

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

Avec seulement **3 atouts** au mort : pensez à **ouvrir la coupe** avant de jouer atout.

♠ 8 2  
 ♥ A 8 4  
 ♦ A R 7 6  
 ♣ A R D 5



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

Vous jouez 4 ♥. Ouest entame du Valet de ♣.

**Une priorité : ouvrir la coupe à ♠ du mort.**

Prenez l'entame de la Dame puis donnez un **coup à blanc** à ♠ en jouant le 2 de ♠ du mort et fournissez le 4 de votre main, c'est-à-dire jouez **petit des 2 mains** – afin de conserver l'As comme **communication**.

L'adversaire rejoue ♣. Rejouez ♠ pour l'As et **coupez** le 9 de ♠ du 4 de ♥. Ensuite jouez As de ♥ et ♥ – la manche est sur la table avec les atouts 3-2 ou un gros honneur sec en Ouest.

Pensez à vos **communications** au moment où vous préparez votre **plan de coupe**.

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

**Vous jouez 4 ♠ en Sud sur l'entame du Valet de ♣ Comptez vos perdantes :**

– à Pique	=	2
– à Cœur	=	1
– à Carreau	=	0
– à Trèfle	=	1
Total	=	4 perdantes

## Comment faire disparaître votre perdante à ♣ ?

Grâce à une manœuvre facile à réaliser à la table : **le transfert de coupe**, en créant une coupe dans une autre couleur.

Avant de jouer atout, jouez le Roi de ♥ de votre main. Est prend de l'As et rejoue ♣ pour votre As.

Encaissez la Dame et le Valet de ♥ et **défaussez** le ♣ perdant du mort.

Maintenant la **coupe est ouverte** → **la coupe à ♣**.

Vous pouvez couper votre ♣, maintenant ou plus tard après avoir joué atout.

## LA DOUBLE COUPE

Dans certaines situations vous pouvez gagner votre contrat grâce à des **coupes des 2 mains**.

Il s'agit de la **double coupe**, souvent utilisée avec **un fit 4-4 à l'atout**.

**Le but de la double coupe** est de réaliser des levées de **coupe**, séparément dans chacune des **2 mains**, en coupant d'une main puis de l'autre, une sorte d'aller-retour.

- **Pensez à la double coupe** →

- quand les **2 mains** possèdent des **courtes**
- quand vous détenez (pratiquement) **toutes les grosses cartes** à l'atout.

- **Pour réussir votre double coupe** →

- comptez vos levées **maîtresses**
- **encaissez d'abord vos levées maîtresses**
- réfléchissez au **bon timing**

Il est indispensable d'**encaisser** vos levées maîtresses **avant** que vos adversaires ne puissent les **couper**.

Le **timing** doit être **précis** pour vous permettre de faire le nombre de levées que vous avez demandé.

## DOUBLE COUPE AVEC LES ATOUTS MAÎTRES

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

N
S

♠ A V 9 8 4  
♥ A V 10 8  
♦ 8 7 3  
♣ 5

**Vous jouez 4 ♥ sur l'entame du Roi de ♣**

Vous possédez : 2 levées maîtresses, 8 atouts avec toutes les cartes les plus fortes, un singleton dans chaque main.

Avant de réaliser votre **double coupe**, trouvez le bon timing.

Prenez de l'As de ♣ et jouez ♠ pour l'As et ♠ coupé, avant de couper un ♣ du 8 de ♥.

Continuez la **double coupe**, vous arriverez à un total de 10 levées : 4 atouts de chaque main et deux As.

LA DOUBLE COUPE : est un moyen simple et très agréable pour faire des levées grâce aux atouts des deux mains.  
**N'oubliez pas de prendre vos précautions, en encaissant d'abord vos levées maîtresses.**

## LA COUPE SANS COURTE

- La coupe sans courte dans la **main courte ou coupe invisible** et très facile à réaliser quand vous possédez des atouts maîtres.

Elle est pourtant ignorée de la grande majorité des bridgeurs.

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

**Vous jouez 6 ♦ en Sud sur l'entame atout**

Pour faire 12 levées, il suffit de **penser** à couper un ♠ perdant au mort en cas de partage 4-2 (48 %).

Jouez ♠ pour l'As, rentrez au mort par l'As de ♣ – **pas à l'atout** – et rejouez ♠ du mort (**une sécurité** contre le partage 5-1) pour votre Roi et donnez un troisième tour de la couleur. Ouest rejoue atout.

**Coupez votre dernier ♠ au mort.** C'est la 12<sup>e</sup> levée.

**N'oubliez pas → la coupe invisible.**

## LES ATOUTS NE SONT PAS MAÎTRES

♠ A 5 3  
♥ R 7 2  
♦ A R 5  
♣ 9 7 6 3

N  
S

♠ R 8 7 6 2  
♥ A 6 4 3  
♦ 9 2  
♣ A 8

### **Vous jouez 4 ♠ sur l'entame de la Dame de ♦**

Sans manœuvre vous aurez besoin du partage 3-3 des ♥ (36 %). En revanche, si vous pensez à utiliser la coupe invisible, vous gagnerez également avec le partage 4-2 des ♥ (48 %).

#### **Voici le bon timing →**

Après la levée du Roi de ♦, donnez un coup à blanc à ♥. Jouez le 2 de ♥ du mort et fournissez le 3 de votre main – **petit des 2 mains** – Ouest prend et rejoue ♦ pour l'As.

Maintenant **jouez atout** en commençant par l'As, suivi du 3 pour votre Roi. Il est temps de profiter de la **coupe** grâce au dernier atout **du mort** en jouant ♥ pour le Roi et ♥ du mort pour l'As et ♥ coupé – en cas de partage 4-2 des ♥ adverses.

**Préparez la coupe en donnant un coup à blanc avant de jouer atout.**

# LEÇON N° 15

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DE L'OUVREUR</b> Votre partenaire a répondu sur votre ouverture. Seule la réponse par un changement de couleur est forcing. <b>Retenez</b> les 3 LOIS, elles vous aideront dans la suite des enchères
LE JEU DE LA CARTE en défense	<b>SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU</b> ① Vous apprendrez dans ce chapitre comment jouer la <b>bonne carte</b> si vous prenez la main ; puis comment signaler – <b>avec modération</b> – quand le déclarant joue une couleur

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DE L'OUVREUR

Votre partenaire a répondu sur votre ouverture d'1 à la couleur.

**3 CAS PEUVENT SE PRÉSENTER →**

- 1 – Votre partenaire a fait un **changement de couleur**.
- 2 – Votre partenaire a fait une **réponse à sans-atout**.
- 3 – Votre partenaire vous **a soutenu**.

Nous étudierons le troisième cas dans le chapitre suivant : LES ENCHÈRES D'ESSAI.

**Voici les 3 lois** : elles vous aideront dans la suite des enchères.

#### LES 3 LOIS

##### LOI N° 1

**Additionnez vos points au nombre minimum de points annoncés par votre partenaire.**

→ **Si vous avez une certitude de manche** : annoncez la manche ou faites une **enchère forcing**.

##### LOI N° 2

**Additionnez vos points au nombre maximum de points annoncés par votre partenaire.**

→ Si vous avez un espoir de manche : vous devez faire une nouvelle enchère.

LOI N° 3

**Si le total des points de votre camp vous indique qu'il n'y a pas d'espoir de manche**

→ arrêtez-vous au palier le plus bas – dès que vous aurez trouvé le bon contrat.

## APRÈS UN CHANGEMENT DE COULEUR

### 1 – AVEC UN JEU DE SOUTIEN

La priorité n° 1 →  
le soutien direct en majeure de l'ouvreur.

Une réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠ montre un minimum de 4 cartes → il faut donc posséder **4 atouts** pour donner un soutien direct.

- **Le soutien simple → jusqu'à 16 points S**

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

1 ♠      1 ♠

2 ♠

- **Le soutien avec saut → de 17 à 19 points S**

Il montre le plus souvent une distribution irrégulière. Il est **non** forcing après une réponse en 1 sur 1.

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

1 ♠      1 ♥

3 ♥

- **Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ → à partir de 20 points S**

Le soutien direct à 4 ♥ ou 4 ♠ indique en général un jeu régulier ou semi-régulier.

♠ R V 10 8  
♥ A R V 7 6  
♦ A D  
♣ 9 8

1 ♥      1 ♠

4 ♠

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### Le SPLINTER de l'ouvreur

Le Splinter de l'ouvreur a été le **premier** Splinter étudié dans le cadre de la **Majeure cinquième**. Il est devenu une des conventions **de base des**

chelems.

Même si vous n'êtes – pas encore – un joueur expérimenté, je vous conseille d'adopter le Splinter de l'ouvreur.

**Le Splinter annonce en une enchère →  
le soutien – la force et une courte**

**Le Splinter après une réponse 1 sur 1 indique :**

- un soutien de 4 cartes
- un minimum de 20 points S
- une courte dans la couleur du saut

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

1 ♦      1 ♣  
4 ♥

Le Splinter à 4 ♥ montre la courte à ♥.

Le Splinter se fait en règle générale au palier de 4.

Une exception → le Splinter à 3 ♠.

**Un conseil → sur un Splinter, dévaluez vos points H dans la couleur du Splinter.**

**Le Splinter après une réponse 2 sur 1**

Il est le plus souvent utilisé après la réponse de 2 ♥ sur l'ouverture d'1 ♠ – à partir de 18 points S.

1 ♠

4 ♣

2 ♥

Le Splinter à 4 ♣ montre la courte à ♣ et 4 cartes

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### 2 – AVEC UN JEU RÉGULIER

**La priorité n° 2 →  
nommer sa majeure quatrième en 1 sur 1.**

Le 1 sur 1 est essentiel pour la recherche d'un fit 4-4 en majeure.

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

1 ♠      1 ♥  
1 ♣

• **La redemande à 1 SA → 12 à 14 points H**

La redemande à 1 SA montre un jeu minimum et régulier. Elle ne garantit pas un arrêt dans les couleurs non nommées.

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

1 ♦ 1 ♥

1 SA

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

♠ A 10  
 ♥ A R 7 4  
 ♦ A 9 8  
 ♣ R 10 9 8

1 ♣ 1 ♣

2 SA

Une redemande à 2 SA avec 18 points H et quatre cartes à ♥ – une majeure **non annonçable** en 1 sur 1.

### APRÈS UNE RÉPONSE 2 SUR 1

- La redemande à 2 SA → 15 à 17 points H

Après une ouverture majeure : la redemande à 2 SA après une réponse 2 sur 1 indique un jeu régulier de 15 à 17 points H.

♠ R 10 5  
 ♥ A D V 8 3  
 ♦ D 9  
 ♣ A 10 5

1 ♥ 2 ♦

2 SA

**Une exception** : après 1 ♦ → 2 ♣ la redemande à 2 SA indique une ouverture minimum : 12 à 14 points H.

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

1 ♦ 2 ♣

2 SA

- Avec une majeure 5<sup>e</sup> et 12 à 14 points H → **répétez votre couleur** d'ouverture.

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

1 ♣ 2 ♦

2 ♣

- La redemande à 3 SA → 18-19 points H

Après une réponse 2 sur 1, la redemande à 3 SA indique un jeu régulier de 18-19 points H (parfois 20).

## 3 – AVEC UN JEU BICOLORE

### LA NOUVELLE COULEUR

Définition → un joueur qui a annoncé une couleur lorsqu'il nomme une couleur **différente** au tour suivant annonce une **nouvelle** couleur.

L'ouvreur n'aura pas toujours la possibilité d'annoncer une nouvelle couleur → **la force** de son jeu, la couleur de réponse de son partenaire et le palier des enchères peuvent empêcher l'ouvreur de nommer sa deuxième couleur.

## LES 3 BICOLORES

### 1 – Le bicolore économique → 14 à 19 points H

Le bicolore économique permet le retour du répondant dans la couleur d'ouverture, **tout en restant au palier de 2**.

♠ D 9 7 ♥ A D V 8 4 ♦ 5 ♣ A 10 6 3	1 ♥ 1 ♠
	2 ♣

La 2<sup>e</sup> enchère de l'ouvreur – 2 ♣ – permet au répondant d'annoncer 2 ♥, en restant au palier de 2.

### 2 – Le bicolore cher → 18 à 23 points H

Le bicolore cher **oblige** le répondant à revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture. Il est **forcing pour 1 tour**.

♠ R 10 3 ♥ A R 9 8 ♦ 7 ♣ A R V 8 6	1 ♠ 1 ♠
	2 ♥

La 2<sup>e</sup> couleur – ♥ – est **plus chère** que la couleur d'ouverture.

### 3 – Le bicolore avec saut → 20 à 23 points H

Le bicolore avec saut laisse la possibilité au répondant de revenir au palier de 3 dans la couleur d'ouverture.

Il est **forcing de manche**.

♠ A 10 5 ♥ A R V 8 ♦ V ♣ A R V 9 3	1 ♠ 1 ♦
	2 ♥

- **Avec un bicolore de 14 à 17 points DH**, vous n'aurez pas la possibilité de nommer votre deuxième couleur → **répétez votre couleur d'ouverture**.

♠ V 9 8 ♥ A D 10 8 ♦ R D V 9 3 ♣ 5	1 ♦ 1 ♠
	2 ♦

Vous n'êtes pas assez fort pour annoncer 2 ♥ – bicolore cher – répétez votre couleur d'ouverture.

À retenir → au moment d'annoncer votre deuxième couleur, **vous n'aurez qu'une seule bonne enchère** à votre disposition.

LES 3 BICOLORES		
<b>Bicolore économique</b>	14 à 19 DH	<b>NON FORCING</b>
<b>Bicolore cher</b>	18 à 23 DH	<b>FORCING 1 TOUR</b>
<b>Bicolore avec saut</b>	20 à 23 DH	<b>FORCING MANCHE</b>

#### 4 – AVEC UN JEU UNICOLORE

Définition → un **unicolore** est un jeu avec une seule couleur de **6** cartes ou plus.

- **La répétition simple** → 14 à 17 points DH

<table border="1"> <tr><td>♠ 10 8 4</td></tr> <tr><td>♥ A V 9 7 6 2</td></tr> <tr><td>♦ 8</td></tr> <tr><td>♣ A R 7</td></tr> </table>	♠ 10 8 4	♥ A V 9 7 6 2	♦ 8	♣ A R 7	1 ♥	1 ♠
♠ 10 8 4						
♥ A V 9 7 6 2						
♦ 8						
♣ A R 7						
	2 ♥					

2 ♥ montre un **minimum de 6 cartes** à ♥ sur 1 ♠.

En effet, l'ouvreur avec un bicolore a la possibilité d'annoncer 2 ♣ ou 2 ♦ et 1 SA avec un jeu régulier minimum.

– Vous avez déjà vu deux exemples où l'ouvreur devait répéter **une couleur 5<sup>e</sup>** (p. 206 et 208).

- **La répétition avec saut** → 18 à 20 points DH et une robuste couleur au moins 6<sup>e</sup>

<table border="1"> <tr><td>♠ R D V 9 8 6</td></tr> <tr><td>♥ A D 5</td></tr> <tr><td>♦ A 10</td></tr> <tr><td>♣ V 5</td></tr> </table>	♠ R D V 9 8 6	♥ A D 5	♦ A 10	♣ V 5	1 ♠	2 ♠
♠ R D V 9 8 6						
♥ A D 5						
♦ A 10						
♣ V 5						
	3 ♠					

Un cas particulier → avec un unicolore 6<sup>e</sup> peu robuste à partir de 18 points DH : nommez – si possible – **une nouvelle couleur mineure de 3 cartes**.

<table border="1"> <tr><td>♠ A D 8</td></tr> <tr><td>♥ A 10 7 6 3 2</td></tr> <tr><td>♦ A D 5</td></tr> <tr><td>♣ 8</td></tr> </table>	♠ A D 8	♥ A 10 7 6 3 2	♦ A D 5	♣ 8	1 ♥	1 ♠
♠ A D 8						
♥ A 10 7 6 3 2						
♦ A D 5						
♣ 8						
	2 ♦					

Annoncez 2 ♦ dans **3 cartes** avec une couleur **médiocre** à ♥.

## APRES UNE REPONSE A SANS-ATOUT

### SUR LA REPONSE D'1 SA → 6 à 10 points H

La réponse d'1 SA est non forcing. Vous devez passer avec un jeu régulier minimum.

- **Faites une nouvelle enchère** dans les 2 cas suivants :

- ① **Avec un jeu régulier fort**
- ② **Avec une distribution irrégulière**

#### ① **Avec un jeu régulier fort**

Annoncez :

- 2 SA avec **17 ou 18 points H**
- 3 SA avec **19 points H** (et plus)

♠ A D V 8 6
♥ R 9
♦ A 9 8
♣ A V 10

1 ♠      1 SA

3 SA

**Un cas particulier** → avec une majeure 5<sup>e</sup> et (environ) 16 points H annoncez une mineure de **3 cartes**.

♠ R D 9 8 6
♥ A 10 7
♦ 6 5
♣ A R 4

1 ♠      1 SA

2 ♠

#### ② **Avec une distribution irrégulière**

→ **Avec un unicolore** : appliquez les mêmes règles qu'après un changement de couleur.

Répétez votre couleur avec saut avec 18 à 20 points DH et une robuste longueur 6<sup>e</sup>.

→ **Avec un bicolore** : l'ouvreur doit nommer sa deuxième couleur à chaque fois qu'il en aura la possibilité.

Il doit donc annoncer sa deuxième couleur à chaque fois que les lois des bicolores le lui permette.

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

- **Un cas particulier important** → l'ouverture d'1 ♠ empêche le répondant d'annoncer les ♥ en 1 sur 1 :

**Une priorité** → retrouver un fit **4-4 ou plus** à ♥.

♠ R 10 8 7 3  
 ♥ A V 9 8  
 ♦ A 8 6  
 ♣ 9

1 ♠ 1 SA

2 ♥

## SUR LA RÉPONSE DE 2 SA → 11-12 points H

Sur la réponse de 2 SA après une ouverture **mineure** :

- **Avec un jeu régulier** →

Annoncez 3 SA si vous n'êtes pas strictement minimum – à partir de 13 points H convenables.

- **Avec une mineure longue**

→ Orientez-vous vers la manche à sans-atout.

→ Répétez votre couleur – **non forcing** – avec une ouverture faible.

- **Avec un bicolore** :

Annoncez votre deuxième couleur en respectant les 3 lois des bicolores.

L'annonce d'une nouvelle couleur est **forcing**.

La réponse de 2 SA sur 1 ♥ ou 1 ♠ est **conventionnelle** → c'est **le 2 SA Fitté** (voir page 57).

## SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU

**Une carte choisie avec précision** permet très souvent de donner une **information** indispensable à une **bonne défense**.

Nous étudierons dans ce chapitre, la signalisation dans une couleur jouée par la **défense**, puis dans une couleur jouée par l'**adversaire**.

### LA SIGNALISATION DANS UNE COULEUR JOUÉE PAR LA DÉFENSE

En défense vous pouvez rejouer dans la couleur **entamée** par votre partenaire, dans la couleur **contre-attaquée** par votre partenaire **ou** jouer une **nouvelle couleur** →

**c'est la contre-attaque**.

Dans toutes ces situations vous devez prendre l'habitude de **jouer la bonne carte**, afin de **renseigner votre partenaire sur votre distribution**.

Nous terminerons cette partie par *quelques exemples* de « **cartes techniques** » de contre-attaque à utiliser dans des cas particuliers, dès que vous aurez un minimum **d'expérience**.

# SIGNALISATION DANS LA COULEUR DU PARTENAIRE

Pour indiquer **votre compte de cartes** dans la couleur **d'entame** de votre partenaire – ou dans la couleur de **contre-attaque** – utilisez **la règle suivante** :

**Règle → Rejouez en pair-impair du RESTE.**

C'est-à-dire en **pair-impair** des cartes qui **vous restent après avoir fourni une carte** sur l'entame.

*Voici quatre exemples :*

① **Votre partenaire entame du 7 de ♠**

Vous possédez à ♠ → A 8 4 2

– Vous fournissez l'As

– Il vous **reste** : 8 4 **2**

**Rejouez le 2 en pair-impair du RESTE**

② **Votre partenaire entame du 4 de ♠**

Vous possédez à ♠ → A 8 2

– Vous fournissez l'As

– Il vous **reste** : **8 2**

**Rejouez le 8 en pair-impair du RESTE**

③ **Votre partenaire entame du 5 de ♦**

Vous possédez à ♦ → D V 7 3

– Vous fournissez le Valet

– Il vous **reste** : **D 7 3**

**Rejouez le 3 en pair-impair du RESTE**

④ **Votre partenaire entame du 7 de ♦**

Vous possédez à ♦ → D V 3

– Vous fournissez le Valet

– Il vous **reste** : **D 3**

**Rejouez la Dame en pair-impair du RESTE**

## SIGNALISATION DANS UNE NOUVELLE COULEUR

Vous devez choisir la carte que vous allez jouer.

① **Vous devez jouer un honneur**

**Avec une séquence** → jouez la **plus forte**

*Exemple :*

avec **D** V 10 x x : jouez la Dame

② **Vous devez jouer une basse carte**

**Un conseil** → jouez ATTITUDE

Surtout dans un contrat à sans-atout.

**Jouer attitude** → signifie indiquer ou non votre intérêt pour la couleur.

- Jouez une petite carte → si vous êtes intéressé par la couleur.

- Jouez une grosse carte → si vous n'avez pas d'intérêt dans la couleur.

*Voici quelques exemples :*

A D 8 7 **2** – R V 8 6 **4** – **9** 8 6 3

**Un conseil** → dans un contrat à l'atout, si vous êtes un joueur expérimenté, utilisez le pair-impair avec votre partenaire habituel.

## LA CARTE TECHNIQUE

Il existe dans la couleur de contre-attaque un certain nombre de situations, que vous apprendrez à reconnaître petit à petit, à la table où il est indispensable de jouer la « carte technique » de contre-attaque.

**Règle** → la carte technique est prioritaire.

Vous ferez un maximum de levées dans la couleur, en manœuvrant au mieux de vos intérêts, dès que vous aurez un minimum d'expérience.

*Voici plusieurs exemples :*

① 10 6 2

8 7 3      **V**      R **V** 9 4

A D 5

En Est, jouez le Valet. Si vous jouez petit, le déclarant fera trois levées : le 10, la Dame et l'As.

② D 6 3

A **V** 9 4      **V**      R 7 5

10 8 2

En Ouest, jouez le Valet. Vous ferez toutes les levées à sans-atout et trois à l'atout !

③ 9 5 2

D 7 4      **V**      R **10** 8 3

A V 6

En Est, jouez **le 10**. Le déclarant sera limité à **une** levée, au lieu de deux si vous jouez le 3.

④

R V 2

D **10** 8 3      **████**      A 6 5

9 7 4

En Ouest, jouez **le 10**. Le déclarant sera limité à **une** levée.

## LA SIGNALISATION DANS UNE COULEUR JOUÉE PAR L'ADVERSAIRE

Il n'y a **ni appel, ni refus** dans une couleur que **le déclarant** commence à exploiter.

**Règle → utilisez le pair-impair dans une couleur jouée par l'adversaire** – pour lutter contre un **plan d'affranchissement**.

**Signalez votre compte en pair-impair** pour renseigner votre partenaire, **quand vous le jugerez utile**.

Ne donnez pas votre compte systématiquement.

