

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

les espoirs du Bridge

Programme découverte
Première année



Manuel de l'initiateur

UNIVERSITÉ DU BRIDGE



Cette édition 2012 est une réactualisation du Programme Découverte 2007, résultat du travail remarquable d'Odile Beineix, France Fiastra et Philippe Cronier.

La méthode est due à la réflexion d'un groupe d'initiateurs qui ont ressenti la nécessité de moderniser l'apprentissage du bridge en milieu scolaire. Elle est tout particulièrement destinée aux initiateurs qui interviennent dans les collèges, en « première année de bridge ».

Nous remercions Jacqueline Airault, Benoît Devèze, Joséphine Flavigny, Claire Garaud, Corinne Gentil, Jean-Charles Olivan et Florence Raulin qui ont participé à son élaboration et à son écriture.

Dans le souci d'harmoniser l'ensemble de l'enseignement du bridge, nous avons adopté l'ouverture d'1SA à 15-17 H. Les modifications qui en découlent ont été supervisées par Bernard Feltin, initiateur chevronné du comité de l'Hurepoix.

Depuis 2007 ce manuel reçoit un accueil très favorable de la part des initiateurs, et c'est sur son modèle que nous compléterons le Programme Découverte par un manuel destiné à la deuxième année de bridge scolaire.

Très bon « enseignement » à tous !

L'équipe de l'Université du Bridge
Septembre 2012

FAIRE DÉCOUVRIR LE BRIDGE AUX JEUNES ?

*Depuis dix ans, 80% de nos élèves nous abandonnent durant la première année;
Pour permettre à ceux qui restent de continuer sur de bonnes bases et à ceux qui partent d'être satisfaits de leur expérience, il était indispensable d'avoir recours à une nouvelle méthode.*

Son objectif est double :

- **donner aux jeunes en une seule année scolaire une vue globale de ce qu'est le jeu de bridge.**
- **apprendre aux enfants à aimer le bridge et leur donner envie de poursuivre et d'y jouer entre eux.**

Le temps consacré au minibridge a été réduit pour aborder dès la première année des **notions simples d'enchères**.

Le bridge est un jeu : les enfants ne doivent pas ressentir les séances de bridge comme une nouvelle discipline scolaire ; les quelques notions théoriques indispensables doivent passer par **l'interactivité**, cartes en main.

C'est pourquoi sont prévus un certain nombre de petits exercices à faire en quelques minutes **cartes sur table** ; vous aurez à les préparer à l'avance.

Pour chaque séance, **quatre donnes simples** sont proposées mais sans doute encore trop difficiles pour certains ; ne commentez pas longuement, faites apparaître uniquement l'objectif de la donne, encouragez la moindre initiative et gardez toujours à l'esprit que l'essentiel est que les enfants **jouent**.

Ne culpabilisez pas s'ils ne jouent parfois que trois donnes, la quatrième est destinée aux plus rapides puisqu'il n'est guère possible de jouer des donnes libres dans le cadre de l'objectif de la séance.

Il est nécessaire de faire des pauses régulières dans la progression. A la place d'une ou deux séances, de petits **tournois** (possibles avec peu d'élèves) seront l'occasion de mettre en pratique les acquis.

Bien sûr, au début, l'approche du bridge sera essentiellement ludique. Par la suite l'érosion naturelle des effectifs aura pour effet de ne vous laisser que des enfants motivés à qui il sera possible de proposer un véritable apprentissage.

Bonne année scolaire,

L'équipe de rédaction de l'Université du Bridge

OBJECTIFS ET DÉCOUPAGE DES SÉANCES

Thème 1 : J'apprends les règles

Objectifs

- Maîtriser les règles de base
- Intégrer la notion de contrat (déclarant et défense)
- Déclarer un contrat en minibridge : évaluation en points H, Table de Décision

Découpage en trois séances

- Séance 1.1 : Découverte du jeu sans mort
- Séance 1.2 : La notion de contrat
- Séance 1.3 : Repérage et prévision des levées

Thème 2 : Je crée et je réalise des levées

Objectifs

- Réaliser ses levées maitresses (gestion des communications)
- Créer des levées avec des honneurs (déclarant et défense) = levées d'honneurs
- Créer des levées avec des petites cartes (déclarant et défense) = levées de longueur

Découpage en quatre séances

- Séance 2.1 : Communications
- Séance 2.2 : Affranchissement d'honneurs, entame tête de séquence
- Séance 2.3 : Affranchissement de longueur, entame d'une petite carte. La manche, les chelems, les paliers inutiles
- Séance 2.4 :- **Tournoi de révision n°1**

Thème 3 : Nous jouons avec un atout

Objectifs

- Découvrir le jeu à l'atout – Évaluation en points HD
- Déclarer un contrat à l'atout
- Le pouvoir de l'atout (déclarant et défense)

Découpage en trois séances

- Séance 3.1 : Découverte de l'atout
- Séance 3.2 : Déclarer un contrat à l'atout – Maîtriser les atouts des adversaires
- Séance 3.3 : Le pouvoir de l'atout : la coupe (déclarant et défense)

Thème 4 : À la découverte des enchères : l'ouverture de 1SA

Objectifs

- L'introduction aux enchères
- L'ouverture de 1SA,
 - les réponses à Sans Atout
 - les réponses en majeure
- Notion de plan de jeu

Découpage en quatre séances

- Séance 4.1 : L'ouverture de 1SA, prise de décision du répondant
- Séance 4.2 : Propositions du répondant, 2SA, 4SA, 5SA et réactions de l'ouvreur
- Séance 4.3 : Annonce de contrats en majeure sur l'ouverture de 1SA. compléments sur la marque à l'atout
- Séance 4.4 : - **Tournoi de révision n°2**

Thème 5 : Nos premières ouvertures majeures

Objectifs

- L'expression du fit
- Les ouvertures de 1♥ et 1♠, réponses avec le fit
- Les premières impasses
- Cartes à fournir sur l'entame
- Principes d'entame à l'atout.

Découpage en quatre séances

- Séance 5.1 : L'ouverture de 1♥ ou 1♠, réponses avec le fit au palier de 4. Les premières impasses.
- Séance 5.2 : L'ouverture de 1♥ ou 1♠, soutien au palier de 3, réactions de l'ouvreur – Répéter une impasse, cartes équivalentes en défense.
- Séance 5.3 : Soutien au palier de 2, suite des enchères. – Principes d'entame à l'atout.
- Séance 5.4 : - **Tournoi de révision n°3**

Thème 6 : Les enchères à quatre

Objectifs

- Mécanisme des enchères à quatre
- Intervention à 1SA, développements
- Intervention à 1♠ (sur l'ouverture de 1♥), enchères de soutien
- Double impasse

Découpage en deux séances

- Séance 6.1 : Mécanisme des enchères à quatre - L'intervention à 1SA. – Principes de signalisation
- Séance 6.2 : L'intervention à 1♠, enchères de soutien Double impasse.

Quelques conseils pour vous aider à utiliser ce manuel

Signalétique des textes :

Italique : les