*Voici trois exemples :*

①

R D V 10

**████**      **8** 6 4 2

Un honneur est joué du mort – **Fournissez le 8** – la plus grosse carte inutile – **Signal PAIR**.

②

R D V 10

7 6 **4**      **████**

Sud joue une petite carte vers le mort – **Fournissez le 4** – **Signal IMPAIR**.

③ **Un cas particulier → évitez le gaspillage**

R D V 6 4

10 **5**      **████**      A 8 7 3

9 2

**Attention → pas de gaspillage** : **fournissez le 5** et non le 10 – une carte importante, sauf si le mort ne dispose **d'aucune reprise**.

## LEÇON N° 16

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES ENCHÈRES D'ESSAI</b> Vous avez un espoir de manche après un soutien à 2 ♥ ou à 2 ♠ → utilisez <b>les enchères d'essai</b> . Votre partenaire prendra la bonne décision • <b>Test pratique n° 11</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>en défense</b>	<b>QUELLE COULEUR REJOUER ?</b> Vous êtes en main – après avoir réalisé la 1 <sup>re</sup> levée de votre camp. Vous avez établi votre plan de défense dès la 1 <sup>re</sup> levée – page 140. La couleur à jouer sera parfois évidente – voir la règle de la 4 <sup>e</sup> couleur – parfois moins...

### LA MAJEURE CINQUIÈME

## LES ENCHÈRES D'ESSAI APRÈS UN SOUTIEN EN MAJEURE

### 1. ATTITUDE DE L'OUVREUR

Après un soutien simple ou à saut en majeure, vous devez utiliser les trois lois de la page 202 pour savoir si vous devez ou non repartir.

#### Après un soutien à saut (11-12 points S)

Demandez la manche dès que vous n'êtes pas minimum.

**Un conseil** → tenez compte de votre distribution, revalorisez **une majeure 6<sup>e</sup>** et **une distribution irrégulière** pour demander la manche.

#### Après un soutien simple (6 à 10 points S)

- Demandez directement la manche → **à partir de 20 points DH**
- Passez → avec une ouverture minimum – jusqu'à 16 points DH environ
- Faites une proposition de manche → une **enchère d'essai** avec un jeu d'environ 17 à 19 points DH.

### L'ENCHÈRE D'ESSAI DE L'OUVREUR

Il existe deux sortes d'enchères d'essai dans la Majeure cinquième :

- ① L'enchère d'essai **à la couleur**,
- ② L'enchère d'essai **généralisée à 2 SA**.

#### ① L'enchère d'essai à la couleur

1 ♥  
3 ♣

2 ♥

3 ♣ est une enchère d'essai qui montre un espoir de manche et **un intérêt pour les Trèfles**.

**Votre partenaire demandera la manche** s'il n'est pas minimum et s'il n'a pas trois perdantes dans la couleur de l'enchère d'essai.

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

L'enchère d'essai à 2 SA montre que vous êtes intéressé par toutes les forces de votre partenaire.

**Elle est forcing pour un tour.**

### Sur 2 SA le répondant →

- Demander la manche à 4 ♥ ou 4 ♠ s'il est maximum
- Annoncera 3 ♥ ou 3 ♠ s'il est minimum

## CHOIX DE L'ENCHÈRE D'ESSAI

- L'enchère d'essai à la couleur indique le plus souvent une distribution irrégulière ou bicolore.
- L'enchère d'essai à 2 SA montre une distribution régulière ou semi-régulière. Elle peut exceptionnellement se faire avec un espoir de chelem.

## 2. ATTITUDE DU RÉPONDANT

Votre seul problème consiste à trouver la hauteur du contrat final :

- Le total des 27 points DH est atteint → demandez la manche à 4 ♥ ou 4 ♠
- Il n'y a pas d'espoir de manche → passez
- Avec un espoir de manche → utilisez l'enchère d'essai en face d'un soutien simple
- Avec un espoir de chelem → utilisez l'enchère d'essai généralisée à 2 SA

## L'ENCHÈRE D'ESSAI DU RÉPONDANT

### ① L'enchère d'essai à la couleur

Avec une distribution bicolore ou avec un jeu irrégulier et un espoir de manche utilisez l'enchère d'essai à la couleur.

1 ♣	1 ♣	
2 ♣		3 ♦
		♠ R V 8 7 5 ♥ A 8 3 ♦ V 10 8 2 ♣ 4

### L'ouvreur demandera la manche →

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

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

L'enchère d'essai à 2 SA montre que vous êtes intéressé par toutes les forces de votre partenaire.

→ L'ouvreur demandera la manche s'il n'est pas minimum.

→ Avec un minimum d'expérience je vous conseille d'utiliser des réponses plus précises :

## ATTITUDE DE L'OUVREUR SUR 2 SA

Mini → il annonce 3 ♥ ou 3 ♠

MAXI

- il nomme une force au palier de 3
- il répète une bonne couleur (5<sup>e</sup>) d'ouverture
- il répond 3 SA avec un jeu régulier
- il annonce 4 ♥ ou 4 ♠ avec un bon soutien
- il annonce sa courte au palier de 4 (si possible)

Voici deux exemples :

♠ R8  
♥ R1097  
♦ ADV98  
♣ 76

1♦ 1♥  
2♥ 2SA

3♦ belle couleur 5<sup>e</sup>

♠ AV98  
♥ AD763  
♦ 8  
♣ D104

1♥ 1♠  
2♠ 2SA

4♦ courte à ♦

# TEST PRATIQUE N° 11

## LES ENCHÈRES D'ESSAI

Voici 5 jeux. Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

Cochez votre réponse et calculez votre **score** à la page suivante.

	VOTRE JEU	VOTRE ENCHÈRE	RÉPONSE
1	♠ 8 ♥ A R 10 8 7 ♦ A R 7 ♣ D 10 8 4	1 ♥      2 ♥ ?              ?	① 3 ♣ ② 3 ♥ ③ 4 ♥
2	♠ A 9 8 4 ♥ 9 6 4 2 ♦ 10 9 3 ♣ R 3	1 ♥      2 ♥ 3 ♣              ?	① 3 ♥ ② 3 ♣ ③ 4 ♥
3	♠ R 10 8 7 ♥ A 6 ♦ D 10 8 5 ♣ D 10 5	1 ♣      1 ♣ 2 ♣              ?	① 2 SA ② 3 ♦ ③ 4 ♣
4	♠ A D 9 ♥ A D V 9 8 ♦ R 7 ♣ V 10 5	1 ♦      1 ♥ 2 ♥              ?	① 3 ♥ ② 3 ♣ ③ 4 ♥
5	♠ A D 10 7 ♥ V 10 5 ♦ 7 3 ♣ A R 8 4	1 ♣      1 ♣ 2 ♣      2 SA ?              ?	① 3 ♣ ② 3 SA ③ 4 ♣

## RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	① 3 □ = 20 ② 3 ♥ = 6 ③ 4 ♥ = 12	Avec un espoir de manche et une distribution <b>bicolore</b> , je vous conseille d'utiliser l' <b>enchère d'essai à la couleur</b> . Annoncez votre <b>2<sup>e</sup> couleur</b> : 3 ♣
2	① 3 ♥ = 4 ② 3 ♣ = 15 ③ 4 ♥ = 20	Votre partenaire qui possède le jeu du Test n° 1 vient de faire une enchère d'essai à ♣ : <b>revalorisez</b> votre <b>4<sup>e</sup> atout</b> et le Roi second dans l'enchère d'essai → demandez la manche à 4 ♥
3	① 2 SA = 20 ② 3 ♦ = 14 ③ 4 ♣ = 10	Sur le soutien à 2 ♣ de l'ouvreur, utilisez l' <b>enchère d'essai généralisée</b> à 2 SA pour faire une tentative de manche avec un jeu régulier
4	① 2 SA = 20 ② 3 ♣ = 14	Un chelem est possible si l'ouvreur possède les <b>bonnes cartes</b> . Je vous

	<p>③ 4 ♥ = 10</p>	conseille d'utiliser également l'enchère d'essai généralisée à 2 SA avec un <b>espoir de chelem pour obtenir des renseignements supplémentaires</b>
5	<p>① 3 ♣ = 12</p> <hr/> <p>② 3 SA = 10</p> <hr/> <p>③ 4 ♠ = 20</p>	Sur l'enchère d'essai à 2 SA avec un soutien à 2 ♠ maximum, une distribution 4-4-3-2 et un <b>bon soutien</b> à l'atout → répondez 4 ♠
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## QUELLE COULEUR REJOUER ?

Un des 2 joueurs de la défense vient de faire la 1<sup>re</sup> levée de son camp et doit donc jouer la 1<sup>re</sup> carte – d'une levée – **en voyant le mort**.

Quelle couleur doit-il jouer **aussi bien à sans-atout qu'à l'atout** ?

Tel est le sujet traité dans ce chapitre.

### PLAN DU CHAPITRE

- 1 – La stratégie du **moindre risque**
- 2 – La couleur à rejouer **à sans-atout**
- 3 – La couleur à rejouer **à l'atout**

Tenez également compte du **plan de défense** que vous avez fait **dès la vue du mort** (voir page 140).

### LA STRATÉGIE DU MOINDRE RISQUE

**Rappel** → adopter 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 réussite ou au contraire la **perte** du **contrat** est immédiatement visible.
- Quand – **sans plan visible** – le déclarant se borne à rendre la main à la défense.

### CHOIX DE LA COULEUR LA MOINS RISQUÉE

#### LES 2 RÈGLES

- 1 – **Devant le mort** → jouez la couleur **FORTE** du mort.
- 2 – **Derrière le mort** → jouez la couleur **FAIBLE** du mort.

On dit : **jouez la faible ou la forte du mort**

*Voici un exemple :*

♠ A V 7 6	♠ D 10 5
♥ D 8 4	♥ R 7 6 3
♦ R 10 4	♦ V 9 2
♣ 9 8 3	♣ V 7 6
Entame : Valet de ♥	N E

Les enchères :

Sud	Nord
1 ♠	3 ♠
4 ♠	

Le déclarant prend le Valet de ♥ de l'As, joue le Roi de ♠ – votre partenaire défausse un ♥ – puis ♠ pour l'As et ♠.

Vous faites la levée de la Dame de ♠. Il n'y a **aucun danger**. C'est la stratégie du moindre risque → jouez ♣ dans la **couleur faible du mort**.

**Jeu de Sud** : ♠ R 9 8 4 3 2 ♥ A ♦ D 7 6 ♣ A R 10

**À retenir** → quand il n'y a pas **d'urgence** – ni plan d'affranchissement ou de coupe, adoptez **la stratégie du moindre risque**.

### LA COULEUR À REJOUER À SANS-ATOUT

Quand vous serez **derrière le mort** la carte d'entame de votre partenaire vous donnera, le plus souvent, des **renseignements** précis.

Dans le cas de l'entame d'une **basse carte**, vous devez prendre l'habitude de vous poser la question suivante : « **est-ce que l'entame est efficace ?** »

La carte d'entame de votre partenaire va vous permettre **de déduire** de façon assez précise, le nombre de **cartes du déclarant** et la qualité de sa couleur.

**L'entame de la quatrième meilleure** →  
**garantit 3 cartes supérieures** à la carte d'entame.

*Voici un exemple de déduction* ; le contrat est 3 SA :

♠ 10 8 [4]

Entame : 7 de ♠ [O] E ♠ [R] 3

Vous fournissez le Roi de ♠ qui fait la levée et Sud le 5. Ouest possède **3 CARTES au-dessus du 7** →

soit	:	A D 9
soit	:	A V 9

avec D V 9 7 2 il aurait entamé de la **Dame**.

L'entame est **efficace**. **Rejouez ♠** pour faire les **5 premières levées**. Votre partenaire possédait ♠ A V 9 7 2.

*Un autre exemple classique* :

92

Entame : 4 de ♥      O      E      ♥ A 3

Vous voyez le 2 au mort et vous possédez le 3. Vous pouvez en déduire que votre partenaire n'a que quatre cartes à ♥. Le déclarant a donc répondu 1 SA avec cinq cartes à ♥. Il est certainement préférable **de changer de couleur**.

## L'ENTAME EST EFFICACE

## Règle →

Quand l'entame est **efficace**, **continuez la couleur entamée**.

Peu importe que ce soit à la deuxième, troisième ou cinquième levée que vous preniez la main, vous devez continuer la couleur soit pour l'**affranchir**, soit pour **encaisser** vos levées.

*Voici un exemple :*

♠ 10 7 4  
♥ 7 2  
♦ A D 3  
♣ D V 10 9 7

Vous entamez la Dame de ♣ – contre 3 SA – prise du Roi. Le déclarant joue ♦ pour le 10 de sa main.

Prenez de la Dame et continuez ♣.

Avec une reprise à ♦, la couleur la moins chère, **jouez le 9** – la plus petite des cartes équivalentes.

## Un conseil →

**Prenez la bonne habitude de jouer la carte juste** afin de faciliter la défense de votre partenaire.

*Terminons par un exemple plus difficile, vous êtes en Est :*

## Terminons par un exemple plus ambitieux.

Les enchères : 1 SA 2 ♣  
2 ♦ 3 SA

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

♠ 10 4  
♥ V 10 9 8 4  
♦ R 8  
♣ V 8 7 2

N  
S

♠ D 9 5 3  
♥ D 6 3  
♦ A 4  
♣ 9 6 5 3

♠ 7 6 2  
♥ A R 5  
♦ 9 7 5 2  
♣ A R D

Votre partenaire entame du Valet de ♥, le déclarant laisse passer, et continue ♥ pour votre Dame et le Roi. Sud joue ♠ pour le mort et petit ♦. L'entame ♥ est efficace, plongez de l'As de ♦ afin de préserver la reprise de votre partenaire et rejouez ♥.



1 – Le **plan de défense** contre un **affranchissement**

2 – Le **plan de défense** contre une **coupe**

## PLAN DE DÉFENSE CONTRE UN AFFRANCHISSEMENT

À l'atout vous pouvez lutter – comme à sans-atout – contre un plan d'**affranchissement** en **supprimant la ou les reprises** de la main qui possède la **couleur menaçante**.

- Pour **devancer** un plan d'affranchissement, **vous devez trouver la bonne contre-attaque**.

Il y a **urgence**, contre-attaquez dans la **quatrième couleur**.

### LA RÈGLE DE LA QUATRIÈME COULEUR

**La couleur de contre-attaque est toujours évidente.**

Il suffit d'appliquer la règle de la **quatrième couleur** pour trouver le contre-d'attaque.

**Pour trouver la 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.

**À l'atout** contre un **plan d'affranchissement** contre-attaquez dans la **QUATRIÈME COULEUR**.

**La contre-attaque est une mesure d'urgence** →

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♠	passee	2 ♣	1 ♣
2 ♠	passee	4 ♣	passee

♠ R 9 4

♥ V 9 2

♦ A D V 9 8

♣ R D

Entame : 5 de ♣



♠ V 2  
♥ R 10 5 3  
♦ R 3  
♣ A V 10 6 3

Vous prenez l'entame avec l'As de ♣. Devant le **danger** de l'**affranchissement** des ♦ du mort, appliquez la **règle de la quatrième couleur** :

**Jouez** ♥, en effet vous ne devez jouer **ni atout, ni ♣ ni ♦**, il **reste** la contre-attaque à ♥.

**Jeu de Sud** : ♠ A D 10 7 6 ♥ A 7 6 ♦ 10 7 2 ♣ 8 4

**La règle de la quatrième couleur est très simple.** Elle vous permettra, à la table, de battre de façon quasi « **auto-matique** » de très nombreux contrats.

- **Pensez** à jouer **si nécessaire** la carte technique (voir page 214).

## LE PLAN DE DÉFENSE CONTRE LA COUPE

**Contre un plan de coupe**, la manœuvre efficace est de → **jouer atout**.

Vous devez donc jouer atout, sauf si le fait de jouer atout doit vous faire **perdre une levée d'atout**.

*Voici un exemple :*

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

Entame : Roi de ♣



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

Votre partenaire entame du Roi de ♣, contre 4 ♥.

Vous ne craignez pas l'**affranchissement** des ♦ du mort → en revanche, vous devez empêcher la **coupe** à ♣ du mort.

**Surprenez** le Roi de ♣ de l'As et jouez **atout**.

Votre partenaire fait la levée de la Dame et joue As de ♥ et ♥, pour une de chute.

**Jeu de Sud** : ♠ A D V 5 ♥ R 9 8 5 4 3 ♦ 5 ♣ V 6

**À retenir** → si votre partenaire a entamé **atout** pour lutter contre un plan de **coupe**, **rejouez atout**.

# LEÇON N° 17

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES CONVENTIONS DU RÉPONDANT</b> <b>Quatre conventions</b> sont au programme de cette leçon. Quel que soit votre niveau, je vous conseille de prendre votre temps pour bien comprendre leur importance dans la suite des enchères
LE JEU DE LA CARTE <b>en défense</b>	<b>LA SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU</b> ② Il vous reste à vous familiariser avec les appels de préférence et la première défausse <b>LA SIGNALISATION MODERNE</b> → <b>À RETENIR</b>

## LES CONVENTIONS DU RÉPONDANT

Nous étudierons dans ce chapitre, **3** conventions très importantes du répondant à sa **2<sup>e</sup>** enchère :

**le 2 ♣ Roudi, la 4<sup>e</sup> couleur forcing et la 3<sup>e</sup> couleur forcing.**

Nous étudierons ensuite le **2 ♣ Drury** – une réponse après **passé** – pour joueurs ayant un **minimum d'expérience**.

### LE 2 ♣ ROUDI

Dans sa version moderne, **le 2 ♣ ROUDI – 3 réponses** – permet d'obtenir immédiatement des précisions sur le jeu de l'ouvreur.

**Le Roudi permet de trouver un fit 5-3 en majeure.**

Il est utilisé après la réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠ et la **redemande à 1 SA** de l'ouvreur.

1 ♣	1 ♥	♠ D 3
1 SA	2 ♣ Roudi	♥ RD 10 7 4
		♦ A 9 5
		♣ V 10 4

**Le 2 ♣ Roudi pose 1 question à l'ouvreur →**  
**Avez-vous 3 cartes dans ma majeure ?**

Voici les 3 réponses au 2 ♣ Roudi →

- ① 2 ♦ : je n'ai pas 3 cartes
- ② 2 ♥ : mini avec 3 cartes dans la majeure
- ③ 2 ♠ : maxi avec 3 cartes dans la majeure

Le 2 ♣ Roudi garantit au minimum un espoir de manche, sauf avec un jeu faible et une longueur à ♣ (voir page suivante).

- Avec le Roudi → les sauts au palier de 3 sont forcing.

## LE 2 ♣ ROUDI – SUITE DES ENCHÈRES

- Sur les 3 réponses au Roudi → la redemande à 3 ♣ est un arrêt.

1 ♦	1 ♥	
1 SA	2 ♣	
2 ♦	3 ♣	
passee		

♠ V 10
♥ R V 8 7
♦ 5
♣ D 10 8 6 4 2

1 – Après la réponse de 2 ♦ :

- 2 SA = proposition de manche
- 3 SA = à partir de 12 points H réguliers

Avec 5 cartes à ♠ et 4 cartes à ♥

- Répondez 2 ♥ avec un espoir de manche

1 ♣	1 ♠	
1 SA	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	

♠ D V 8 7 4
♥ R D 10 6
♦ R 2
♣ 7 6

- Répondez 3 ♥ – forcing – avec une certitude de manche

2 – Après la réponse de 2 ♥ – mini :

Vous pouvez vous arrêter à 2 ♥ ou à 2 ♠

1 ♦	1 ♠	
1 SA	2 ♣	
2 ♥	2 ♠	

♠ D 4
♥ D 10 8 6 3
♦ D 7 3
♣ R D 6

3 – Après la réponse de 2 ♠ – maxi Fitté

Vous allez jouer la manche – sauf dans le cas d'une longueur à ♣ et un jeu faible.

## LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

La 4<sup>e</sup> couleur forcing est une convention importante de la Majeure 5<sup>e</sup>.

Vous avez répondu par un changement de couleur et l'ouvreur a nommé une nouvelle couleur.

Trois couleurs ont été annoncées.

Si, à ce stade des enchères vous nommez la couleur qui reste, c'est-à-dire la **quatrième couleur**, vous faites une **enchère conventionnelle qui s'appelle la quatrième couleur forcing**.

1 ♣	1 ♥
1 ♣	2 ♦

## QUAND DEVEZ-VOUS UTILISER LA 4<sup>e</sup> COULEUR FORCING ?

1. Quand vous avez besoin de **renseignements supplémentaires** pour la manche ou pour le chelem → recherche d'un fit 5-3 en majeur, d'un arrêt dans la 4<sup>e</sup> couleur.
2. **Avec un jeu assez fort** pour obliger le partenaire à repartir.  
• **Attention** → si la 4<sup>e</sup> couleur nécessite **une force minimum**, elle ne garantit rien concernant votre distribution éventuelle, ni sur vos forces ou longueur dans cette 4<sup>e</sup> couleur.

**La 4<sup>e</sup> couleur a pour but de demander à l'ouvreur des précisions sur sa force et sa distribution.**

## TROIS SORTES DE QUATRIÈME COULEUR FORCING

### ① La 4<sup>e</sup> couleur forcing économique

**Forcing pour un tour.** Elle nécessite un **minimum de 11 DH**.

1 ♥	1 ♣	♠ D V 9 8 6 ♥ V 10 ♦ 10 9 4 ♣ A R 5
2 ♣	2 ♦	

2 ♦ : 4<sup>e</sup> couleur économique.

### ② La 4<sup>e</sup> couleur forcing chère

**Forcing à la manche.** Elle nécessite un **minimum de 13 DH**.

1 ♦	1 ♥	♠ A D 8 ♥ A R D 7 5 ♦ 10 9 8 ♣ V 4
2 ♣	2 ♣	

2 ♣ : 4<sup>e</sup> couleur chère forcing de manche.

### ③ La 4<sup>e</sup> couleur forcing à 1 ♠

1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 ♣

Sur 1 ♥, utilisez la 4<sup>e</sup> couleur forcing à 1 ♠ :

- avec 4 cartes à Pique → à partir de 7 H
- sans 4 cartes à Pique → à partir de 10 H.

### LA TROISIÈME COULEUR FORCING

Nous allons étudier maintenant une convention nouvelle pour certains d'entre vous. **Je vous conseille de l'utiliser**, si vous possédez un minimum d'expérience, **avec votre partenaire habituel**.

La 3<sup>e</sup> couleur forcing est utilisée après une ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦.

Après une ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ et une réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠, lorsque l'ouvreur répète sa couleur, utilisez la **troisième couleur forcing conventionnelle**.

- Utilisez la 3<sup>e</sup> couleur forcing à partir d'un minimum de 10 H, dans **les trois situations suivantes** :

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

La nouvelle **couleur au-dessus** de la répétition de la mineure d'ouverture est **conventionnellement forcing** : c'est la 3<sup>e</sup> couleur forcing.

Comme la 4<sup>e</sup> couleur économique **elle est conventionnelle et forcing pour un tour**.

Comme la 4<sup>e</sup> couleur, la 3<sup>e</sup> couleur forcing ne garantit ni arrêt, ni longueur dans la couleur.

**La 3<sup>e</sup> couleur forcing est utilisée pour demander des renseignements supplémentaires.**

*Voici trois exemples de troisième couleur forcing :*

1 ♣

2 ♣

1 ♥

2 ♦

♠ D 9  
♥ R D 10 7 2  
♦ A 10 9  
♣ 8 6 2

– Le répondant recherche le fit 5-3 à ♥

1 ♣

2 ♣

1 ♥

2 ♦

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

– Le répondant recherche l'arrêt à ♠ pour jouer 3 SA.

1 ♦

2 ♦

1 ♠

2 ♥

♠ A D V 5  
♥ A 8  
♦ A V 7 5  
♣ 10 9 4

– Le soutien à 3 ♦ n'est pas forcing. Le répondant doit utiliser la 3<sup>e</sup> couleur forcing pour donner **un soutien forcing au tour suivant**.

**La 3<sup>e</sup> couleur forcing est très efficace pour →**

- rechercher un **fit 5-3 en majeure**
- rechercher la manche à **sans-atout**
- donner un **soutien forcing** en mineure
- rechercher un **fit 4-4 à ♥**

**Après le début d'enchères suivant :**

1 ♦      1 ♠

2 ♦      2 ♥

L'ouvreur et le répondant peuvent posséder 4 cartes à ♥

**Avec 4 cartes à ♥ →** l'ouvreur doit soutenir à 3 ♥, pour ne pas dépasser le palier de 3 SA et retrouver le fit 4-4 à ♥.

### LE 2 ♣ DRURY

**Cette convention – le 2 ♣ Drury –** a été créée pour **vérifier la force de l'ouverture majeure en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> position**, c'est-à-dire, en termes clairs pour savoir **si l'ouvreur possède ou non une valeur d'ouverture**.

- Il est possible d'ouvrir en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> position avec **une majeure 5<sup>e</sup>** et 10-11 points H.

**Le 2 ♣ Drury est utilisé → sur une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ faite en 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> position.**

En quelque sorte, **le Drury demande à l'ouvreur :**

**« Avez-vous ou non une valeur d'ouverture ? »**

♠ R 10 5
♥ A V 8 6 2
♦ D 9 4
♣ 7 4

-	-	1 ♠	-
2 ♣			

Avec 10 points H et trois cartes à Pique : répondez 2 ♣ pour **vérifier si votre partenaire possède ou non une valeur d'ouverture**.

**Répondez 2 ♣ avec trois sortes de jeux :**

- ① **Avec des jeux fittés** sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ – à partir de 3 cartes et 10/11 points H,
- ② **Avec une distribution régulière** – environ 11 H – et un honneur second dans l'ouverture majeure,
- ③ **Avec un unicolore à ♣** – à partir de 9 points H et une couleur sixième.

**Attention** → les changements de couleur ne sont **plus forcing** **après passe**.

*Voici deux exemples avec lesquels vous pouvez utiliser le Drury sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ de votre partenaire :*

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

♠ D V  
♥ A 9 8  
♦ 8 6 4 2  
♣ A 10 8 4

## LES RÉPONSES DE L'OUVREUR SUR LE DRURY

Sur le 2 ♣ Drury →

**Une réponse conventionnelle et ambiguë : 2 ♦**

Elle signifie : « Partenaire, il est possible que je ne détienne pas une valeur d'ouverture. »

Les autres réponses de l'ouvreur garantissent au minimum une valeur d'ouverture – elles sont **naturelles**.

- La réponse **ambiguë** de 2 ♦ permet de s'arrêter à 2 ♥ ou 2 ♠, si l'ouvreur ne possède pas une valeur d'ouverture.

*Voici comment procéder :*

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

OUEST	EST
1 ♠ 2 ♦ passe	passe 2 ♣ 2 ♠

Grâce au Drury, **vous pouvez vous arrêter sans difficulté à 2 ♠**, quand l'ouvreur n'a pas de « valeur d'ouverture ».

## LE JEU DE LA CARTE

# LA SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU ②

Dans ce deuxième chapitre concernant la signalisation en cours de jeu, nous étudierons :

- La signalisation par un appel de préférence
- La signalisation par la 1<sup>re</sup> défausse

## LA SIGNALISATION PAR UN APPEL DE PRÉFÉRENCE

Les appels de préférence peuvent être utilisés aussi bien à sans-atout qu'à l'atout.

- 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.

Il existe deux situations d'appel de préférence dans une couleur jouée par votre camp :

- ① À l'aide de la couleur d'entame.
- ② En fournissant.

## APPEL DE PRÉFÉRENCE À L'AIDE DE LA COULEUR D'ENTAME

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

RÈGLE :

La plus grosse carte demande la couleur la plus chère.  
La plus petite carte demande la couleur la moins chère.

Un exemple à sans-atout pour indiquer votre reprise :

Vous entamez du Roi de ♥ avec le jeu suivant :

♠ A 7 ♥ R D V 10 3 ♦ 8 6 2 ♣ V 5 3

Le déclarant laisse passer → vous devez rejouer la Dame, la plus grosse carte restante pour indiquer votre reprise à ♠, la couleur la plus chère.

Note : à sans-atout vous pouvez avoir le choix entre trois couleurs. Choisissez une carte moyenne, avec une reprise dans la couleur du milieu.

Un exemple à l'atout :

L'entame d'un singleton est une entame\*\*\*, elle permet souvent de faire chuter vos adversaires.

Votre partenaire entame du 3 de ♠ – manifestement un singleton – contre 4 ♥.

Voici votre jeu :

♠ A V 8 7 5 4 ♥ 8 ♦ D 6 3 ♣ A 9 5

Vous prenez de l'As. Rejouez ensuite le 4, la plus petite carte. C'est un appel de préférence à ♣, la moins chère des deux couleurs restantes – en dehors de l'atout.

Après avoir coupé votre partenaire **jouera ♣** et vous pourrez le faire couper **une deuxième fois**.

## APPEL DE PRÉFÉRENCE EN FOURNISSANT

Définition → il y a appel de préférence **en fournissant** lorsque toute autre signalisation serait absurde.

Dans toutes ces situations →

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

Soyez prudent, quand votre partenaire fournit une petite carte, **il n'a peut-être pas d'appel à faire**.

*Voici un exemple à la première levée :*

Sud joue 4 ♥. Votre partenaire entame de l'As de ♠.

♠ 6  
♥ R 10 7 6 4 2  
♦ R 7 3  
♣ R 8 2

N  
E

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

Dans cette situation le signal **pair-impair** n'est pas utile. Vous devez appeler à ♣.

Fournissez le **3** de ♠, pour lui demander de jouer ♣, la couleur la moins chère.

*Voici un exemple à la deuxième levée :*

Sud joue 4 ♠. Votre partenaire entame de l'As de ♦.

♠ D 10 4  
♥ R V 10 6  
♦ 7 3  
♣ R V 10 6

N  
E

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

Vous fournissez le **2** – **signal pair-impair** – et votre partenaire **encaisse le Roi de ♦**.

Que devez-vous faire sur le Roi de ♦ ?

Vous souhaitez que votre partenaire joue ♥.

**Fournissez** le Valet de ♦, **une grosse carte** – et surtout pas le 8 – pour faire un **appel de préférence** à ♥ :

la plus chère des deux couleurs restantes.

**Jeu de Sud** ♠ A R V 9 5 ♥ 9 3 ♦ D 10 4 ♣ A D 3

**Résultat** → une de chute sur le retour à ♥, contre 10 levées sur une autre défense.

## LA SIGNALISATION PAR LA PREMIÈRE DÉFAUSSE

Lorsque vous ne pouvez pas fournir la couleur demandée, et qu'il n'y a pas de coupe, vous devez jouer une autre couleur, c'est-à-dire **défausser**.

**La règle prioritaire** →

**Une défausse ne doit JAMAIS coûter une levée à votre camp.**

C'est en tenant compte de cette **règle** que vous devez faire votre **première défausse**, et les autres s'il y a lieu.

• **En début de coup vous pouvez** →

- signaler votre compte en **pair-impair**
- faire un **appel de préférence** dans une couleur jouée par votre camp.

• **En fin de coup ou en cas d'urgence** →

- utilisez les **appels directs**, ou les refus.

La **signalisation** doit donc passer **au second plan**.

**La première défausse** doit – **si possible** – satisfaire aux **trois** conditions suivantes, **dans l'ordre** →

1 – **Ne pas coûter** de levée.

2 – **Ne pas donner un renseignement utile** au déclarant.

3 – **Renseigner le partenaire**.

**Voici un exemple de première défausse**

**Votre partenaire entame du 6 de ♥** contre 3 SA, après une ouverture d'1 SA et un Stayman en Nord.

<p style="margin: 0;">♠ A V 7 4</p> <p style="margin: 0;">♥ 9 4</p> <p style="margin: 0;">♦ R 10 7 5 3</p> <p style="margin: 0;">♣ R 9</p> <p style="margin: 0;">♠ 9 6 3</p> <p style="margin: 0;">♥ A 10 8 6 3</p> <p style="margin: 0;">♦ A 8</p> <p style="margin: 0;">♣ 7 5 2</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <span style="font-size: 2em; margin-bottom: 5px;">N</span> <span style="font-size: 2em; margin-bottom: 5px;">S</span> </div>	<p style="margin: 0;">♠ D 10 5</p> <p style="margin: 0;">♥ V 7 5 2</p> <p style="margin: 0;">♦ 9</p> <p style="margin: 0;">♣ D V 8 6 3</p> <p style="margin: 0;">♠ R 8 2</p> <p style="margin: 0;">♥ R D</p> <p style="margin: 0;">♦ D V 6 4 2</p> <p style="margin: 0;">♣ A 10 4</p>
--	--	--

Vous fournissez le Valet, Sud fait la levée de la Dame et joue ♦ pour le Roi et ♦ du mort.

**Quelle doit être votre première défausse ?**

Signalez votre compte à ♥, la couleur d'entame, en défaussant le 2 de ♥ avec 7 5 2 → en pair-impair du RESTE\*.

Utilisez le pair-impair du RESTE pour donner – s'il y a lieu – votre compte dans la couleur d'entame.

Votre partenaire déduira grâce à ce précieux renseignement que vous possédez au départ quatre cartes à ♥. Il encaissera l'As de ♥ capturant le Roi et trois levées à ♥, pour une de chute.

## LA SIGNALISATION MODERNE

### À RETENIR →

- ① L'entame de la 4<sup>e</sup> meilleure garantit 3 cartes supérieures à la carte d'entame.
- ② Fournissez la 2<sup>e</sup> plus forte avec 4 cartes sur l'en-tame.
- ③appelez avec une grosse carte tout en évitant le gaspillage.
- ④ Avant de signaler, pensez à renseigner votre partenaire et non l'adversaire.
- ⑤ Pour lutter contre un plan d'affranchissement adverse, utilisez le signal pair-impair.
- ⑥ Utilisez vos basses cartes – signal pair-impair – pour donner un renseignement utile.
- ⑦ Une carte suivie d'une carte plus élevée = compte impair et moins élevée = compte pair.

- ⑧ L'appel de **préférence** permet au moyen d'une carte de demander de jouer dans une **autre couleur**.
- ⑨ **Une défausse** ne doit pas **coûter une levée** : c'est **une priorité** par rapport à la **signalisation**.
- ⑩ Jouez **attitude** à la **contre-attaque** pour marquer votre **intérêt** dans **une nouvelle** couleur ou **pair-impair du reste** dans la couleur de **votre partenaire**.

\* Voir page 212.

# LEÇON N° 18

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT</b> ① Pour lire ce chapitre, vous devez avoir bien compris les 3 <b>premières</b> conventions du chapitre précédent : le Roudi, le 4 <sup>e</sup> couleur forcing et la 3 <sup>e</sup> couleur forcing
LE JEU DE LA CARTE avec le mort	<b>LA TECHNIQUE À L'ATOUT</b> L'atout présente de nombreux <b>avantages</b> , mais également des <b>dangers</b> : coupes adverses, perte de contrôle de l'atout...

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT ①

L'ouvreur, à sa deuxième enchère, a donné des précisions **sur sa distribution et la force de son jeu**.

#### LE FIT EST TROUVÉ

**Utilisez les 3 lois** de la page 202 pour savoir si vous devez vous arrêter, demander la manche ou faire une tentative de manche.

**Un conseil important** →

**Annoncez directement le contrat final** si les renseignements obtenus sont suffisants. **Donnez le minimum** d'informations à vos adversaires.

#### LA RECHERCHE DU CONTRAT

C'est le cas **le plus fréquent**.

**Voici le plan de cette partie** →

- 1 – L'ouvreur a fait une **redemande à sans-atout**
- 2 – L'ouvreur a annoncé **deux couleurs**
- 3 – L'ouvreur a annoncé un **unicolore**

Les 2 derniers seront traitées dans le **chapitre suivant**.

**Deux conseils →**

- ① Donnez la priorité à la recherche d'un fit de huit cartes en **majeure** : 5-3 et parfois même 4-4.
- ② Si vous possédez une valeur d'ouverture, ne vous arrêtez pas avant la manche :

**Une ouverture + une ouverture = une manche.**

## LE FIT EST TROUVÉ

**Voici la valeur des soutiens du répondant à la deuxième enchère :**

- 6 à 10 S → Soutien simple au palier de 2
- 11-12 S → Soutien au palier de 3
- 13 à 15 S → Soutien à 4 ♥ ou 4 ♠

Ces différentes valeurs de soutien s'appliquent dans la plu-part des situations.

**Il existe des cas particuliers :**

- ① **Le soutien forcing d'une ouverture mineure**

**Règle →**

Après un changement de couleur, le **soutien à saut** dans la mineure d'ouverture est **forcing de manche**.

1 ♦                    1 ♠  
1 SA                    3 ♦

Soutien forcing. Recherche du fit 5-3 en majeure

**Un conseil → priorité à la manche à SA** après un soutien en mineure, sans fit en majeure.

- ② **Le soutien d'une ouverture majeure**

Après une réponse 1 sur 1, le soutien de l'ouverture majeure est une proposition de manche avec 11-12 points S :

1 ♥                    1 ♠  
2 ♥                    3 ♥

♠ A D 10 7 3  
♥ V 9  
♦ A 8 7  
♣ 9 8 6

L'ouvreur possède 6 cartes à ♥.

**Après une réponse 2 sur 1 →**

- L'ouvreur a annoncé **une deuxième couleur**

**Une notion importante** →

**Le soutien forcing en majeure au palier de 3.**

**C'est une enchère forte** qui montre des ambitions de chelem et qui demande à l'ouvreur de déclencher les enchères de contrôles s'il n'est pas minimum.

1 ♠      2 ♣  
2 ♥      3 ♠

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

- 3 ♠ : soutien forcing avec espoir de chelem – à partir de **16 points S**.

- L'ouvreur **répète** sa couleur

Le soutien au palier de 3 est **forcing**

1 ♠      2 ♣  
2 ♠      3 ♠      avec l'adoption du **2 SA Fitté**

③ **Après l'annonce d'une majeure en 1 sur 1 :**

Les soutiens du répondant ont une valeur classique sur une majeure nommée en 1 sur 1.

- **6 à 10 points S** : soutien au palier de 2
- **11-12 points S** : soutien au palier de 3
- **13 à 15 points S** : soutien à 4 ♥ ou 4 ♠

- **À partir de 16 points S** : utilisez la **4<sup>e</sup> couleur forcing**, (voir p. 238) pour donner un **soutien forcing** au tour suivant.

## LA RECHERCHE DU CONTRAT

La première redemande de l'ouvreur ne vous a pas encore permis de découvrir un fit de **huit cartes en majeure**.

**1 – Vous avez répondu 1 ♥ ou 1 ♠ avec une majeure 5<sup>e</sup> et un espoir ou une certitude de manche** →

vous avez la possibilité de rechercher un fit **5-3** en majeure

**2 – Vous avez répondu 1 ♠ avec 5 cartes à ♠ et 4 cartes à ♥** →

vous avez la possibilité de rechercher :

- un fit **5-3** à ♠
- un fit **4-4** à ♥

**3 – Vous avez répondu 1 ♦ et l'ouvreur a annoncé 1 ♥**

→ recherchez si possible un **fit 4-4** à ♠

**4 – Vous avez nommé une mineure au palier de 2, avec une**

**majeure 4<sup>e</sup>** →

recherchez en priorité un fit **4-4 en majeure**

**Voici les 2 priorités** dans l'ordre pour le répondant avec un espoir ou une certitude de manche →

- ① **Rechercher un fit de 8 cartes en majeure**
- ② **Rechercher la manche à sans-atout**

## **1 – L'OUVREUR A FAIT UNE REDEMANDE À SA L'OUVREUR A ANNONCÉ 1 SA**

**Rappel** → l'ouvreur possède un jeu de 12 à 14 **points H** et une distribution régulière.

① **Avec un jeu régulier**

→ **Jusqu'à 10 points H** → passez

→ **Avec 11 ou 12 points H** → répondez 2 SA

C'est une proposition de manche

→ **À partir de 13 points H ou 12 bien faits** → demandez la manche à 3 SA.

**Avec une majeure 5<sup>e</sup> et une distribution 5-3-3-2** : vous devez rechercher en priorité, dès que vous possédez un espoir ou une certitude de manche, **un fit 5-3 en majeure**.

→ Annoncez une nouvelle couleur mineure, sans saut ou avec saut si vous voulez **imposer la manche** (pour débutants) :

1 ♦      1 ♠  
1 SA      3 ♣

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

**Je vous conseille d'utiliser le 2 ♣ Roudi** – voir page 236 – plus efficace pour retrouver un fit **5-3** en majeure.

1 ♣      1 ♥  
1 SA      2 ♣

♠ R 7 4  
♥ R D 8 7 4  
♦ R 9 8  
♣ 8 6

② **Avec une distribution bicolore**

- **Jusqu'à 11-12 points DH →**

annoncer une nouvelle couleur économique :

1 ♣            1 ♠            5 cartes à ♠ + 4 cartes à ♥ **Non forcing**  
 1 SA            2 ♥

- **À partir de 13 points DH →** annoncez une nouvelle couleur forcing :

1 ♥            1 ♠            5 cartes à ♠ + 4 cartes à ♦ **Forcing de manche**  
 1 SA            **3 ♦**

**Un conseil** → utilisez le 2 ♣ **Roudi** à partir de 10-11 points H pour rechercher un fit 5-3 en majeure, si vous avez adopté cette convention.

1 ♦            1 ♠  
 1 SA            **2 ♣**

♠ R 10 9 7 4  
 ♥ A 10 4  
 ♦ R 10 8 6  
 ♣ 9

### ③ Avec un jeu unicolore

- Répétez votre couleur sans espoir de manche
- Répétez votre couleur **avec saut** avec un **espoir de manche** (environ 12-13 points DH)
- **Avec certitude de manche :**

- annoncez 4 ♥ ou 4 ♠ avec une majeure 6<sup>e</sup>
- annoncez 3 SA avec une longueur **mineure**

**L'OUVREUR A ANNONCÉ 2 SA AVEC SAUT**

**Rappel** → il possède un jeu régulier de **18 ou 19 points H**.

**À partir de 6 points H**, : demandez **la manche**

- ① **Sans majeure 5<sup>e</sup>** : annoncez 3 SA
- ② **Avec une majeure 5<sup>e</sup>** : recherchez le **fit 5-3 en majeure** en annonçant **l'autre mineure**

**L'AUTRE MINEURE**

**Une convention** → annoncez l'autre mineure pour rechercher un **fit 5-3 en majeure avec un jeu régulier**.

1 ♣      1 ♠  
 2 SA      3 ♦

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

**Sur l'ouverture d'1 ♥** → annoncez votre mineure **la plus longue** pour rechercher un fit.

**Note** → Si vous possédez une longueur à Cœur et 4 cartes à Pique, il est inutile de rechercher un fit 4-4 à Pique, puisque dans la **Majeure cinquième**, l'annonce d'une majeure **en 1 sur 1** est **prioritaire**.

③ **Avec 5 Piques et 4 Cœurs** à partir de 7 points DH, annoncez 3 ♥ **forcing** pour rechercher →

- **un fit 5-3 à ♠**
- **un fit 4-4 à ♥**

La redemande de l'ouvreur à 2 SA peut fort bien se faire sur la réponse d'1 ♠ **avec quatre cartes à Cœur**, majeure non annonçable en 1 sur 1.

1 ♣      1 ♠  
 2 SA      3 ♥

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

④ **Avec un bicolore 5-5 ♠-♥**

Avec un **jeu moyen** ou faible → répondez 4 ♥

1 ♣      1 ♠      L'ouvreur choisira entre 4 ♥ et 4 ♠  
 2 SA      4 ♥

Avec un **espoir de chelem** → répondez 3 ♥

⑤ **Avec un jeu unicolore**

**Avec une majeure 6<sup>e</sup>** → répondez 4 ♥ ou 4 ♠

**Avec une mineure longue** →

demandez la manche à 3 SA

**Avec un unicolore de chelem** →

répétez votre couleur au palier de 3.

1 ♦      1 ♥  
 2 SA      3 ♥

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

## Répétition forcing → espoir de chelem

**Une règle à retenir** → toute réponse sur une enchère encourageante de l'ouvreur (2 SA ou répétition avec saut) **en dessous** de la manche **est forcing**.

### L'OUVREUR A ANNONcé 2 SA SANS SAUT

#### ① Après une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠

La redemande à 2 SA indique un jeu régulier de 15 à 17 points DH. L'équivalent d'une ouverture d'1 SA avec une majeure 5<sup>e</sup>.

**Une conclusion logique** → toutes les enchères du répondant en dessous de la manche sont **forcing**, avec souvent un espoir de chelem.

1 ♥                    2 ♦  
2 SA                    3 ♥

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

#### ② Après l'ouverture d'1 ♦

La redemande à 2 SA indique un jeu régulier de 12 à 14 points H. C'est-à-dire un jeu **pas assez fort** pour ouvrir d'1 SA.

**Un conseil** → ne connaissant pas la force exacte de l'ouvreur vous devez prendre le pari – même avec 11 points H – **d'annoncer 3 SA**.

1 ♦                    2 ♣  
2 SA                    3 SA

♠ A V 10  
♥ 9 7 6  
♦ 10 3  
♣ A D 9 6 2

## LE JEU DE LA CARTE

### LA TECHNIQUE À L'ATOUT

**Voici le plan du chapitre** →

1 –Éviter les coupes adverses

2 –Affranchir une longueur

3 –Maniement et contrôle de l'atout

### ÉVITER LES COUPES ADVERSES

Vos adversaires peuvent eux aussi faire des **coupes**.

- N'oubliez pas la **priorité** → gagner votre contrat

♠ V 10 3  
 ♥ A V 10 3  
 ♦ R 5  
 ♣ R 10 8 4



♠ A  
 ♥ D 7 2  
 ♦ A 10 2  
 ♣ A D 9 6 3 2

**Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du 6 de ♥**

**Il s'agit d'un coup facile** → **plongez de l'As de ♥** et éliminez les **atouts adverses**.

Ensuite jouez ♥ pour donner la levée de Roi.

Ouest était **singleton à ♥**, en fournissant un petit ♥ à l'en-tame vous auriez chuté un coup sur table, à cause de la coupe à ♥.

**À retenir** → ne prenez **pas de risque** pour faire une levée supplémentaire.

## AFFRANCHIR UNE LONGUEUR

L'affranchissement d'une longueur **au mort** ou **dans votre main** est souvent la meilleure solution quand vous avez besoin **d'une ou de plusieurs levées**.

**Enlevez les atouts adverses** → si vous possédez les communications nécessaires et que l'affranchissement ne pose pas de problème.

**Le plus souvent** → vos **atouts** vous serviront – pour affranchir par la **coupe** les levées manquantes – de **communications** pour faciliter votre manœuvre et de **reprise** pour encaisser vos levées.

## L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

♠ A 10 4  
 ♥ 7 3  
 ♦ A R V 7 6 2  
 ♣ 7 3



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

**Vous jouez 6 ♠ sur l'entame de la Dame de ♥**

Après l'As de ♥ encaissez le Roi et la Dame de ♠ et même si les atouts adverses sont partagés 3-1, jouez As-Roi de ♦ et ♦ coupé du Valet de ♠.

L'As de ♠ vous servira de **reprise** pour encaisser les levées affranchies à ♦.

### ATTENTION AU TIMING

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

**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du Valet de ♥**

Vous possédez 2 perdantes à ♣, une à ♥ et une perdante possible à ♦.

**Votre contrat semble dépendre de l'impasse au Roi de ♦.**

En réalité vous pouvez augmenter vos chances en jouant sur l'affranchissement, **par la coupe**, de la **couleur longue** du mort.

Si après avoir pris l'entame de l'As, vous rentrez au mort à l'atout pour jouer un petit ♦ pour la Dame Ouest fera la levée et rejouera ♠ vous enlevant **la communication** nécessaire pour affranchir les ♦.

**La solution est simple, mais pas facile à trouver à la table →**  
après l'As de ♥, jouez As et Dame de ♦.

Vous aurez assez de rentrées pour affranchir une levée à ♦ **par la coupe et pour l'encaisser.**

## MANIEMENT ET CONTRÔLE DE L'ATOUT

Quand le compte des perdantes vous indique que vous avez assez de levées pour gagner votre contrat : **pensez aux accidents possibles.**

**L'atout n'est pas une couleur comme les autres.**

Il est essentiel de manier votre couleur d'atout de façon à préserver vos coupes éventuelles ou à réussir votre **affranchissement, sans perdre le contrôle de l'atout.**

Il existe un autre **danger** → celui d'être raccourci de la main longue et ne plus pouvoir faire tomber les atouts adverses.

Ici encore vous risquez de **perdre le contrôle de l'atout**. Chaque donne est différente, mais le risque le plus fréquent est de voir un de vos adversaires **qui possède 4 atouts** prendre **le contrôle de l'atout**.

### 3 RÈGLES POUR CONSERVER LE CONTRÔLE DE L'ATOUT

- ① **Ne coupez pas de la main longue**
- ② **En cas de danger défaissez une perdante**
- ③ **Conservez l'As d'atout** (si possible)

**Attention** : l'As d'atout est la carte la plus importante du jeu → **Conservez-le précieusement en cas de danger**, sinon ce sera le **Roi (adverse)** qui tiendra ce rôle.

## COMMENT CONSERVER « LA COUPE » DU MORT ?

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



**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame de la Dame de ♥**

Dans ce genre de donne où vous pouvez réaliser assez facilement 11 levées, il est bien joué de vous poser la question suivante : « **Quel est l'accident possible ?** »

- **Le partage 4-1 des ♠** peut vous mettre **en danger**. En encaissant vos atouts vous pouvez perdre trois levées à ♦ et une à ♠, car il n'y aura **plus d'atout au mort** pour couper un ♦.  
Afin de préserver la coupe à ♦ après l'As de ♥ → **donnez un coup à blanc à ♠**.

Est fait la levée du 10, mais la défense ne peut faire que 2 levées à ♦.

**N'oubliez pas → le coup à blanc à l'atout** pour conserver le contrôle de l'atout.

**CONSERVEZ L'AS D'ATOUT**

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

**Vous jouez 4 ♥ sur l'entame de l'As de ♦**

Ouest continue du Roi et rejoue ♦.

Vous coupez. Ayant perdu 2 levées à ♦ et avec seulement 1 perdante possible à ♥, le coup à l'air sur table.

**Pensez au danger possible →**

**le partage 4-1 des atouts.**

C'est dans ce genre de situation que vous devez **conserver l'As d'atout pour ne pas perdre le contrôle** de la couleur, tant qu'il reste des atouts au mort.

**Appliquez la règle n° 3 et jouez la Dame de ♥.**

Est joue bien et vous laisse faire la levée.

**Rejouez le Valet de ♥.** Si Est fait la levée il vous reste un atout au mort. Sinon remontez au mort au Roi de ♠ et faîtes l'impasse au Roi de ♥ pour réaliser 11 levées !

# LEÇON N° 19

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LA 2<sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT</b> ② La 2 <sup>e</sup> enchère du répondant est <b>une partie difficile</b> des enchères à deux, notamment quand l'ouvreur a <b>annoncé 2 couleurs...</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>AUGMENTEZ VOS CHANCES</b> En apprenant quelques <b>pourcentages</b> , vous pourrez choisir la bonne couleur où même cumuler vos chances. Sans compter que mémoriser des chiffres est excellent pour <b>vos</b> <b>mémoires</b> ...

## LA MAJEURE CINQUIÈME

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

#### LA RECHERCHE DU CONTRAT – SUITE

Dans ce chapitre, nous allons **terminer** l'étude des différentes 2<sup>e</sup> enchères du répondant.

#### 2 – L'ouvreur a annoncé 2 couleurs

- Après une majeure 1 sur 1 ou un bicolore économique.
- Avec l'utilisation de la **4<sup>e</sup> couleur forcing**
- Après un bicolore cher.

#### 3 – L'ouvreur a annoncé un unicolore

- L'ouvreur a répété sa couleur.
- L'ouvreur a répété sa couleur avec saut.

### 2 – L'OUVREUR A ANNONCÉ 2 COULEURS

Vous avez répondu par un changement de couleur et l'ouvreur a nommé une nouvelle couleur.

- **Trois couleurs ont été annoncées** → si vous nommez la couleur qui reste, il s'agit de la **4<sup>e</sup> couleur forcing** (voir page 238).

**Un conseil** → **utilisez la 4<sup>e</sup> couleur forcing** quand vous avez besoin de **renseignements supplémentaires** pour la manche ou pour un chelem – à condition d'avoir la force nécessaire.

## APRÈS UNE MAJEURE 1 SUR 1 OU UN BICOLORE ÉCONOMIQUE

La force de la deuxième enchère du répondant, lorsqu'il fait une enchère à sans-atout est identique à la réponse directe sur l'ouverture :

- **Pour annoncer 1 SA** → vous n'êtes pas obligé de tenir la 4<sup>e</sup> couleur (6 à 10 points H).  
Comme la réponse directe d'1 SA, c'est **une roue de secours**.
- Pour répondre 2 ou 3 SA → **vous devez tenir solidement la 4<sup>e</sup> couleur**.

**Sans tenue dans la 4<sup>e</sup> couleur** avec une distribution régulière → nommez **la 4<sup>e</sup> couleur forcing** pour **rechercher un arrêt**.

- **Si vous possédez un jeu unicolore**, soyez prudent lorsque votre partenaire a nommé deux couleurs :
  - répétez votre couleur jusqu'à 10 points DH,
  - si vous possédez une très robuste longueur et 11-13 DH, répétez-la avec saut,
  - demandez directement la manche à 4 ♥ ou 4 ♠ avec une valeur d'ouverture et un unicolore extrêmement robuste.

**Un conseil** → avec une majeure 5<sup>e</sup> ou un unicolore pas assez robuste : **utilisez la 4<sup>e</sup> couleur forcing** :

1 ♦      1 ♥  
1 ♣      2 ♣

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

2 ♣ : c'est la **quatrième couleur forcing**

- **Une notion importante** → l'**enchère de préférence**

**Le retour au palier de 2** dans la première couleur de l'ouvreur, après l'annonce d'un bicolore économique est une **enchère de préférence**

qui ne montre aucun fit particulier – environ **6 à 9 points H.**

1 ♥      1 ♠  
2 ♦      2 ♥

Sur 2 ♦ – bicolore économique  
2 ♥ est une **enchère de préférence**

À retenir → toute nouvelle enchère de l'ouvreur sur une « préférence » indique une ouverture **forte** (à partir de 15-16 points H).

## APRÈS UN BICOLORE CHER

Le bicolore cher **18 à 23 points DH** est **forcing pour un tour**.

### LE COUP DE FREIN À 2 SA

**Le coup de frein à 2 SA est une enchère conventionnelle forcing pour 1 tour qui permet de :**

- s'arrêter au palier de 3 dans la couleur d'ouverture : 3 ♣ ou 3 ♦
- rechercher un chelem ou la meilleure manche en utilisant le soutien forcing à 3 ♣ ou 3 ♦

**Le coup de frein à 2 SA est forcing pour 1 tour.**

**Utilisez le 2 SA coup de frein avec →**

- soit une enchère naturelle de **6 à 8 points H**
- soit un jeu faible **pour jouer** 3 ♣ ou 3 ♦

## ATTITUDE DE L'OUVREUR

### SUR LE COUP DE FREIN :

Minimum → **il répète sa couleur d'ouverture**

♠ 8  
♥ A 10 8  
♦ R V 9 8  
♣ A R D 7 6

1 ♠      1 ♠  
2 ♦      2 SA

3 ♣

Maximum → **il doit faire une autre enchère :**

- demander la manche à 3 SA
- soutenir son partenaire avec trois cartes
- annoncer la **4<sup>e</sup> couleur forcing**

## LES AUTRES ENCHÈRES DU RÉPONDANT

• **La réponse de 3 SA** : à partir d'environ 9-10 points H et de solides arrêts dans la 4<sup>e</sup> couleur.

• **La répétition de la majeure** 2 ♥ ou 2 ♠ à partir de cinq cartes. Elle est forcing pour un tour.

• **Le soutien forcing à 3 ♣ ou 3 ♦**

Grâce au 2 SA coup de frein, vous venez de voir que le soutien à 3 ♣ et à 3 ♦ est une enchère forte garantissant au minimum une certitude de manche.

1 ♣      1 ♥  
2 ♦      3 ♣

♠ R 10 4  
♥ A D 8 6  
♦ 10 9  
♣ D 9 8 6

• **La 4<sup>e</sup> couleur** : avec du jeu sans enchère naturelle, le répondant peut utiliser la 4<sup>e</sup> couleur.

## 2 – L'OUVREUR A ANNONCÉ UN UNICOLORE L'OUVREUR A RÉPÉTÉ SA COULEUR

① **En face d'une ouverture majeure** :

Si vous ne possédez pas de soutien et pas de quoi annoncer 3 SA, nommez une **nouvelle couleur forcing** avec un **jeu fort**.

1 ♥      2 ♦  
2 ♥      3 ♣

♠ D 8  
♥ 7 3  
♦ A D 10 8 5  
♣ A V 9 8

3 ♣ = nouvelle couleur forcing de manche, avec une nette tenue à ♣, et pas de tenue à ♠.

② **En face d'une ouverture mineure** :

Orientez-vous si possible vers la **manche à sans-atout**, si vous ne possédez pas de majeure 5<sup>e</sup>.

1 ♣      1 ♥  
2 ♣      2 SA

♠ D V 9  
♥ R 10 7 3  
♦ A 9  
♣ V 10 7 5

Répondez 2 SA, une enchère nettement plus efficace qu'un soutien à 3 ♣.

**À partir de 12 points H** : demandez directement la manche à 3 SA avec une tenue dans les autres couleurs ou utilisez la 3<sup>e</sup> couleur

forcing.

## L'OUVREUR A RÉPÉTÉ SA COULEUR AVEC SAUT

Il possède une ouverture forte – 18 à 20 points DH – et une **robuste couleur 6<sup>e</sup>**.

Le plus souvent, vous aurez peu de difficultés pour annoncer le bon contrat :

1 ♠      1 SA  
3 ♠      **4 ♠**

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

Pas de problème pour demander la manche en face d'une **robuste couleur 6<sup>e</sup>** à ♠.

1 ♠      1 ♥  
3 ♠      **3 SA**

♠ V 10 7 5  
♥ R 10 8 7  
♦ R 9 8  
♣ V 5

Le contrat de 3 SA est un excellent pari.

**Rappel de la règle → toute enchère du répondant sur une enchère encourageante de l'ouvreur est forcing.**

1 ♠      1 ♥  
3 ♠      **3 ♥** forcing

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

---

# LE JEU DE LA CARTE

## AUGMENTEZ VOS CHANCES

---

Au moment de faire votre **plan de jeu**, vous devez choisir la couleur qui vous offre **la meilleure chance** et donc de retenir quelques pourcentages.

Vous aurez parfois l'occasion de **cumuler vos chances** en jouant sur **2 couleurs**.

**Une condition** → **commencer par la bonne couleur**.

### LES PROBABILITÉS – LE BON CHOIX

Voici un **petit tableau des pourcentages** de base du partage des cartes adverses selon le **nombre de cartes de votre camp** :

AVEC :	PARTAGE	PROBABILITÉ
7 CARTES	4-2	48 %
	3-3	36 %
8 CARTES	3-2	69 %
	4-1	28 %
9 CARTES	3-1	50 %
	2-2	40 %
10 CARTES	2-1	78 %
	3-0	22 %

Le partage en **rouge** est le plus **probable**.

Il vous servira éventuellement dans le « **calcul** » de vos **perdantes**.

**À retenir** →

**Misez sur un partage favorable** adverse si vous possédez un **nombre PAIR de cartes** → **8 et 10**.

### LES IMPASSES

Si le gain de votre contrat dépend uniquement d'une **impasse**, vous jouez votre coup avec une probabilité de 50 %.

Votre contrat peut également dépendre de la réussite d'**1** ou de **2** impasses.

**Voici un petit tableau des probabilités de réussir 1 ou plusieurs impasses :**

**Réussir 1 impasse = 50 %**

**Réussir 2 impasses sur 2 = 25 %**

**Réussir 1 impasse sur 2 = 75 %**

**Réussir 2 impasses sur 3 = 50 %**

Vous aurez le plus souvent à exercer votre choix entre la recherche d'un partage ou la réussite d'une impasse.

Avant de passer à l'application pratique, voici **3 Règles** qui vous aideront à prendre **la bonne décision**.

### **3 règles pour prendre la bonne décision**

- ① Préférez une double impasse à un partage 3-2.**
- ② Préférez un partage 3-2 à une impasse.**
- ③ Préférez une impasse à un partage 3-3.**

## **JOUEZ SUR LES PROBABILITÉS**

♠ 8 5 2

♥ AV

♦ 10 7 5 4 3

♣ 8 6 4

♠ 10 6

♥ R 9 6 4 2

♦ 9 6 2

♣ V 10 5



♠ V 9 7 4

♥ D 10 8 5

♦ V 8

♣ R 9 3

♠ A R D 3

♥ 7 3

♦ A R D

♣ A D 7 2

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 4 de ♥**

Commencez par **fournir le Valet** du mort – une entame sous Roi-Dame est possible – Est prend de la Dame et rejoue ♥.

Vous êtes au mort – pour la dernière fois – et vous devez **choisir** entre → le partage des ♠ et l'impasse au Roi de ♣.

## Regardez les probabilités pour décider :

- le partage 3-3 des ♥ est à 36 %
- l'impasse au Roi de ♣ est à 50 %

- **Le choix est évident** →  
jouez un petit ♣ pour la Dame.

**Un conseil** → **n'ayez pas peur de prendre la bonne décision dès le début du coup** – si nécessaire – après il sera trop tard.

## CUMULEZ VOS CHANCES

Au moment de faire votre **plan de jeu** **ne négligez aucune chance supplémentaire**.

Les bridgeurs **gagnants** sont ceux qui pensent à mettre systématiquement **toutes les chances** de leur côté.

Il ne s'agit pas ici de choisir votre meilleure chance, mais au contraire **d'additionner vos chances**, c'est-à-dire de **cumuler** plusieurs possibilités pour gagner votre contrat.

Afin de profiter de **toutes vos chances successives**, vous devez jouer vos couleurs **dans le bon ordre**.

**Le principe général** → pour **cumuler vos chances** manœuvrez de façon à rendre la main **le plus tard possible**.

- Voici comment manœuvrer :

① **Pour cumuler 2 impasses** →

Recherchez une **Dame seconde** ou un Roi sec – en **encaissant As-Roi** – ou l'As **dans la couleur la plus longue**, avant de tenter une impasse.

② **Pour cumuler 1 impasse et 1 partage** →

Si possible **vérifiez le partage de la couleur** avant de tenter l'impasse.

③ **Pour cumuler 2 partages** →

Vérifiez le partage dans la couleur **la plus longue**. **En cas de mauvais partage** → **changez de couleur**.

## LE CUMUL PARTAGE-IMPASSE

♠ 8 6 3		♦ V 5 4
♥ 10 8 2		♥ V 7 6 5 3
♦ R 7 4		♦ V 9 5
♣ A D V 9		♣ R 8
<b>♠ R D 10 9</b>	<b>N</b>	<b>♠ A 7 2</b>
♥ R 9 4		♥ A D
♦ 10 8 2		♦ A D 6 3
♣ 6 5 3	<b>S</b>	♣ 10 8 7 2

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du Roi de ♠**

**Laissez passer l'entame 2 fois** afin d'épuiser la main courte et prenez de l'As.

**Si vous commencez par tenter l'impasse** au Roi de ♣ – en cas d'échec – Est va trouver sans difficulté la contre-attaque à ♥. Vous serez placé **prématu rément devant un choix** : impasse à ♥ ou partage à ♦.

Vous ne pourrez plus cumuler les 2 chances.

- **Dans ce genre de situation** → **vérifiez d'abord le partage des ♦** en encaissant 3 tours de ♦ maîtres en terminant en main.

S'ils sont 3-3 plongez de l'As sur le retour à ♥, sinon tentez **l'impasse**.

**Pour cumuler vos chances** → pensez à tester en **priorité** – si possible – **le partage**.

# LEÇON N° 20

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES RÉVEILS</b> Après deux « <b>passe</b> » vous êtes <b>en position de réveil</b> . Si vous passez également, les enchères sont <b>terminées</b> .
LE JEU DE LA CARTE <b>en défense</b>	<b>PRENDRE OU LAISSER PASSER ?</b> Vous êtes en seconde ou quatrième position et vous « <b>pouvez</b> » <b>faire la levée</b> . Il est essentiel de prendre la bonne décision, parfois très rapidement...

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES RÉVEILS

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

1 ♣	passe	passe	?
-----	-------	-------	---

Le joueur n° 4 est en position de réveil **simple**.

S'il passe également → les enchères sont **terminées**.

Il n'est pas toujours facile de savoir si vous devez ou non réveiller les enchères. Tout réveil est dangereux, mais il est souvent **plus dangereux encore de passer** si c'est votre camp qui doit scorer dans sa colonne.

**Voici le plan du chapitre →**

- **Les réveils simples**

Toujours après une ouverture adverse et deux passes.

- **Les réveils compétitifs**

Les positions de réveils compétitifs sont très nombreuses...

# LES REVEILS SIMPLES SUR L'OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

**Un conseil →** avec un jeu faible, réveillez si vous êtes **court dans la couleur adverse**.

**Voici les principaux réveils sur l'ouverture de 1 à la couleur :**

## 1. Le réveil par contre – le réveil le plus fréquent

Contrez en réveil avec →

- soit **une courte dans la couleur adverse** – à partir de 8 points H,
- soit **une valeur d'ouverture**.

1 ♦	-	-	X
-----	---	---	---

♠ R 10 9 7
♥ V 10 8 6 3
♦ 9
♣ A 10 5

## 2. Le réveil par 1 SA

C'est un réveil précis qui montre ⇒

- **10 à 12 points H** – parfois 13 – un jeu **régulier**,
- en principe **un arrêt** dans la couleur adverse.

1 ♥	-	-	1 SA
-----	---	---	------

♠ V 5
♥ D V 8
♦ R 10 8 7
♣ A V 6 2

## 3. Le réveil à 2 SA

Le réveil à 2 SA est un réveil naturel qui montre ⇒

- **17 à 19 points H** parfois 16 et un jeu régulier,
- un net **arrêt** dans la couleur adverse.

## 4. Le réveil par une couleur

Pour réveiller par une couleur, il faut un **minimum de cinq cartes** et un **maximum de 12 points H**.

## RÉPONSES AUX RÉVEILS

En face d'un réveil simple, **vous devez augmenter d'environ 3 ou 4 points H** la valeur des réponses encourageantes ou des réponses forcing.

En effet, votre partenaire qui réveille espère trouver un peu de jeu chez vous.

## SUR LE CONTRE D'APPEL

### Le passe punitif

Exemple :

♠ 7  
♥ R 7 4  
♦ A R 8 2  
♣ A V 9 8 7

1 ♣	-	-	X
-	passee		

Vous avez passé sur 1 ♣ avec un jeu fort et un longueur à ♣.

- **Passez également** sur le contre pour transformer le contre de réveil en **contre punitif**.

**Pour les autres réponses, voici la règle générale :**

#### RÈGLE →

**Après un contre de réveil, les deux joueurs doivent faire une enchère encourageante dès qu'ils possèdent une valeur d'ouverture.**

♠ A V 10 5  
♥ 8 2  
♦ D 9 4  
♣ A V 8 5

1 ♦	-	-	X
-	2 ♣		

Faites un saut à 2 ♣ avec 12 points H.

La règle est également valable pour le **contreur** qui devra repartir dès qu'il possède la valeur d'une ouverture non minimum.

#### SUR LES RÉVEILS À 1 SA OU 2 SA

- **Sur le réveil à 1 SA** → demandez la manche à partir de **14** points H et répondez 2 SA avec **12** ou **13** points H.
- Sur les réveils à 1 SA et 2 SA → je vous conseille d'adopter avec votre partenaire habituel les mêmes réponses :
  - **Stayman et Texas** –

que vous pratiquez sur les interventions à 1 SA ou à 2 SA après une ouverture de 2 Faible.

#### SUR LES RÉVEILS PAR UNE COULEUR

**Attention !** Le réveil est **limité**. Vous devez donc avoir une valeur d'ouverture pour faire une enchère encourageante :

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

1 ♠	-	-	1 ♠
-	1 SA		

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LES RÉVEILS SUR 1 SA ET LE 2 FAIBLE

#### LE RÉVEIL SUR 1 SA

Les points d'honneur de votre partenaire **sont bien placés** derrière **la main forte**.

**Un conseil** → réveillez, même avec un jeu faible, si vous possédez une bonne distribution ou avec **une belle couleur**.

- Réveillez à 2 ♦, 2 ♥ ou 2 ♠ avec une robuste couleur, si possible 6<sup>e</sup>.
- Réveillez à 2 ♣ – **Landy** – avec un bicolore majeur au moins 5-4.

*Un exemple de Landy en réveil :*

1 SA	-	-	2 ♣
------	---	---	-----

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

#### LE RÉVEIL SUR LE 2 MAJEUR FAIBLE

Utilisez les mêmes enchères qu'en intervention, mais avec des jeux **légèrement moins forts** qu'en intervention directe.

**Attention** →

Sur le contre de réveil, **la réponse de 2 SA est naturelle** et indique un bon arrêt dans le 2 Faible.

Il n'y a plus de mini cue-bid (voir page 192).

- **Le réveil à 2 SA** montre environ 14 à 16 points H.

Sur le réveil à 2 SA, utilisez les mêmes réponses que sur l'intervention.

## LES RÉVEILS COMPÉTITIFS

**Un réveil compétitif poursuit un double objectif :**  
 ① **Pousser les adversaires à un palier plus élevé**

## ② Trouver si possible un bon contrat partiel

Dans une grande majorité des cas, le fait de pousser vos adversaires à un palier plus élevé – en général au palier de 3 – constitue déjà un excellent résultat.

## APRÈS UN SOUTIEN ADVERSE

Il est en règle générale peu dangereux de réveiller après un soutien adverse.

- **Le contre de réveil** est un contre d'appel avec évidemment un jeu plus faible ou moins bien distribué qu'après une intervention directe.

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

1 ♥	-	2 ♥	-
-	X		

Contre de réveil avec quatre cartes à ♠ et 10 points H.

- **Le réveil par une couleur**

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

1 ♥	-	2 ♥	-
-	2 ♠		

Ne laissez pas jouer 2 ♥ – prenez le petit risque de réveiller à 2 ♠.

- **Le réveil à 2 SA → appel aux mineures**

Le réveil 2 SA indique conventionnellement un **bicolore mineur**. Les règles sont moins strictes qu'en intervention, le bicolore peut être 5-4.

## APRÈS UNE INTERVENTION

- **Après un contre d'appel**

RÈGLE → le joueur qui a fait un contre d'appel et qui réveille les enchères montre un contre **fort** ou **très fort**.

♠ A R 10 9  
♥ R D V 8  
♦ 7  
♣ A D 8 4

1 ♦	X	2 ♦	-
-	X		

Le deuxième contre indique une courte à ♦ et un contre **fort**.

- **Après une intervention à la couleur**

Le contre de réveil après un **soutien** adverse montre une bonne intervention et une **courte** dans la couleur, c'est un contre d'appel.

## RÉVEILS DU CAMP DE L'OUVREUR

Nous étudierons le contre de réveil du camp de l'ouvreur (page 301).

① **Les réveils de l'ouvreur** indiquent une bonne ouverture.

- **Le réveil à 1 SA** : montre un jeu régulier de **18 ou 19 points H** et un arrêt dans la couleur adverse.

♠ A V 10	1 ♥	1 ♠	-	-
♥ R D 10 9 5				
♦ A R 3				
♣ D 5				

- **Le réveil par une nouvelle couleur** : montre **un jeu bicolore**, et une ouverture non minimum.

♠ 8 2	1 ♦	1 ♥	-	-
♥ A				
♦ R D V 10 8				
♣ R D 9 8 3				

② **Le répondant** peut également réveiller par une couleur.

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 10 6 2
-	-	2 ♦		♥ 5 3

1 ♥	1 ♠	-	1 SA	♠ 1
-----	-----	---	------	-----

---

# LE JEU DE LA CARTE

## PRENDRE

## OU LAISSER PASSER ?

---

Nous étudierons dans ce chapitre les 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**.

Les situations sont différentes si vous êtes **en seconde** ou **en quatrième position**.

### EN SECONDE POSITION

**Les règles en seconde position :**

- Jouez petit sur petit.**
- Prenez un honneur adverse.**

*Voici deux exemples en seconde position :*

①

	R 10 7 2	
A 9 4		V 6 5
	D 8 3	

- Sud joue **le 3** : **jouez petit sur petit**, fournissez **le 4**, la défense fera deux levées dans la couleur.
- Sud joue **la Dame** : **prenez de l'AS**, la défense fera également deux levées dans la couleur.

---

# LE JEU DE LA CARTE

---

②

	R V 5	
A 9 2		D 10 6 4 3
	8 7	

- Sud joue **le 7** : **jouez petit sur petit**, fournissez **le 4**. Donnez au déclarant **une occasion de se tromper**.

## LES EXCEPTIONS A LA REGLE PETIT SUR PETIT

La règle petit sur petit ne s'applique pas toujours.

Il y a 4 exceptions :

Faites la levée en seconde position →

1 – Si c'est la levée de chute

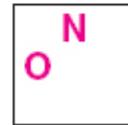
2 – Si avec cette levée, l'adversaire gagne son contrat → situation d'urgence

3 – Pour affranchir votre couleur ou celle de votre partenaire → le plus souvent sans-atout

4 – Pour ne pas laisser faire un honneur sec

Voici un exemple à sans-atout :

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



Sud joue 3 SA ; vous entamez de la Dame de ♠.

Sud laisse passer l'entame, vous rejouez le Valet de ♠.

Sud prend du Roi et joue le 3 de ♣.

Que faites-vous ?

Plongez de l'As et rejouez ♠ pour affranchir votre couleur. Vous pourrez encaisser vos levées à ♠, grâce à la reprise de l'As de ♦.

EN QUATRIÈME POSITION

Une règle générale en quatrième position → Faites la levée.

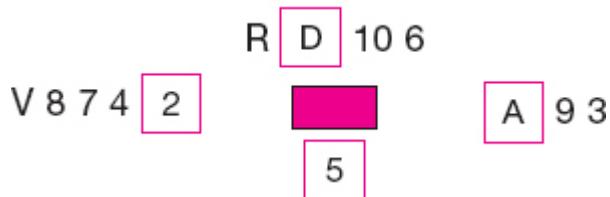
Voici deux exemples en quatrième position :

①

V 7	6	R 8 4
D 10 5	3	A 9 2

**Prenez le Roi de l'As** → faites la levée, votre camp fera deux levées dans la couleur.

## ② Contrat à l'atout



**Prenez la Dame de l'As** en **quatrième** position.

## LES EXCEPTIONS À LA RÈGLE : FAITES LA LEVÉE

- Ne faites **pas** la levée en **quatrième** position → pour **gêner** ou **empêcher** l'affranchissement d'une longueur.

Dans cette situation → votre partenaire en **seconde** position donne son compte grâce au signal **pair-impair**.

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**

*Voici un exemple à sans-atout :*

♠ 8 7  
♥ A D V 9 8  
♦ D 7 4  
♣ 8 6 2

N  
E

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

Sud joue 3 SA – après une ouverture d'1 SA et d'un TEXAS à 2 ♦ pour les ♥ de Nord. Ouest entame du 3 de ♠ pour votre 10 et la Dame du déclarant.

Sud joue ♥ pour le 2 d'Ouest et le Valet du mort.

**Que faites-vous ?**

**Laissez-passer sans hésiter** le Valet de ♥ pour couper les communications adverses. Le déclarant qui ne **voit pas vos cartes**, **recommencera l'impasse**.

Il ne pourra plus encaisser ses ♥ affranchis !

# LEÇON N° 21

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LE SPOUTNIK</b> C'est la plus importante des <b>conventions</b> en <b>enchères compétitives</b> . Le contre Spoutnik a apporté aux bridgeurs une enchère <b>supplémentaire</b>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>LA SÉCURITÉ</b> Jouer en sécurité fera de vous <b>un bridgeur gagnant</b> . Seuls les bons joueurs savent quand « <b>donner</b> » une levée pour gagner leur contrat ou améliorer leurs chances

## LA MAJEURE CINQUIÈME

### LE SPOUTNIK

#### DÉFINITION →

**Le Spoutnik est un contre d'appel en face d'un partenaire qui a déjà parlé.**

Dans la première édition de la **Majeure cinquième**, le Spoutnik se résumait pratiquement à sa version primitive, mise au point par l'américain Roth.

Il s'agissait du Spoutnik du répondant qui consistait à **contrer l'intervention à 1 ♠** pour montrer **quatre cartes à Cœur**.

Grâce au travail de plusieurs champions français, le Spoutnik a évolué dans le cadre du Standard Français. Il s'est **généralisé**.

#### POURQUOI UN TEL SUCCÈS ?

Tout simplement parce que le **Spoutnik** a apporté aux bridgeurs **une enchère supplémentaire** qui permet de rechercher **un contrat en**

majeure de façon économique.

Aujourd’hui les 4 joueurs utilisent le Spoutnik, dans de nombreuses situations.

## 1 – LE SPOUTNIK SUR L’INTERVENTION À 1 ♠

1 ♣ ou 1 ♦    1 ♠    X

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

Le Spoutnik sur 1 ♠ montre une longueur à ♥ →

- soit 4 cartes à ♥ et un minimum de 7-8 points H – sans limite supérieure
- soit 5 cartes à ♥ et 7 à 10 points H (parfois 11)

→ Avec 4 cartes à ♥ utilisez le Spoutnik, même avec un jeu très fort et fitté.

1 ♣    1 ♠    X     

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

Contrez l’intervention à 1 ♠ pour indiquer 4 cartes à ♥.

Le cue-bid à 2 ♠ (voir page 311) indique un jeu fort et fitté à ♣, la couleur d’ouverture, mais il dénie la présence de 4 cartes à ♥.

→ Avec 5 cartes à ♥ et un jeu limité, commencez par faire un contre Spoutnik.

1 ♦    1 ♠    X     

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

Grâce au Spoutnik vous pouvez contrer dans le but d’annoncer les ♥ au tour suivant – non forcing.

→ Avec un jeu fort, à partir de 11-12 points H, et 5 cartes à ♥ : faites la réponse de 2 ♥ – forcing pour 1 tour.

## 2 – LE SPOUTNIK APRÈS 1 ♦ → 2 ♣

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

**Contrez l'intervention à 2 ♣ →**

- ① à partir de 7-8 points H et **les 2 majeures 4<sup>e</sup>**
- ② à partir de 9-10 points H et **une majeure 4<sup>e</sup>**
- ③ jusqu'à 10-11 points H et **une majeure 5<sup>e</sup>**

1 ♦	2 ♣	X	
-----	-----	---	--

♠ R 10 8 7
♥ D 9 7 2
♦ R 6 4
♣ 10 3

**RÈGLE** → avec une majeure 4<sup>e</sup>, le Spoutnik n'a pas de limite supérieure.

### 3 – LE SPOUTNIK AU PALIER DE 1 – SAUF 1 ♠ –

Il montre un jeu d'environ 8 à 11 points H, sans net arrêt dans la couleur adverse ou un jeu plus fort sans bonne mineure 5<sup>e</sup>. Il dénie une majeure 4<sup>e</sup>.

1 ♣	1 ♥	X	
-----	-----	---	--

♠ R 10 9
♥ 9 8 7
♦ R 10 4 2
♣ D V 5

**Un conseil** → en compétition adoptez le **contre Lebel-Soulet** (lire la *Majeure cinquième* édition spéciale, p. 368)

- Le contre Spoutnik peut également être utilisé **après l'ouverture d'1 ♥** et l'intervention à 1 ♠ :

1 ♥	1 ♠	X	
-----	-----	---	--

♠ 9 2
♥ V 3
♦ A 10 8 7
♣ R 9 8 6 4

Dans ce cas le Spoutnik est orienté vers les **couleurs mineures**. Il peut également se faire avec un jeu régulier **sans tenue** dans la couleur adverse – ♠.

**Un conseil** →

Après l'ouverture d'1 ♥ :

vous pouvez également faire un Spoutnik avec **trois cartes à Cœur**, une distribution régulière et au minimum un espoir de manche (11-12

points S).

## 4 – LE SPOUTNIK SUR UNE INTERVENTION AU PALIER DE 2

Il s'agit du Spoutnik **après une ouverture majeure**.

Le Spoutnik demande à l'ouvreur de nommer une des deux couleurs non annoncées et **en priorité l'autre majeure** → à partir de **8-9** points H.

1	♥	2	♣	X	
---	---	---	---	---	--

♠	A	D	9	7
♥	D	5		
♦	R	10	8	6
♣	7	2		

Contre Spoutnik avec 4 cartes à ♠.

Le **Spoutnik** n'a pas de **limite supérieure** avec une majeure **4<sup>e</sup>**.

- Avec **l'autre majeure 5<sup>e</sup>**, le Spoutnik est limité à 10-11 points H.

## 5 – LE SPOUTNIK SUR LES INTERVENTIONS EN BARRAGE

- **Sur les interventions en barrage à 2 ♥ ou 2 ♠**

Le contre est d'appel et demande à l'ouvreur de nommer **la majeure non annoncée**.

Légèrement plus fort qu'un Spoutnik au palier de 1, il montre un minimum de **9-10** points H.

- **Sur les interventions de barrage au palier de 3**

Le Spoutnik est légèrement plus fort et demande à l'ouvreur d'annoncer **la ou les majeures** non nommées.

## 6 – ATTITUDE DE L'OUVREUR SUR LE SPOUTNIK

Le Spoutnik garantit une force minimale de **7-8** points H → **l'ouvreur** doit en tenir compte pour sa réponse.

### DEUX RÈGLES →

- ① L'ouvreur doit en **priorité soutenir** la majeure **connue** de son partenaire.
- ② Il doit faire une enchère **forte** avec une ouverture **forte**.

*Voici trois exemples :*

♠ A 10 7 3  
 ♥ R V 9 8  
 ♦ 7 3  
 ♣ A V 5

1 ♣	1 ♠	X	-
2 ♥			

2 ♥ : ouverture **minimum** avec 4 cartes à ♥

♠ A V 8 7  
 ♥ D 7  
 ♦ A R V 7  
 ♣ A 10 8

1 ♦	1 ♠	X	-
3 SA			

3 SA : 19 points H avec un net arrêt à ♠

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

1 ♦	2 ♣	X	-
2 ♠			

2 ♠ : ouverture **minimum** avec 4 cartes à ♠

## 7 – LE CONTRE FITTÉ

Le **Spoutnik** de l'ouvreur est utilisé après une réponse d'1 ♥ ou d'1 ♠. Il montre →

- soit une **bonne** ouverture et un soutien de 3 cartes dans la majeure du partenaire → c'est le **CONTRE FITTÉ**
- soit un jeu régulier de **18-19** points H, sans une (nette) tenue dans la couleur adverse.

♠ 5  
 ♥ R 10 7  
 ♦ A D 10 7 3  
 ♣ A V 10 8

1 ♦	-	1 ♥	1 ♠
X			

**Contre fitté** avec 3 cartes à ♥ et une **courte** à ♠.

Évitez de faire un contre fitté avec un jeu régulier de 12 à 14 points H. Un cas particulier → après une réponse au palier de 2, le contre de l'ouvreur est **punitif**.

## LE SURCONTRE FITTÉ

Après un contre d'appel du joueur n° 4, le surcontre **fitté** est utilisé avec →

- soit une bonne ouverture et un **soutien de 3 cartes** dans la majeure du répondant – surcontre **fitté**
- soit un jeu fort à partir de 17-18 points H → surcontre classique (voir page 311).

## 8 – LE CONTRE DE RÉVEIL

**Passez** en situation de **contre Spoutnik** à chaque fois que vous désirez faire un contre **punitif**.

**Avec l'équivalent d'un contre punitif**, le répondant est donc **obligé de passer** sur une intervention adverse en espérant entendre un **contre de réveil**.

**Attention** →

**Le contre de réveil n'est pas obligatoire** dans le cadre de la Majeure cinquième.

① **L'ouvreur doit contrer en réveil avec :**

- **Un jeu court** dans la couleur adverse pour trouver le meilleur contrat.
- **Des levées de défense** pour supporter un **passe punitif** du répondant.

**En termes clairs** : pour réveiller vous devez posséder **un jeu court** dans la couleur adverse avec un soutien dans l'autre majeure pour jouer un bon **contrat partiel** et des levées de défense dans le cas où votre partenaire possède **un contre punitif**.

② **Le répondant doit contrer en réveil avec :**

- un minimum de **8-9 points H**
- si possible une majeure **5<sup>e</sup>** – recherche du fit **5-3**
- **Un conseil** → avant de passer avec « un contre punitif » tenez compte **des vulnérabilités** en présence. Le contre peut être moins rentable qu'une manche.

## 9 – LE SPOUTNIK DE LA DÉFENSE

**RÈGLE** → quand le partenaire de l'ouvreur se manifeste **les changements de couleur du camp de la défense** ne sont **plus**

forcing.

Cette **règle de base des enchères compétitives** – valable quelles que soient les conventions – permet de nommer une couleur **avec un jeu moins fort** en points H.

Elle oblige le répondant à utiliser le **Spoutnik** (ou le cue-bid) s'il veut faire une **enchère forcing**.

**Le répondant peut utiliser le Spoutnik** – quand le joueur n° 3 se manifeste →

- ① Avec les **deux autres couleurs** – après un soutien
- ② Avec la **quatrième couleur**
- ③ Pour remplacer une enchère « **forcing** »
- ④ Pour indiquer la **bonne entame**
- ⑤ Pour remplacer le cue-bid

1 ♦	2 ♣	2 ♦	X
-----	-----	-----	---

♠ A D 10 8
♥ R V 9 7 4
♦ 10 4 3
♣ 5

Un **Spoutnik** particulièrement efficace pour retrouver un fit en **majeure**.

## LE JEU DE LA CARTE

### LA SÉCURITÉ

Les jeux de sécurité sont relativement fréquents : **ils récompensent ceux qui les appliquent**.

**Jouer en sécurité** → c'est décider de **donner une levée** afin **d'augmenter ses chances ou pour être certain de gagner** son contrat.

Il faut être un bon bridgeur pour penser à jouer en sécurité et surtout pour prendre à la table **la décision** de donner volontairement une levée.

Les jeux de sécurité revêtent de nombreux aspects. Ils ont pour **principal objectif** d'essayer de vous prémunir contre :

- **un mauvais partage**
- **un placement défavorable**
- **un risque de coupe**

→ un adversaire dangereux...

Certains jeux de sécurité peuvent même vous prémunir contre **deux risques à la fois**.

### Avant de jouer en sécurité →

- ① Vérifiez que vous avez **les moyens d'abandonner une levée**.
- ② Vérifiez **qu'il existe** un jeu de sécurité.

*Voici un exemple avec une seule couleur destiné à vous faire comprendre l'esprit des jeux de sécurité avec un maniement de sécurité :*

♠ R 10 8 3



♠ A 9 7 5 4

**Vous jouez 6 ♠** sans perdante dans les autres couleurs et sans risque de coupe.

**Le seul risque est de perdre 2 levées à ♠**

**Ayant les moyens** de donner une levée, vous vous trouvez en situation de rechercher un jeu de sécurité.

**Voici comment procéder →**

- ① **Posez-vous la question suivante : « Quelle distribution peut me faire perdre ? »**

Seul le partage 4-0 peut présenter un danger.

- ② **Trouvez le maniement de sécurité**

**Jouez un petit ♠ d'une des 2 mains →**

- si l'adversaire fournit un petit ♠ couvrez de la carte audessus ;
- si l'adversaire fournit un honneur pas de problème faites la levée et rejouez la couleur ;
- et enfin si l'adversaire défausse, fournissez l'As ou le Roi et rejouez de la couleur.

Vous pourrez ainsi capturer **Dame-Valet quatrièmes dans les 2 mains** et gagner à **100 %**.

## LE COUP À BLANC DE SÉCURITÉ

**Vous jouez 3 SA sur l'entame du 4 de ♥**

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



♠ A 10 7 3  
 ♥ A D 2  
 ♦ 5 3  
 ♣ A V 7 2

### Comptez vos levées gagnantes :

- levées maîtresses : 3 à ♦, 2 à ♥, 1 à ♣ et à ♠ = 7
- levées affranchissables : 3 à ♦

Si les ♦ adverses sont partagés 3-2 vous réaliserez 10 levées. Après l'entame à ♥, vous pouvez rendre la main.

Vous avez donc les moyens de faire un jeu de sécurité.

C'est-à-dire que vous avez la possibilité de « donner » une levée à ♦ à vos adversaires, pour gagner avec le partage 3-2 et également avec le partage 4-1 des ♦.

La manœuvre vous est familière →

à la deuxième levée donnez un coup à blanc à ♦ en jouant petit des 2 mains.

## IMPASSE DE SÉCURITÉ À L'ATOUT

♠ A 5  
 ♥ R 10 8 6  
 ♦ R 6 2  
 ♣ R 10 9 8

♠ D 10 4 2  
 ♥ D 7 4  
 ♦ D 5 4 3  
 ♣ 4 2



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

♠ V 7 3  
 ♥ A V 9 5 2  
 ♦ 8 7  
 ♣ A D V

**Vous jouez 4 ♥ en Sud sur l'entame du 4 de ♠**

**Que devez-vous faire quand un contrat paraît facile à jouer ?**

Redoublez d'attention, vérifiez qu'il n'existe pas une position qui vous fasse chuter. Vous risquez de perdre 2 levées à ♦, 1 à ♠ et à l'atout.

**Le bon plan se précise** → pour jouer en toute sécurité, il suffit d'éviter qu'**Ouest ne prenne la main**.

Fournissez le 5 de ♠, Est prend du Roi et rejoue ♠. Maintenant vous tentez l'impasse – **de sécurité** – à l'atout en jouant ♥ pour l'As et ♥ pour le 10. Si Est prend la main, vous pourrez défausser un ♦ **sur le 4<sup>e</sup> ♣ du mort**.

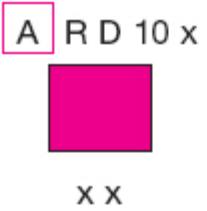
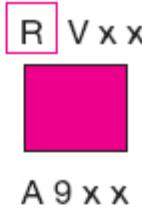
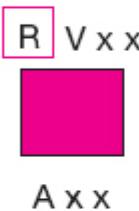
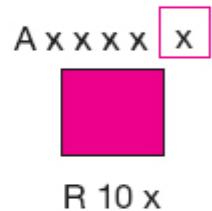
**À l'atout, comme à sans-atout, manœuvrez pour empêcher l'adversaire dangereux de prendre la main.**

## LES JEUX DE SÉCURITÉ

---

<p>A 10 x x x</p>  <p>R x x</p> <p>Encasez le <b>Roi</b> puis jouez petit vers le <b>10</b>. Une <b>sécurité</b> contre <b>4</b> cartes en Ouest.</p>	<p>A D 10 x x</p>  <p>x x x x</p> <p>Encasez l'<b>As</b> pour capturer un éventuel <b>Roi</b> sec puis jouez petit vers la <b>Dame</b>.</p>
<p>A 10 x x x</p>  <p>D x x x x</p> <p>Jouez <b>petit</b> d'une des 2 mains vers le <b>10</b> ou la <b>Dame</b>. • <b>Petit vers le 10</b> permet de capturer le <b>Roi sec</b> en Ouest.</p>	<p>D V x x</p>  <p>A 9 x x x</p> <p>Jouez <b>petit</b> vers <b>Dame-Valet</b> pour capturer <b>R10xx</b> dans les <b>2</b> mains.</p>
<p>A D V x x</p>  <p>x x x</p> <p>Encasez l'<b>As</b> pour capturer un <b>Roi sec</b> en Est, puis jouez <b>1</b> ou <b>2</b> fois vers Dame-Valet.</p>	<p>A V 8 x x</p>  <p>D x x x</p> <p>Partez de la <b>Dame</b> pour capturer <b>R109x</b> en Ouest.</p>

## LES JEUX DE SÉCURITÉ

 <p>Encaissez l'<b>As</b>, puis rentrez en main pour jouer petit vers le <b>10</b>.</p>	 <p>Encaissez le <b>Roi</b> – l'honneur qui accompagne le <b>Valet</b> – puis jouez petit vers le <b>9</b>.</p>
 <p>Jouez le <b>Roi</b>, puis petit pour l'<b>As</b> et enfin petit vers le <b>Valet</b>.</p>	 <p>Jouez petit du mort vers le <b>10</b> pour capturer <b>DVxx</b>.</p>
 <p>Jouez petit vers le <b>9</b> pour capturer <b>DV10x</b> en Ouest.</p>	 <p>Jouez le <b>10</b> pour capturer <b>DVxx</b> dans les <b>2 mains</b>. Un maniement d'expert.</p>

## LEÇON N° 22

LA MAJEURE CINQUIÈME	LE RÉPONDANT ET L'OUVREUR APRÈS UNE INTERVENTION Les interventions modifient les enchères du camp de l'ouvreur. Elles compliquent – un peu – le déroulement des enchères
LE JEU DE LA CARTE <i>avec le mort</i>	LES FINS DE COUP Une fin de coup se prépare <b>dès le début</b> du coup – parfois à la première carte. <b>Un bon timing</b> est indispensable pour réussir votre fin de coup

### LA MAJEURE CINQUIÈME

## LE RÉPONDANT ET L'OUVREUR APRÈS UNE INTERVENTION

### LE RÉPONDANT

#### 1 – APRÈS UNE INTERVENTION À LA COULEUR

##### ① Le soutien

Le soutien direct ne change pas de valeur.

Il est essentiel en **enchères compétitives** d'exprimer un soutien le plus rapidement possible.

##### ② Les réponses à sans-atout

RÈGLE →

**Le répondant doit tenir la couleur adverse pour faire une enchère à sans-atout.**

La réponse d'1 SA montre 7-8 à 10 points H.

Les autres réponses gardent leurs valeurs habituelles : 11-12 points H pour 2 SA et 13-15 points H pour 3 SA.

### ③ Le changement de couleur

Le changement de couleur obéit (pratiquement) aux mêmes règles → **il est forcing pour un tour.**

**Un conseil** → avec une robuste couleur 6<sup>e</sup>, vous pouvez faire un changement de couleur 2 **sur 1** avec un jeu légèrement moins fort en points H.

### ④ Le cue-bid de l'intervention

- **Après une ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦ :**

le cue-bid est utilisé en priorité pour rechercher **une tenue** dans la couleur pour jouer la **manche à sans-atout**.

1 ♣	1 ♥	2 ♥	
-----	-----	-----	--

♠ A 8 3
♥ V 7 6
♦ D 8 7
♣ A R 10 4

- **Après une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ :**

le cue-bid montre **un espoir de chelem** dans la majeure d'ouverture.

Quelle que soit l'ouverture, le cue-bid ne garantit pas un contrôle dans la couleur d'intervention.

## 2 – APRÈS UN CONTRE D'APPEL

### ① Une nouvelle enchère ⇒ **le surcontre**

Le **surcontre** est une réponse conventionnelle qui montre **un minimum de 10 points H**.

- **Après une ouverture mineure** → le surcontre indique le plus souvent un jeu régulier.
- **Après une ouverture majeure** → le surcontre peut se faire avec toutes sortes de distribution.

Il peut également se faire avec **un jeu de soutien**.

### ② Le changement de couleur

**Deux règles** ⇒

- ① Le changement de couleur au palier de 1 est → **forcing pour un tour.**
- ② Le changement de couleur au palier de 2 est → **non forcing**.

Ces deux règles ont été adoptées par tous les meilleurs joueurs français.

**Un conseil** → annoncez une majeure 4<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> en 1 sur 1 avec un jeu fort au lieu de surcontrer, dans le but de ne pas perdre de temps **en enchères compétitives**.

1 ♣	X	1 ♥	
-----	---	-----	--

♠ 7 2
♥ A D V 8
♦ R 7 2
♣ D 10 9 7

Répondez 1 ♥ pour ne pas être gêné, après un soutien adverse à Pique, pour retrouver un fit 4-4 à Cœur.

### ③ Les enchères de soutien avec un jeu faible

- Le soutien simple en majeure indique le plus souvent trois atouts.
- Le soutien avec saut est une enchère de **barrage** avec quatre atouts et une bonne distribution. La force et la distribution du soutien avec saut dépendent des vulnérabilités en présence.

### ④ Les enchères de soutien fort en majeure, à partir de 10-11 points H :

- Avec 3 atouts → **surcontrez**
- Avec 4 atouts et + → utilisez le **2 SA Truscott**

1 ♥	X	XX	
-----	---	----	--

♠ R 8 7
♥ R 10 4
♦ A D 9 8 6
♣ 9 8

Surcontrez, le changement de couleur – 2 ♦ – n'est pas forcing.

### LE 2 SA TRUSCOTT

Le 2 SA Truscott montre après une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♣ →

- **un soutien de 4 cartes**
- **la valeur d'un soutien avec saut 11-12 points S**

1 ♣	X	2 SA	
-----	---	------	--

♠ R 9 8 4
♥ A 10 4
♦ R 9 7 3
♣ 8 4

**Un conseil** → utilisez le 2 SA Truscott **sans limite supérieure** avec votre partenaire habituel dès que vous aurez un minimum d'expérience.

### 3 – APRÈS L'INTERVENTION À 1 SA

- Le contre indique un minimum de **9 points H**.

L'ouvreur doit passer sur le contre, s'il ne possède pas une distribution particulière.

**Une règle importante** → le contre de l'intervention à 1 SA est un **contre punitif**.

- Une nouvelle couleur**

L'annonce d'une nouvelle couleur n'est **pas forcing**. Elle indique une couleur longue et robuste et un jeu limité en points H.

- Le 2 ♣ Boussole**

Utilisé après une ouverture **mineure** le 2 ♣ Boussole ou **petit Landy** permet de retrouver un fit 4-4 ou 5-4 en **majeure**.

1 ♣ ou 1 ♦ 1 SA 2 ♣ appel aux majeures

1 ♦ 1 SA 2 ♣

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

Sur 2 ♣ → l'ouvreur nomme si possible sa majeure **4<sup>e</sup>**.

**Un conseil** → sans majeure **4<sup>e</sup>** : adoptez le **Relais à 2 ♦** – comme sur un Landy.

Sur 2 ♦ → le répondant nomme sa **majeure 5<sup>e</sup>**.

**À retenir** → • le contre est **punitif**

- une nouvelle couleur est **non forcing**
- la réponse de 2 ♣ est un **appel aux majeures**

**L'OUVREUR**

**RÈGLE** →

Après une intervention adverse, l'ouvreur a le droit de passer s'il est minimum.

### Une exception → le soutien simple

Soutenez en priorité une réponse majeure en 1 sur 1 avec quatre atouts.

- **Les enchères de soutien conservent leur valeur.**
- ① **Les enchères à sans-atout**
  - **La redemande à 1 SA** : garantit une bonne tenue dans la couleur adverse et une ouverture non minimum – **13 points H bien faits ou 14.**

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

1 ♣	-	1 ♦	1 ♠
1 SA			

- **La redemande à 2 SA avec saut** : montre un **double arrêt** et un jeu fort – 18 ou 19 points H.

♠ A V 10  
♥ 7 3  
♦ A R D V 5  
♣ R 8 3

1 ♦	-	1 ♥	1 ♠
2 SA			

### ② L'annonce d'une nouvelle couleur

L'annonce d'une nouvelle couleur indique →

- **soit un bicolore 5-5 ou plus,**
- **soit une ouverture plus forte que le minimum et une distribution 5-4.**

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

1 ♣	-	2 ♣	2 ♦
2 ♥			

Annoncez 2 ♥ avec une distribution 5-5 et vos 11 points H concentrés dans les deux couleurs longues.

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

1 ♦	-	1 ♥	1 ♣
2 ♣			

Annoncez 2 ♣ avec 14 points H et une distribution 5-4. **Évitez la redemande à 1 SA avec un singleton à Cœur.**

### ③ Le cue-bid

Utilisez le cue-bid de la couleur adverse pour indiquer une ouverture très forte et **un net soutien dans la couleur de votre partenaire.**

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

1 ♦	-	1 ♥	1 ♣
2 ♣			

L'ouvreur fait un cue-bid à 2 ♣ avec **un jeu nettement trop fort** pour se contenter d'un soutien direct à 4 ♥.

## LE JEU DE LA CARTE

## LES FINS DE COUP

Ce terme « **fin de coup** » ne désigne pas une situation où vous devez essayer de vous « débrouiller » à quelques cartes de **la fin**.

Bien au contraire, **une fin de coup se prépare dès la première carte, pour un objectif bien précis.**

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

Vous avez appris comment manier les honneurs et les couleurs.

**Maintenant** nous allons voir ensemble comment **obliger vos adversaires à manœuvrer des couleurs à votre place**, pour votre plus grand **avantage**.

**Pour réussir une 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 associé aux contrats à **l'atout**. En effet quand vous possédez un nombre important d'atouts dans chaque main, vous pouvez **obliger** un de vos adversaires à manier pour vous une couleur ou à jouer **coupe et défausse**.

- Le jeu d'élimination classique est en général une fin de coup à l'atout, mais il est possible de réaliser une fin de coup à sans-atout.

**Les mises en mains sont de types très variés.** Il existe de très nombreux cas où il est très avantageux pour le déclarant d'obliger le camp adverse à manier une couleur.

Je vais vous donner un certain nombre d'exemples.

*Dans ces exemples – sauf pour les 3 derniers – la mise en main vise les deux adversaires :*

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

*Dans l'exemple encadré →  
jouez les honneurs : Dame et Valet séparés.*

**PAS D'IMPASSE**

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

**Vous jouez 4 ♠ sur l'entame de la Dame de ♦**

La donne illustre parfaitement cette définition de Pierre JAÏS\*

**« le très bon joueur sait comment ne pas faire d'impasse ».**

Prenez l'entame et coupez un ♦, enlevez en 2 tours les atouts adverses et coupez un 2<sup>e</sup> ♦.

- Au lieu de tenter l'impasse à la Dame de ♣ et l'impasse au 10 de ♥, **jouez à 100 %** →

Les ♣ et les ♦ étant éliminés, effectuez la mise en main en encaissant As-Roi de ♣ et en rejouant ♣, exactement comme **si vous ne possédiez pas le Valet !**

Sur la donne c'est Ouest qui est mis en main.

Il est obligé de vous donner une levée en jouant ♥ ou coupe et défausse.

## UNE FIN DE COUP CLASSIQUE

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

**Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du 5 de ♦**

Vous avez 2 perdantes possibles à ♥. Vous pouvez jouer votre chelem sur la réussite d'1 impasse sur 2 : impasse au Roi de ♥ à la Dame de ♣.

Mais pourquoi **jouer à 75 %**, alors qu'il existe **une solution à 100 %** ?

**Un conseil** → lorsque vous possédez un grand nombre d'atouts : **pensez à faire un jeu d'élimination**.

**Voici le bon plan** : prenez l'entame en main, enlevez les atouts adverses, **éliminez** les mineures en jouant As-Roi de ♣ et ♣ coupé, puis ♦ pour l'As et ♦ coupé. Rentrez au mort par l'atout et **effectuez la mise en main en jouant un petit ♥ pour le 8**.

Ouest fait la levée du 10, il est **mis en main**. Il est obligé de jouer ♥ sous son Roi ou **coupe et défausse**.

- **À noter** → si Est **intercale** le Valet de ♥, placez la Dame. La fin de coup est identique.

**ORIENTEZ VOTRE JEU D'ÉLIMINATION**

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

**Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du Roi de ♦**

**Un seul danger possible :**

perdre deux levées : une à ♣ et à ♠.

Pour perdre une levée à l'atout vous devez trouver les ♠ adverses répartis 3-0 et partir du mauvais côté.

**Grâce à un jeu d'élimination votre chelem est à 100 %.**

**Voici le bon plan** → en cas de partage 3-0 vous devez manœuvrer pour que le joueur qui possède la Dame de ♠ soit **obligé de jouer ♣ dans la fourchette Roi-Valet**.

**Ce joueur ne peut être qu'Est.**

**Encaissez l'As de ♠**, si Est ne fournit pas, faites l'impasse.

Si au contraire Ouest défausse, jouez ♠ pour le Roi, puis ♥ pour la Dame et coupez le 3 de ♦. Encaissez As-Roi de ♥ et maintenant effectuez **la mise en main en jouant atout**. Est est obligé de jouer ♣ dans la **fourchette Roi-Valet** ou **coupe et défausse**.

\* Pierre Jaïs (1913-1988) triple champion du monde, auteur de nombreux ouvrages de Bridge dont *La Majeure 5<sup>e</sup>* avec Michel Lebel.

## LEÇON N° 23

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES CHELEMS À L'ATOUT</b> La demande d'un chelem à l'atout est <b>plus précise</b> que la demande d'une manche à 4 ♥ ou à 4 ♠. Avec un peu d'expérience, <b>votre jugement</b> vous permettra de prendre – le plus souvent – la bonne décision.
LE JEU DE LA CARTE <b>en défense</b>	<b>LES ENTAMES SPÉCIALES</b> Trouver la bonne entame contre un chelem peut déplacer beaucoup de points. Retenez les contres conventionnels pour l'entame. • <b>Test pratique n° 12</b>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

#### LA ZONE DU CHELEM

Avant de passer au chapitre concernant les **contrôles** et le **Blackwood**, je tiens à vous donner quelques conseils qui vous permettront de savoir dans quelles situations vous devez penser au chelem, c'est-à-dire comment utiliser « **tout le matériel** » que vous avez appris et celui que vous allez apprendre dans les chapitres suivants.

**Les conseils pratiques** vous aideront à déterminer à la table si vous devez entrer ou non dans la **zone du chelem**. Il n'y a pas de recette infaillible.

**Seul votre jugement, lié à l'expérience**, vous permettront de prendre le plus souvent possible la bonne décision.

#### AVANT LA ZONE DU CHELEM

Ce chapitre doit vous servir de **guide** pour savoir si vous devez entrer ou non dans la **zone du chelem**, c'est-à-dire indiquer à votre partenaire qu'un chelem est possible, ou même parfois prendre directement la **direction des opérations**.

**Voici quelques indications générales :**

Un **petit chelem** rapporte →

- 500 Non vulnérable
- 750 Vulnérable

Un **grand chelem** rapporte →

- 1 000 Non vulnérable
- 1 500 **Vulnérable**

**Ce bénéfice très important et le plaisir d'annoncer un chelem** font prendre à beaucoup de bridgeurs un grand nombre de risques et parfois même leur fait demander des chelems inexistant.

Il est assez difficile, à l'enchère, d'apprécier exactement la probabilité de réussite d'un chelem. Vous devez néanmoins savoir :

- qu'il faut demander un petit chelem avec **au moins une chance sur deux** de réussite,
- et un grand chelem avec **au moins deux chances sur trois**.

## **TOTAL MINIMUM**

### **POUR DEMANDER UN CHELEM**

Pour qu'un chelem à l'atout ait une chance non négligeable de réussite, il faut que votre ligne comporte une force minimum en points DH ou S.

#### **Les 33 points DH**

En principe, **il faut une force minimum de 33 points DH ou S** pour demander un petit chelem à l'atout.

Contrairement aux manches qui doivent être demandées dès que vous connaissez un fit de huit cartes ou plus en majeure et un total de 27 DH, vous ne devez envisager un chelem **que si d'autres conditions sont remplies**.

Le nombre de palier des enchères permet aux deux joueurs de dialoguer, rendant ainsi la demande des chelems **plus difficile**, mais également **nettement plus précise** que la demande des manches.

## **LES CONSEILS PRATIQUES**

**Pour gagner un chelem, vous ne devez perdre qu'une seule levée.**

- ① Vous verrez bientôt comment déterminer – grâce aux **enchères de contrôle** – que vos adversaires n'ont pas **deux levées à encaisser** dans une couleur.
- ② Ensuite, le **Blackwood** vous permettra de connaître **le nombre d'As** de votre camp.

**Avant d'utiliser ces conventions** : c'est-à-dire d'**entrer dans** ce qu'on appelle **la zone du chelem**, vous allez devoir **exercer votre jugement**.

Vous devez d'abord trouver **une couleur d'atout** :

## **VOICI LE PLAN :**

- 1 – **Le neuvième atout**
- 2 – **La qualité des atouts**
- 3 – **La longueur annexe**

## 4 – La courte dans la couleur non nommée

### 1 – LE NEUVIÈME ATOUT

**Un conseil →** Entrez dans la zone du chelem lorsque vous avez la certitude que votre camp possède **un minimum de 9 atouts**.

**Le neuvième atout** est **très important**. Nous en avons déjà parlé lors du compte des points S.

**Le neuvième atout** permet de manœuvrer nettement plus facilement **en face du mort**.

1 ♥            1 ♠  
2 ♣            ?

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

Avec **quatre atouts** par le Roi et tous les contrôles en face d'une ouverture **Majeure 5<sup>e</sup>**, il est facile de déterminer que vous possédez un jeu **zone de chelem**.

#### • Les chelems avec 8 atouts

En l'absence du neuvième atout, le contrat sera plus difficile à jouer, **particulièrement en cas de fit 4-4** :

1 ♣            1 ♥  
2 ♥            ?

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

Vous possédez *le même jeu que dans l'exemple ci-dessus*, mais la situation est différente.

Dans l'exemple précédent, vous saviez que votre camp **possédait un total minimum de 9 atouts**. Dans cet exemple, vous savez que votre camp possède un total de **8 atouts et pas plus**.

**Un conseil →** Soyez prudent lorsque vous envisagez un chelem avec un fit 4-4 à l'atout.

### 2 – LA QUALITÉ DES ATOUTS

Pour jouer un chelem, vous devez non seulement posséder un total important d'atouts, mais également **des atouts solides**. N'oubliez pas qu'une levée perdante à l'atout ne peut en principe pas disparaître.

*Voici trois exemples après le début d'enchères suivant :*

1 ♠

2 ♦

?

2 ♣

3 ♠

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

①

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

②

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

③

Avec le jeu ①, vos atouts sont médiocres. Vous devez donc être particulièrement prudent.

Avec le jeu ②, c'est-à-dire avec une couleur d'atout convenable, vous pouvez entrer dans la zone du chelem et annoncer un contrôle.

Avec le jeu ③, c'est-à-dire six belles cartes à Pique en face d'un soutien forcing, il ne vous manque plus que la connaissance du contrôle à ♥ pour prendre la direction des opérations.

### 3 – LA LONGUEUR ANNEXE

Avec un double fit, il est possible de réussir des chelems sans que votre camp possède un très grand nombre de points H ou DH :

1 ♠

3 ♣

2 ♣

3 ♠

Double fit

Il est également assez fréquent de réussir d'excellents chelems lorsque votre camp possède une solide longueur annexe.

Voici un exemple avec les deux jeux :

♠ V 2  
♥ A V 10 8 7  
♦ A R 7 2  
♣ R 3

O E

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

Et le début des enchères :

1 ♥

2 ♦

?

2 ♣

3 ♥

L'enchère de 3 ♥, rappelons-le, est un soutien forcing qui montre un espoir de chelem. Avec le Roi de Trèfle second dans la couleur annoncée par votre partenaire, vous possédez ce que l'on appelle une carte clé, c'est-à-dire une carte qui vous permet de savoir que vous devez entrer dans la zone du chelem.

**Le Roi second** → lorsque vous possédez le Roi second dans la longueur de votre partenaire, vous possédez la meilleure « tenue » possible dans cette couleur.

- Si votre partenaire possède l'As cinquième, vous n'aurez pas de perdante dans cette couleur.

- **S'il possède la Dame cinquième**, vous n'aurez que l'As à perdre et l'utilisation du Blackwood vous permettra de savoir le nombre d'As de votre camp.

Dans les deux cas, disposant d'un minimum de **9 atouts**, vous pourrez affranchir par la coupe la longueur de votre partenaire.

**À retenir → tous les honneurs dans les couleurs communes sont importants.**

## 4 – LA COURTE DANS LA COULEUR NON NOMMÉE

Lorsque vous possédez un singleton – ou une chicane – **dans la couleur non nommée**, il s'agira souvent d'un élément décisif qui vous permettra d'entrer dans la zone du chelem ou parfois même de prendre la **direction des opérations**.

*Voici un exemple :*

♠ AD 10 9 7		♠ R 8 6 2
♥ AD 9 8		♥ 6
♦ D 9 3		♦ A R V 10 2
♣ 7	O E	♣ D 9 2

*Et le début des enchères :*

1 ♠

2 ♥

?

2 ♦

3 ♠

Sur 3 ♠, avec un singleton Trèfle – la couleur non nommée – et également la Dame de Carreau – carte utile – **entrez dans la zone du chelem** en annonçant 4 ♣.

### LES 4 CONSEILS PRATIQUES

- ① **Tenez compte du nombre d'atouts** au moment d'envisager un chelem et réévaluez le 9<sup>e</sup> atout.
- ② **Tenez compte de la qualité de vos atouts** et **soyez prudent** avec des atouts médiocres ou en cas de fit 4-4.
- ③ **Réévaluez vos gros honneurs dans la couleur de votre partenaire** et particulièrement le **Roi second**.
- ④ **Entrez dans la zone du chelem avec une courte dans la couleur non nommée.**

## LE JEU DE LA CARTE

### LES ENTAMES SPÉCIALES

Nous allons étudier dans ce chapitre, comment trouver la **bonne entame** dans **les 2 situations suivantes** →

1 – L'entame contre un petit chelem.

2 – L'entame après un contre.

Il s'agit de situations peu fréquentes, mais **très importantes**.

L'entame peut déplacer beaucoup de points.

## L'ENTAME CONTRE UN PETIT CHELEM

### LES ENTAMES SANS PROBLÈME

Votre ambition est de **faire** deux levées qu'il s'agisse d'un chelem à l'atout ou à sans-atout.

① **Vous possédez un As et Roi-Dame dans une couleur :**

À l'atout comme à sans-atout → entamez du **ROI**.

② **Vous possédez un As et une levée d'atout**

Entamez votre **AS**.

③ **Vous possédez un singleton – chelem à l'atout –**

Entamez votre **singleton, SAUF** si vous détenez un **AS**.

### LES AUTRES ENTAMES

① **Contre un chelem à sans-atout**

**Règle** → faites l'entame **la moins risquée**.

Entamez si possible dans une couleur longue ne comportant que des **basses cartes**.

② **Contre un chelem à l'atout**

**Règle** →

Sans risque d'affranchissement, entamez **atout ou la couleur la moins risquée**.

Quand vous redoutez un plan d'affranchissement → **prenez un risque** à l'entame.

**Règle** →

Vous redoutez un affranchissement, entamez **dans une couleur non nommée sous un ROI ou une DAME**.

## L'entame contre un grand chelem

**Règle** →

Faites l'entame **la plus neutre** possible.

Votre principal objectif doit être de ne pas donner de levée. Une entame sans risque à l'atout est à privilégier.

## L'ENTAME APRES UN CONTRE

**Au cours** ou à **la fin** des enchères votre partenaire à fait un contre conventionnel pour l'**entame**.

Le **contre** de votre partenaire demande **impérativement l'entame** dans une couleur précise. Il ne s'agit pas ici d'étudier les différentes conventions d'enchères, mais de vous **aider à trouver la bonne entame**.

### LES CONTRES POUR L'ENTAME

**1 –Votre partenaire a contré une enchère artificielle.**

Votre partenaire a contré : un **Stayman**, un **Texas**, une **4<sup>e</sup> couleur forcing**, une enchère de contrôle...

**Règle** → entamez dans la couleur **contrée** par votre partenaire, à l'**atout** comme à **sans-atout**.

**2 –Votre partenaire a contré le cue-bid de votre couleur d'intervention ou d'ouverture.**

**Règle** →

**Le contre du cue-bid de votre couleur garantit un des trois gros honneurs.**

Il s'agit d'un **renseignement précieux pour l'entame**.

• Tenez en compte, mais l'**entame** dans cette couleur **n'est pas obligatoire**.

**3 –Votre partenaire a contré 3 SA.**

Le contre à 3 SA est **punitif**. Il demande une entame précise.

**Les 2 règles** →

**1 –Si aucune couleur n'a été nommée : entamez ♠**

**2 –Si 1 ou plusieurs couleurs ont été nommées : entamez dans la 1<sup>re</sup> COULEUR du mort.**

**4 –Votre partenaire a contré un chelem ⇒**

Il s'agit d'un contre **LIGHTNER**.

**Règle** →

**vous devez faire une entame ANORMALE.**

Pour trouver l'entame →

évitez les **entames normales**!

**Voici les 3 entames interdites** →

- 1 : l'**entame atout**
- 2 : l'**entame dans la couleur du partenaire**
- 3 : l'**entame dans la couleur non annoncée**

♠ 9 8  
 ♥ 10 8 7 6 3  
 ♦ V 10  
 ♣ 10 9 8 6

1 ♠	-	2 ♥	3 ♦
4 ♦	-	6 ♠	X

**Le contre Lightner interdit** l'entame à ♦, l'entame à l'atout et l'entame à ♣ – couleur non annoncée.

**Entamez à ♥ pour la coupe** de votre partenaire !

À l'atout le contre Lightner indique souvent une chicane.

## TEST PRATIQUE N° 12

### LES ENTAMES SPÉCIALES

**Voici 5 jeux.** Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

**Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.**

VOTRE JEU		VOTRE ENTAME EN OUEST ?	RÉPONSE	
1	♠ R D 5	S O N E	① 10 de ♦	
	♥ A 9	1 ♠ - 2 ♣ -	② As de ♥	
	♦ 10 9 8 7 6	2 SA - 4 SA -	③ Roi de ♣	
	♣ 7 6 5	6 SA - - -		
2	♠ V 10 9	S O N E	① 10 de ♣	
	♥ D 10 5	1 ♥ - 2 ♦ -	② As de ♦	
	♦ A 8 5	4 ♥ - 6 ♥ -	③ Valet de ♠	
	♣ 10 9 8 5			
3	♠ 9 7 4	S O N E	① Dame de ♦	
	♥ 6	1 ♠ - 2 ♣ -	② 6 de ♥	
	♦ D V 10 8 6	3 ♠ - 4 SA -	③ 4 de ♣	
	♣ 10 9 7 6	5 ♦ - 6 ♠ -		
4	♠ 7 4	S O N E	① 10 de ♦	
	♥ V 10 9 8 4	1 SA - 3 SA X	② Valet de ♥	
	♦ 10 9 7 6 2	- - -	③ 7 de ♣	
	♣ 7			
5	♠ 10 9 8 5	S O N E	① 9 de ♣	
	♥ V 3	2 SA - 3 ♣ X	② Valet de ♦	
	♦ V 10 9 6 2	3 ♥ - 3 SA -	③ 10 de ♠	
	♣ 9 8			

### RÉPONSES ET COMMENTAIRES

1	<p>① 10 de ♦ = 6</p> <p>② As de ♥ = 4</p> <p>③ Roi de ♠ = 20</p>	Contre 6 SA avec un As et Roi-Dame dans une couleur – <b>même celle du déclarant</b> – entamez du <b>Roi</b> pour affranchir une levée en plus de l'As de ♥
2	<p>① 10 de ♣ = 10</p> <p>② As de ♦ = 20</p> <p>③ Valet de ♠ = 10</p>	Après les enchères vous possédez une <b>levée certaine</b> à l'atout. Entamez <b>votre As</b> de ♦, sinon vous risquez de ne plus faire cette levée. À l'atout tout est possible !
3	<p>① Dame de ♦ = 10</p> <p>② 6 de ♥ = 20</p> <p>③ 4 de ♠ = 6</p>	L'entame d'un <b>singleton</b> est une excellente entame même contre un chelem – à une condition : <b>ne pas posséder un As</b> ! Entamez du 6 de ♥ ② 6 de ♥ = 20
4	<p>① 10 de ♦ = 6</p> <p>② Valet de ♥ = 8</p> <p>③ 7 de ♠ = 20</p>	<b>Vous devez retenir cette règle</b> → si aucune couleur n'a été nommée le <b>contre</b> demande l' <b>entame à ♠</b> . Appliquez cette règle → entamez du 7 de ♠
5	<p>① 9 de ♣ = 20</p> <p>② Valet de ♦ = 8</p> <p>③ 10 de ♠ = 6</p>	Le <b>contre</b> d'une enchère <b>artificielle</b> demande l'entame <b>dans la couleur contrée</b> . Sur la donne, le contre du <b>Stayman</b> demande l'entame à ♣. Entamez du 9 de ♣
<b>VOTRE RÉSULTAT</b>		
de 86 à 100	→	EXCELLENT – Continuez
de 60 à 85	→	Vous êtes sur la bonne voie
moins de 60	→	Relisez le chapitre

## LEÇON N° 24

LA MAJEURE CINQUIÈME	<b>LES CONVENTIONS DE BASE DES CHELEMS</b> Votre camp détient la <b>force</b> et les <b>atouts</b> pour demander un chelem. Il reste maintenant <b>deux</b> conditions à remplir.
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<b>FAITES VOTRE PLAN DE JEU – À SANS-ATOUT –</b> Je vous propose <b>6</b> donnes à sansatout. Cette fois-ci c'est à vous de faire le plan de jeu. Réfléchissez autant qu'il vous sera nécessaire. <b>Ne regardez pas les jeux adverses</b>

### LES CONVENTIONS DE BASE DES CHELEMS

Vous avez réussi à déterminer **que votre camp possédait environ un minimum de 33 points DH**, c'est-à-dire une force suffisante pour **envisager** un chelem et que les atouts de votre camp sont également **assez robustes**.

**Avant de demander le chelem, vous devez réunir les deux conditions suivantes :**

1. **Déterminer que vous n'avez pas deux levées à perdre dans la couleur** → vous allez devoir utiliser **les contrôles**
2. **Connaître le nombre d'As dans votre camp** → vous allez utiliser une des plus anciennes conventions : **le Blackwood**

### LES CONTRÔLES

Nous avons déjà évoqué ce terme de nombreuses fois au cours de cet ouvrage. Vous avez également pu constater que les enchères de soutien au palier de 3 – **soutien forcing** – montraient le plus souvent des jeux plus forts que les soutiens au palier de la manche.

Cette façon d'annoncer permet un échange économique **de renseignements**. **Cet échange économique permet l'annonce des contrôles avant la manche.**

*Voici un exemple de cette façon de procéder :*

♠ R 10 ♥ A R 9 7 4 ♦ A D 8 2 ♣ 5 4	1 ♥      2 ♣ 2 ♦      3 ♥ ?
---	-----------------------------------

### LA MAJEURE CINQUIÈME

Le soutien forcing à 3 ♥ montre un espoir de chelem. Il annonce clairement : « **Partenaire, si vous n'êtes pas minimum, un chelem est possible.** » Avec vos 18 points DH et une belle couleur d'atout, vous savez que vous êtes dans la zone du chelem.

Transmettez ce message à votre partenaire en annonçant 3 ♠, **c'est une enchère de contrôle.**

**Une enchère de contrôle montre : l'As ou le Roi ou une courte dans la couleur nommée.**

**Les enchères de contrôle commencent après une enchère de soutien.**

Ce soutien peut être un soutien forcing ou une enchère de soutien comme un Splinter.

**Règle n° 1 →**

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

*Dans ces deux exemples, 4 ♣ est une enchère de contrôle :*

1 ♠	3 ♠	1 ♠	2 ♦
<b>4 ♣</b>		2 ♥	3 ♠
		<b>4 ♣</b>	

Les enchères de contrôle peuvent également débuter au palier de 3. Vous venez d'en voir un exemple.

**Le joueur qui fait la première enchère de contrôle annonce :**

- 1 – qu'il entre dans la zone du chelem,
- 2 – son contrôle le plus économique.

**1 – L'entrée dans la zone du chelem**

Reprendons l'exemple concernant le contrôle à 3 ♠ :

♠ R 10	1 ♥	2 ♣
♥ A R 9 7 4	2 ♦	3 ♥
♦ A D 8 2		
♣ 5 4	<b>3 ♠</b>	

En annonçant 3 ♠, l'ouvreur indique que son camp est assez fort, compte tenu des informations précédentes, pour demander un chelem.

**2 – Le contrôle le plus économique**

♠ 10 2	1 ♥	2 ♣
♥ A R 8 5 3	2 ♦	3 ♥
♦ R D 10 5		
♣ A 3	<b>4 ♣</b>	

En annonçant 4 ♣, vous indiquez :

- que vous êtes assez fort pour entrer dans la zone du chelem,
- que vous contrôlez les Trèfles et pas les Piques – **couleur sautée**.

**Règle n° 2 →**

**Le fait de « sauter » une couleur dénie – sauf cas exceptionnel – le contrôle de cette couleur.**

*Supposons que votre partenaire possède le jeu suivant :*

♠ D V 5
♥ D V 10 2
♦ A
♣ R D 10 8 2

Il sait que vous ne possédez pas de contrôle à Pique. Il va donc **stopper les enchères** à 4 ♥, **le contrat final**.

**Règle n° 3 →**

**Lorsqu'un des deux joueurs s'aperçoit qu'une couleur n'est pas contrôlée, il doit stopper les enchères de chelem et revenir au minimum dans la couleur d'atout commune.**

*Voici un nouvel exemple :*

Cette fois-ci, vous contrôlez les Piques – couleur sautée par votre partenaire –, mais vous n'avez pas de contrôle à Carreau.

1 ♥                    2 ♣  
2 ♦                    3 ♥  
4 ♣                    4 ♣

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

**Que devez-vous faire ?**

Il s'agit d'un cas particulier où les renseignements obtenus montrent que vous êtes assez fort pour annoncer 4 ♠ (contrôle à Pique), **dépassant la manche à 4 ♥**.

**À retenir →**

**Le fait de poursuivre les enchères de contrôle indique – en général – qu'il risque de manquer un contrôle.**

- Si toutes les couleurs sont contrôlées passez à l'étape suivante → **le Blackwood.**

**BLACKWOOD SIMPLE OU MODERNE ?**

Pour connaître le nombre d'As de votre camp, utilisez la convention Blackwood. **Faire un Blackwood, c'est annoncer conventionnellement 4 SA.**

**Voici les réponses au Blackwood simple :**

- 5 ♣ = 0 ou 4 As
- 5 ♦ = 1 As
- 5 ♥ = 2 As
- 5 ♠ = 3 As

Le Blackwood simple est de **moins en moins** utilisé.

**Voici les réponses au Blackwood moderne :**

- 5 ♣ = 0 ou 3 As (3-0)
- 5 ♦ = 4 ou 1 As (4-1)
- 5 ♥ = 2 As
- 5 ♠ = 2 As + le **Roi d'atout**

Le Blackwood moderne est également appelé, pour des raisons mémotechniques, **le Blackwood 30-41**.

*Voici deux exemples pour illustrer l'utilisation du Blackwood :*

**① Le Blackwood simple**

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

O      E

♠ D 10 6  
♥ R D 10 3  
♦ 3  
♣ A D V 9 2

OUEST	EST
1 ♠ 3 ♠ 5 ♥	2 ♣ 4 SA 6 ♠

Le répondant fitté avec tous les contrôles est assez fort pour poser directement le Blackwood.

## ② Le Blackwood moderne

♠ R 10 9 2 ♥ A 5 ♦ 10 9 3 ♣ A V 8 2	O E	♠ A V 8 6 4 3 ♥ R D V 10 ♦ A ♣ R 5
OUEST		EST
1 ♠ 2 ♠ 5 ♠		1 ♠ 4 SA 7 ♠

La réponse de 5 ♠ montre **deux As et le Roi de ♠**. Est a tous les éléments pour demander directement le grand chelem.

## RÉPONSES AU BLACKWOOD AVEC UNE CHICANE

- **Avec un As et une chicane → faites un saut économique au palier de 6 dans votre chicane.**
- **Avec deux As et une chicane → répondez 5 SA.**

Voici l'explication du « **saut économique** » : après vous avoir **soutenu à Cœur**, votre partenaire annonce 4 SA :

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

Avec le jeu de gauche, **répondez 6 ♦** → qui montre 1 As et la **chicane à Carreau**.

Avec le jeu de droite, **répondez 6 ♥** → pour indiquer 1 As et la chicane à Pique, couleur plus chère que les Cœurs.

En effet, vous ne pouvez pas annoncer 6 ♠ sur 4 SA, un contrat au-dessus de 6 ♥.

## LE BLACKWOOD 5 CLÉS

Pour l'instant, **je vous conseille de ne pas encore utiliser** ce Blackwood ; probablement le plus « populaire » aujourd'hui. Je vous indique les réponses à titre informatif.

Le Blackwood 5 CLÉS associe la demande des As et la qualité d'atout.

De plus en plus utilisé par les joueurs de **compétition**, il est délicat à manier et nécessite – si vous l'adoptez – **une mise au point avec votre partenaire habituel**.

**Pour poser le Blackwood 5 CLÉS, une couleur d'atout doit être clairement établie.**

**LES 5 CLÉS sont → les 4 AS et le ROI d'atout**

**Voici les réponses au Blackwood 5 CLÉS à 4 SA →**

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

Signalons que les réponses de 5 ♥ ou de 5 ♠ avec 5 CLÉS sont extrêmement **rares**.

• **Note** → vous pouvez utiliser le Blackwood direct à 5 CLÉS **en réponse à une ouverture d' ♥ ou d'1 ♠ avec la couleur d'ouverture comme atout agréé.**

1 ♥ 4 SA

La réponse de 4 SA est un Blackwood 5 CLÉS à l'atout Cœur.

## FAITES VOTRE PLAN DE JEU

Dans ce chapitre, vous trouverez **6 plans de jeu à sansatout** et dans le chapitre suivant **6 plans de jeu à l'atout** (page 359).

### VOICI COMMENT PROCÉDER DANS LES 2 CHAPITRES

① Faites un plan de jeu complet **avant** de « jouer » **la 1<sup>re</sup> carte du mort**.

Si possible, ne regardez pas les jeux adverses. Vous pouvez également **les cacher**.

② **Ensuite**, lisez la solution.

③ Vous pourrez par la suite reproduire la donne à **l'aide d'un jeu de carte** et la rejouer « **carte par carte** ».

**Un conseil** → vous voici arrivé pratiquement à la fin de **Mon cours de bridge**, si vous voulez progresser, jouez régulièrement à **la table de bridge** avec vos amis.

Si au début vous éprouvez des difficultés, ce n'est pas grave, **continuez**.

Il n'y a pas d'autre méthode pour **bien jouer au bridge** et bien assimiler **ce que vous avez appris**.

## LE JEU DE LA CARTE

## LES PLANS DE JEU À SANS-ATOUT

<p>♠ A 10 8 2 ♥ D 5 ♦ A R V 7 3 ♣ R 3</p> <p>♠ D V 4 ♥ A 8 6 2 ♦ 10 4 ♣ 10 9 8 5</p> <p>♠ 9 3 ♥ R V 10 9 3 ♦ 5 2 ♣ A V 6 4</p>	<p>♠ N O E S</p> <p>♠ R 7 6 5 ♥ 7 4 ♦ D 9 8 6 ♣ D 5 2</p>	<p><b>PLAN N° 1</b></p> <p>VOUS JOUEZ 3 SA en Sud</p> <p>ENTAME 10 de ♣</p>
--	---	---

<p>♠ A R D 4 ♥ D 5 ♦ A D 9 ♣ R 10 5 4</p> <p>♠ V 9 ♥ A 10 7 ♦ 6 4 3 2 ♣ V 9 8 3</p> <p>♠ 7 3 ♥ V 9 6 3 ♦ R 10 5 ♣ D 7 6 2</p>	<p>♠ N O E S</p> <p>♠ 10 8 6 5 2 ♥ R 8 4 2 ♦ V 8 7 ♣ A</p>	<p><b>PLAN N° 2</b></p> <p>VOUS JOUEZ 3 SA en Sud</p> <p>ENTAME 4 de ♦</p>
---	--	--

## LE JEU DE LA CARTE

### SOLUTIONS

#### PLAN N° 1

Vous possédez un total de 5 levées maîtresses. **Avec 2 couleurs**, le choix de l'affranchissement des ♥ s'impose. Il reste maintenant un problème à résoudre : si vous jouez – **sans réfléchir** – à la 1<sup>re</sup> levée, le 3 de ♣ du mort Est fournira la Dame et vous ne disposez plus de la **communication** nécessaire **pour encaisser vos levées affranchies**. **Voici le bon plan de jeu** : fournissez le Roi de ♣, puis jouez la Dame de ♥. Ouest prend le deuxième tour de la couleur et contre-attaque de la Dame de ♠ que vous prenez de l'As.

Rentrez en main grâce à l'As de ♣ – **précieusement conservé** – pour encaisser vos ♥ maîtres, pour un total de 9 levées.

**À RETENIR**→ Pensez dès l'entame à conserver une **communication** pour encaisser vos levées affranchies.

### PLAN N° 2

Avec un total de 6 levées maîtresses, vous devez faire 3 levées à ♣ pour gagner 3 SA. **Le bon plan de jeu** consiste à rechercher le meilleur **maniement de couleur**. Afin de **vous prémunir** contre l'As sec ou As-Valet secs en Est, prenez l'entame au mort de la Dame et jouez le 4 de ♣. Est fait la levée de l'As et rejouez ♦ pour l'As du mort, il ne vous reste plus qu'à jouer le 5 de ♣ pour la Dame – Est défausse un ♠ – et à tenter **l'impassé au Valet** de ♣ pour faire un total de 9 levées : 3 à ♠, ♦ et ♣.

**À RETENIR**→ Vous devez rechercher le bon **maniement de couleur** avant de jouer la 1<sup>re</sup> carte de cette couleur.

## LE JEU DE LA CARTE

### LES PLANS DE JEU À SANS-ATOUT

<p>♠ A D V 10 9 ♥ 10 8 4 ♦ 6 2 ♣ 8 4 3</p> <p>♠ 7 5 2 ♥ D 3 ♦ 10 5 4 ♣ D V 10 6 2</p> <p>♠ 8 4 ♥ A V 9 7 ♦ A R 7 3 ♣ A R 5</p>	<p>♠ R 6 3 ♥ R 6 5 2 ♦ D V 9 8 ♣ 9 7</p> <p>♠ 7 3 ♥ A 5 ♦ A V 10 6 2 ♣ R 8 5 3</p> <p>♠ 9 8 4 ♥ D 9 6 2 ♦ D 7 5 ♣ D 10 6</p>	<p><b>PLAN N° 3</b></p> <p>VOUS JOUEZ 3 SA en Sud ENTAME Dame de ♣</p> <p><b>PLAN N° 4</b></p> <p>VOUS JOUEZ 3 SA en Sud ENTAME 6 de ♠ pour le 8 d'Est</p>
--	--	--

## LE JEU DE LA CARTE

### SOLUTIONS

### PLAN N° 3

**Comptez vos levées maîtresses** : 2 à ♣ et à ♦ et les 2 As majeurs → soit un total de 6 levées. Vous pouvez jouer sur l'impasse à ♠, mais il y a mieux à faire.

**Voici le bon plan** : après la levée du Roi de ♣, jouez un petit ♠ pour la Dame – qui fait la levée – Est fait la bonne défense en ne prenant pas la levée. Maintenant vous changez de couleur : **jouez le 8 de ♥** pour la Dame d'Ouest qui rejoue le Valet de ♣ pour votre As. Grâce à vos 2 reprises au mort, vous pouvez jouer ♠ pour l'As de mort – plus d'impasse ! et avancer le 10 de ♥ qui fait la levée. Il ne vous reste plus qu'à recommencer l'impasse au Roi pour faire 9 levées.

**À RETENIR** → Quand vous pouvez choisir entre 2 couleurs, pensez à cumuler vos chances en **jouant les 2 couleurs**.

### PLAN N° 4

Vous possédez 5 levées maîtresses **en dehors** des ♦ et vous pouvez faire 4 ou 5 levées à ♦. **Quel est le problème** ? Ouest possède probablement 5 ou 6 cartes à ♠ commandées par As-Dame. Après la levée du Valet de ♠ vous devez protéger le Roi de ♠. **Comment** ? En évitant de **rendre la main à Est**, **l'adversaire dangereux**.

**Voici le bon plan de jeu** : au lieu d'encaisser As-Roi de ♦ en tête, jouez un petit ♦ pour l'As puis le Valet de ♦ dans le **but** de tenter **l'impasse à la Dame** contre Est. Si Ouest fait la levée → le Roi de ♠ est protégé.

**À RETENIR** → **N'utilisez pas le maniement de couleur classique** si vous devez éviter de rendre la main à **l'adversaire dangereux**.

## LE JEU DE LA CARTE

### LES PLANS DE JEU À SANS-ATOUT

♠ V 10 3  
♥ R D 9  
♦ A D V  
♣ A R 10 2

♠ –  
♥ 7 6 4 3 2  
♦ 10 6 5 2  
♣ V 7 5 4

N  
O E  
S

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

### PLAN N° 5

♠ D 9 7 5 4  
♥ 8 5  
♦ 8 7 3  
♣ D 9 3

VOUS  
JOUEZ  
6 SA en Sud  
  
ENTAME  
7 de ♥

<p style="text-align: center;">         ♠ A 9          ♥ R 2          ♦ 9 5 4 3          ♣ A V 7 6 5       </p> <p style="text-align: center;">         ♠ V 7 5 2          ♥ V 3          ♦ R V 10          ♣ 9 8 4 3       </p> <p style="text-align: center;">         ♠ R D          ♥ A 10 8 4          ♦ D 8 7 6 2          ♣ R 10       </p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		<p style="text-align: center;">         ♠ 10 8 6 4 3          ♥ D 9 8 6 5          ♦ A          ♣ D 2       </p>	<p><b>PLAN N° 6</b></p> <p>VOUS JOUEZ 3 SA en Sud</p> <p>ENTAME 2 de ♠</p>
	N											
O		E										
	S											

## LE JEU DE LA CARTE SOLUTIONS

**PLAN N° 5**

Le compte de vos levées maîtresses – 8 – en dehors des ♠, vous indique que vous n'avez besoin que de 4 levées dans votre couleur principale. Ayant le droit de « **donner** » une levée, vous êtes en situation de rechercher un **maniement de sécurité**. Il n'y a pas de problème avec le partage 3-2 ou 4-1. reste le partage 5-0.

**Voici le bon plan :** prenez l'entame à ♥ en main et jouez le **2 de ♠** vers le mort. Si Ouest possède 5 cartes à ♠, recommencez la manœuvre après la levée du 10. S'ils sont en Est, après la levée de la Dame, vous pourrez faire l'impasse au 9 !

**À RETENIR →** Les jeux de sécurité récompensent ceux qui pensent à les appliquer.

**PLAN N° 6**

Le choix de la mineure à affranchir est simple : n'ayant plus qu'1 seul arrêt à ♠ vous devez jouer sur les ♣. Avec un total de 4 levées maîtresses, vous devez faire toutes les levées dans la couleur. Si vous commencez par l'honneur de la main courte – le Roi – pour jouer le 10, vous ne pourrez gagner qu'avec le partage 3-3 des ♣.

**Voici le bon maniement :** prenez l'entame à ♠ de l'As et jouez un petit ♣ pour le 10 qui fait la levée. Encaissez le Roi de ♣, la Dame tombe. Vous avez vos 9 levées. Le maniement vous a donné une **chance supplémentaire : la Dame seconde en Est.**

**À RETENIR →** Ne négligez aucune **chance supplémentaire**. Pour gagner, mettez le maximum de chances **de votre côté**.

## LEÇON N° 25

LA MAJEURE CINQUIÈME	<p><b>GRAND CHELEM ET CHELEM À SANS-ATOUT</b></p> <p>Demander un grand chelem est une décision importante. Pour les chelems à sans-atout, la difficulté consiste à rechercher les 33 points H</p>
LE JEU DE LA CARTE <b>avec le mort</b>	<p><b>FAITES VOTRE PLAN DE JEU – À L'ATOUT –</b></p> <p><b>Procédez comme dans le chapitre précédent.</b></p> <p>Faites votre plan de jeu avant de fournir la 1<sup>re</sup> carte du mort en commençant par le compte des levées <b>perdantes</b></p>

### LA MAJEURE CINQUIÈME

---

## GRAND CHELEM ET CHELEM À SANS-ATOUT

### LE GRAND CHELEM

**Voici les conditions nécessaires pour demander un grand chelem :**

- ① Détenir **les quatre contrôles en premier** pour un contrat à l'atout ou les 4 As pour jouer un grand chelem à sansatout.
- ② Posséder un nombre impressionnant d'atouts et une distribution exceptionnelle ou un nombre très important de points H.
- ③ Pouvoir si possible **compter treize levées**.

### LE JOSÉPHINE

**La convention Joséphine** est utilisée pour rechercher **deux gros honneurs à l'atout** chez le partenaire dans le but de jouer le grand

chelem.

**Pour faire un Joséphine**, annoncez →

- 5 SA après un soutien à l'atout de votre partenaire
- 6 ♣ après un Blackwood

**Sur le Joséphine à 5 SA ou 6 ♣ →**

- Demandez le **grand chelem avec deux gros honneurs**
- Revenez au palier de 6 dans la couleur d'atout, dans les autres cas.

**Voici deux exemples de Joséphine :**

①

1 ♥  
5 SA      4 ♥  
            7 ♥

♠ V 10  
♥ A R 9 8 6  
♦ V 9 6 3  
♣ 8 4

Avec **As-Roi** de ♥, demandez le **grand chelem**.

② **Après un Blackwood :**

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

1 ♦      1 ♠  
2 ♠      4 SA  
5 ♦      6 ♣  
6 ♠

## LE BLACKWOOD AUX ROIS

Faire un Blackwood aux Rois donne **deux renseignements** sur votre jeu :

- 1 – Votre camp possède **les quatre As**
- 2 – Vous êtes assez fort pour envisager **le grand chelem**

**Voici les réponses au Blackwood aux Rois à 5 SA :**

simple	moderne
6♣ = 0 ou 3 Rois	6♣ = 3 ou 0 Rois
6	6
6♦ = 4 ou 1 Rois	6♥ = 1 Rois
♥ = 2 Rois	♥ = 2 Rois

**N'oubliez pas → si vous utilisez le Blackwood moderne, n'annoncez pas deux fois le Roi d'atout.**

**Un conseil → Sur 5 SA si vous pensez détenir toutes les cartes nécessaires, demandez directement le grand chelem.**

## LES CHELEMS À SANS-ATOUT

**Il peut arriver que le petit chelem à sans-atout soit le seul contrat pour votre camp.** Ce sera le plus souvent après une enchère à sans-atout ou dans le cas où vous n'avez pas trouvé de couleur d'atout commune.

Les chelems à sans-atout, après une ouverture ou une redemande à sans-atout – **relativement précises** – sont le plus souvent assez faciles à annoncer.

La difficulté consiste à **rechercher le total de 33 points H.**

## LE 4 SA QUANTITATIF

### RÈGLE→

**Après une ouverture ou une enchère à sans-atout, l'enchère de 4 SA montre un espoir de chelem à sans-atout.**

Le **4 SA quantitatif espoir de chelem** est utilisé pour rechercher un **total de 33 points H** dans votre camp.

*Voici trois exemples sur l'ouverture d'1 SA de votre partenaire :*

♠ RD 8 3  
♥ AD 5  
♦ AD 10  
♣ D 9 8

①

♠ A 8 6  
♥ R 9 5  
♦ R V 7  
♣ D V 9 8

②

♠ A R 4  
♥ V 10 2  
♦ A 8 6  
♣ A V 6 2

③

- **Avec le jeu ①**, c'est-à-dire **19** points H, vous savez que votre camp possède un minimum de →  $19 + 15 = 34$  points H. **Répondez 6 SA.**
- **Avec le jeu ②**, c'est-à-dire **14** points H, vous savez que votre camp possède un maximum de →  $17 + 14 = 31$  points H. Le chelem est

exclu. Répondez 3 SA.

- **Avec le jeu ③**, c'est l'exemple le plus délicat, vous savez que votre camp possède **17 + 15 à 17 = 32 à 34 points H**. La décision revient à votre partenaire.

Répondez 4 SA quantitatif espoir de chelem à sansatout.

**La réponse de 4 SA n'est pas forcing. C'est l'ouvreur qui décidera ou non de la poursuite des enchères.**

*Voici d'autres exemples classiques d'utilisation du 4 SA quantitatif espoir de chelem :*

2 SA	4 SA	1 ♦	1 ♠	1 ♠	3 SA
1 SA		4 SA		4 SA	

*Dans ces trois exemples, la réponse de 4 SA montre un espoir de chelem. Elle dit en quelque sorte au partenaire « **passez** si vous êtes **minimum** », « demandez le **chelem** si vous êtes **maximum** ».*

### APRÈS UN STAYMAN OU UN TEXAS

**Le 4 SA quantitatif espoir de chelem** peut être utilisé après une ouverture d'1 SA ou 2 SA et l'utilisation du **Stayman ou du Texas** et même du **Roudi**.

*Voici un exemple après un Stayman :*

1 SA

2 ♥

2 ♣

4 SA

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

## TABLEAU DES CHELEMS À SANS- ATOUT

OUVERTURES ET REDEMANDES		RÉPONDEZ	
		4 SA avec	6 SA à partir de
Ouverture 1 SA	15-17	16-17	18
Ouverture 2 SA	20-21	12	13
2♣ 2♦ 2 SA	22-23	10	11
2♦ 2♥/2♣ 2 SA	à partir de 24	7-8	avec 9-11
Redemande 1 SA et 1♦ 2♣ 2 SA	12-14	19-20	21
Redemande 2 SA avec saut	18-19	14	15
Redemande 2 SA sans saut	15-17	16-17	18

---

## LE JEU DE LA CARTE

---

## LES PLANS DE JEU À L'ATOUT

<p>♠ A D 7 2 ♥ V 8 7 3 ♦ 6 2 ♣ R 7 2</p> <p>♠ V 9 8 5 ♥ R 5 ♦ R 9 7 2 ♣ V 10 9</p> <p>♠ 6 ♥ D 10 9 6 4 2 ♦ A V 10 ♣ A 8 4</p>	<p>♠ R 10 4 3 ♥ A ♦ D 8 5 4 ♣ D 6 5 3</p>	<p><b>PLAN N° 1</b></p> <p>VOUS JOUEZ 4 ♥ en Sud</p> <p><b>ENTAME</b> Valet de ♣</p>
---	---	--

<p>♠ R D 6 4 ♥ 6 4 3 ♦ 10 7 ♣ A V 10 2</p> <p>♠ 9 5 ♥ A 10 7 2 ♦ D V 9 6 2 ♣ 8 4</p> <p>♠ A 10 8 7 3 2 ♥ R 8 ♦ A 5 ♣ R 7 3</p>	<p>♠ V ♥ D V 9 5 ♦ R 8 4 3 ♣ D 9 6 5</p>	<p><b>PLAN N° 2</b></p> <p>VOUS JOUEZ 4 ♠ en Sud</p> <p><b>ENTAME</b> Dame de ♦</p>
--	--	---

## LE JEU DE LA CARTE

### SOLUTIONS

#### PLAN N° 1

Commencez par compter vos **levées perdantes** : deux à ♥ et une à ♣ et à ♦.

Si vous jouez d'abord **atout**, la défense rejouera ♣ et vous serez dans l'obligation de tenter l'impasse au Roi de ♠ (50 %) pour défausser votre ♣.

**Voici le bon plan de jeu** : un **plan** à 75 % qui nécessite un bon **timing**. Prenez l'entame au mort et jouez un petit ♦ pour le 10 et le Roi d'Ouest qui continue ♣ pour votre As. Rentrez au mort par l'As

de ♠ et rejouez ♦ pour le Valet, encaissez l'As et **défaissez votre perdante à ♣ du mort**. Maintenant jouez atout.

**À RETENIR** → Ne rejouez pas atout s'il y a une **urgence** et jouez à 75 % plutôt qu'à 50 !

#### PLAN N° 2

Vous risquez de perdre 4 levées : deux à ♥ et une à ♣ et à ♦. Votre premier réflexe avec le Roi de ♥ second en main et 2 petits au mort, doit être de protéger votre Roi.

**Voici le bon plan pour lui assurer une protection efficace : laissez passer** la Dame de ♦ pour empêcher Est de prendre la main. Ouest rejoue ♦ pour votre As. Enlevez en 2 tours les atouts adverses en terminant **au mort** et jouez le Valet de ♣ dans le but de tenter l'impasse à la Dame contre Est – **l'adversaire dangereux**. Si Ouest prend de la Dame, **votre Roi de ♥ est protégé**.

**À RETENIR** → **À l'atout – comme à sans-atout – pensez à protéger votre Roi.**

## LE JEU DE LA CARTE

### LES PLANS DE JEU À L'ATOUT

<p>♠ A D V 10 ♥ 10 9 3 ♦ A D ♣ 10 7 6 2</p> <p>♠ R 8 3 2 ♥ 5 ♦ 7 6 5 4 3 ♣ A D 4</p> <p>♠ 9 5 4 ♥ A R D V 2 ♦ V 10 ♣ V 9 8</p>	<p>N O S E</p> <p>♠ 7 6 ♥ 8 7 6 4 ♦ R 9 8 2 ♣ R 5 3</p>	<p><b>PLAN N° 3</b></p> <p>VOUS JOUEZ 4 ♥ en Sud ENTAME 3 de ♦</p>
--	---	--

<p>♠ 6 5 3 ♥ 8 4 ♦ R 7 2 ♣ A R 8 6 5</p> <p>♠ 4 2 ♥ R 10 7 3 ♦ 10 5 3 ♣ D 10 9 2</p> <p>♠ A R D 10 9 7 ♥ A D ♦ A 9 6 ♣ 7 3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ V 8 ♥ V 8 6 5 2 ♦ D V 8 4 ♣ V 4</p>		N		O		E		S		<p><b>PLAN N° 4</b></p> <p>VOUS JOUEZ 6 ♠ en Sud</p> <p>ENTAME 2 de ♠</p>
	N										
O		E									
	S										

## LE JEU DE LA CARTE SOLUTIONS

**PLAN N° 3**

L'impasse au Roi de ♦ est **inutile**. Si elle échoue, vous perdrez 3 levées à ♣ et si elle réussit, vous aurez toujours besoin de l'impasse au Roi de ♠. **À noter** : l'impasse à ♦ est un **leurre**. En cas de réussite de l'impasse à ♠, vous réaliserez 10 levées 5 à ♥, 4 à ♠ et l'As de ♦.

**Voici le bon plan** : plongez de l'As de ♦ et jouez atout pour le Valet puis un petit ♠ pour le 10 – qui fait la levée. Rejouez ♥ pour la Dame et recommencez la manœuvre. Il ne vous reste plus qu'à rejouer atout pour le Roi et à refaire l'impasse à ♠ pour 10 levées.

**À RETENIR → Utilisez vos honneurs à l'atout comme communications** pour tenter vos impasses ou affranchir une couleur (voir page 107).

**PLAN N° 4**

Éliminez les atouts adverses. Comme les atouts du mort sont **plus petits** que ceux de votre main, vous ne pouvez pas communiquer à l'atout. Le plan qui consiste à jouer As-Roi de ♣ et ♣ coupé est à environ 2 chances sur 3 – partage des ♣ ou impasse à ♥ – mais vous pouvez faire mieux.

**Voici le bon plan de jeu :** donnez un **coup à blanc** à ♣ en jouant **petit des 2 mains**. Est fait la levée et contre-attaque à ♥ pour votre As. Jouez ♣ pour le Roi, encaissez l'As et coupez un ♣. Le Roi de ♦ vous servira de rentrée pour faire votre 12<sup>e</sup> levée. **Le coup à blanc** vous a permis d'**économiser** une rentrée au mort. Vous avez adopté un plan de jeu à environ 84 %.

**À RETENIR** → Le coup à blanc est une des **armes** les plus efficaces du déclarant pour **affranchir une couleur à l'atout** comme à sans-atout.

## LE JEU DE LA CARTE

### LES PLANS DE JEU À L'ATOUT

<p>♠ V 6 2 ♥ 9 6 4 ♦ 10 5 ♣ R D 7 5 2</p> <p>♠ A 10 8 ♥ 8 7 ♦ A V 8 3 2 ♣ V 6 3</p> <p>♠ R 7 ♥ A R D V 5 ♦ R 9 ♣ A 9 8 4</p>	<p>PLAN N° 5</p> <p>VOUS JOUEZ 4 ♥ en Sud</p> <p>ENTAME 8 de ♥</p>
<p>♠ 6 4 2 ♥ A D 9 5 4 ♦ D 5 2 ♣ A 7</p> <p>♠ R 10 5 ♥ 6 2 ♦ 10 8 4 3 ♣ D V 9 3</p> <p>♠ A D 7 ♥ R V 10 8 ♦ A R 7 6 ♣ R 10</p>	<p>PLAN N° 6</p> <p>VOUS JOUEZ 6 ♥ en Sud</p> <p>ENTAME Dame de ♣ les atouts sont partagés 2-2</p>

# LE JEU DE LA CARTE

## SOLUTIONS

### PLAN N° 5

À première vue, il s'agit d'un contrat sans difficulté avec 5 levées à ♥ et à ♣ – sans compter les 2 Rois annexes ! Éliminez les ♥ adverses et regardez de plus près votre couleur secondaire. Vous risquez d'être bloqué à ♣ en cas de partage 3-1 de la couleur.

Le bon maniement pour débloquer la couleur consiste à encaisser l'As de ♣ – afin de vous prémunir contre 4 cartes en Ouest – puis à jouer le 9 que vous surprenez de la Dame – Est défausse. Maintenant, encaissez le Roi et débloquez le 8 de votre main. Jouez ensuite le 7 du mort puis le 5, votre 10<sup>e</sup> levée.

**À RETENIR** → Quand un contrat à l'air sur la table, posez-vous la question suivante : « Quel est l'accident possible ? »

### PLAN N° 6

Un bon chelem qui gagne avec le Roi de ♠ placé ou les ♦ 3-3. Avec un total de 9 atouts, vous devez envisager un jeu d'élimination pour augmenter vos chances.

Voici le bon plan de jeu : prenez l'entame en main, enlevez en 2 tours les ♥ adverses, puis jouez ♣ pour l'As. Les ♣ et les ♥ étant éliminés : encaissez 3 tours de ♦ maîtres en terminant en main. Les ♦ sont partagés 4-2 avec 4 cartes en Ouest. Le chelem est sur table : jouez votre 4<sup>e</sup> ♦ et défaussez le 2 de ♠ du mort. Grâce à cette mise en main, Ouest est obligé de jouer ♠ dans votre fourchette As-Dame ou en coupe et défausse !

**À RETENIR** → Avant de faire votre mise en main n'oubliez pas d'éliminer les autres couleurs.

# LEÇONS 1 À 25

1	COMPTEZ VOS POINTS DH LES LEVÉES FACILES
2	LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 1 LES IMPASSES
3	LES OUVERTURES AU NIVEAU DE 2 LES MANIEMENTS DE COULEUR ①
4	LA PREMIÈRE RÉPONSE → LE SOUTIEN LES MANIEMENTS DE COULEUR ②
5	LA PREMIÈRE RÉPONSE → SUITE LE PLAN DE JEU À SANS-ATOUT
6	1 SA → STAYMAN ET TEXAS L'ENTAME À SANS-ATOUT
7	2 SA → STAYMAN ET TEXAS LE PLAN DE JEU À L'ATOUT
8	RÉPONSES SUR 2 ♥ ET 2 ♠ FAIBLE L'ENTAME À L'ATOUT
9	RÉPONSES SUR 2 ♣ ET 2 ♦ LA SIGNALISATION SUR L'ENTAME

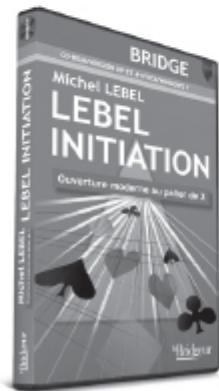
10	LES 3 INTERVENTIONS DE BASE LA PREMIÈRE LEVÉE
11	RÉPONSES À L'INTERVENTION À LA COULEUR LE LAISSEZ-PASSER
12	RÉPONSES AUX INTERVENTIONS – SUITE – LA TECHNIQUE À SANS-ATOUT
13	LES INTERVENTIONS – SUITE – HONNEUR SUR HONNEUR ?
14	INTERVENTIONS SUR 1 SA ET LE 2 FAIBLE LA COUPE
15	LA 2 <sup>e</sup> ENCHÈRE DE L'OUVREUR SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU ①
16	LES ENCHÈRES D'ESSAI QUELLE COULEUR REJOUER ?
17	LES CONVENTIONS DU RÉPONDANT LA SIGNALISATION MODERNE EN COURS DE JEU ②
18	LA 2 <sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT ① LA TECHNIQUE À L'ATOUT
19	LA 2 <sup>e</sup> ENCHÈRE DU RÉPONDANT ② AUGMENTEZ VOS CHANCES

20	LES RÉVEILS PRENDRE OU LAISSER PASSER ?
21	LE SPUTNIK LA SÉCURITÉ
22	LE RÉPONDANT ET L'OUVREUR APRÈS UNE INTERVENTION LES FINS DE COUP
23	LES CHELEMS À L'ATOUT LES ENTAMES SPÉCIALES
24	LES CONVENTIONS DE BASE DES CHELEMS FAITES VOTRE PLAN DE JEU – À SANS-ATOUT –
25	GRAND CHELEM ET CHELEM À SANSATOUT FAITES VOTRE PLAN DE JEU – À L'ATOUT –



# ENTRAÎNEZ-VOUS AVEC MICHEL LEBEL

## LOGICIELS



### LEBEL INITIATION

Pour l'initiation au bridge des parents comme des enfants. Jeu libre ou corrigé à la demande de l'utilisateur.



### STANDARD LEBEL

Comme son nom l'indique, le logiciel qu'il faut avoir chez soi. Une approche synthétique des enchères et du jeu de la carte.



### LEBEL ULTIMATE 1 & 2

Des logiciels d'entraînement aux enchères (vol. 1) et au jeu de la carte (vol. 2) à base de données aléatoires générées à l'infini.

### COMMANDEZ

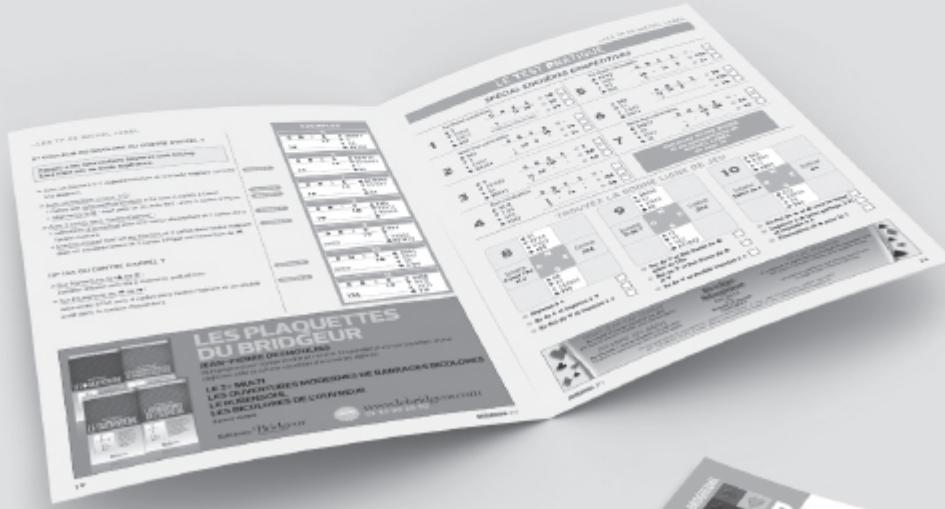
- ▶ Par téléphone au **01 42 96 25 50**
- ▶ Sur internet [www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)
- ▶ Par courrier ou à notre boutique au  
**27, rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris**

le  
**Bridgeur**



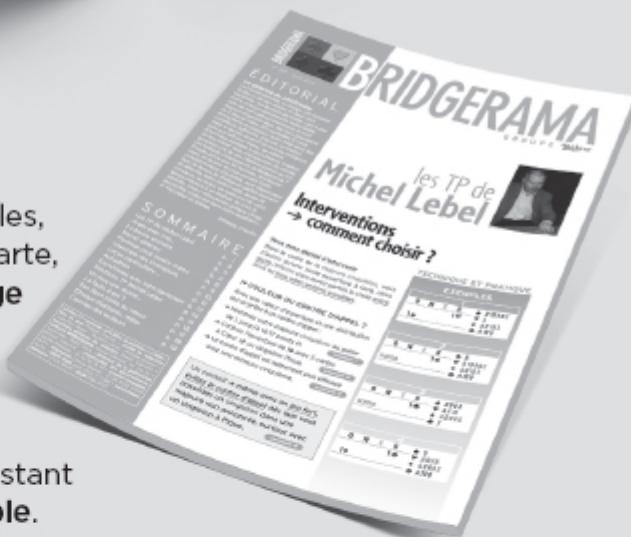
# PROGRESSEZ AVEC MICHEL LEBEL

CHAQUE MOIS, RETROUVEZ MICHEL LEBEL ET SES TRAVAUX PRATIQUES À LA UNE DE VOTRE REVUE BRIDGERAMA.



Bridgerama, c'est :

- **Vingt pages d'exercices**, de quiz et de recettes utiles, à l'enchère comme à la carte, pour **booster votre bridge en vous amusant**.
- Un contenu qui accompagne les **évolutions du bridge moderne** en restant à un **niveau très accessible**.
- Aux côtés de Michel Lebel, des collaborateurs qui font partie des **plumes les plus célèbres du bridge français** : Marc Kerlero, Robert Berthe, Norbert Lébely, Philippe Soulet, Philippe Caralp et bien d'autres...



## ABONNEZ-VOUS !

- Par téléphone au **01 42 96 25 50**
- Sur internet [www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)
- Par courrier ou à notre boutique au **27, rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris**

Achevé d'imprimer par Laballery,  
en octobre 2016,  
N° d'impression : 609312  
Dépôt légal : octobre 2016  
Imprimé en France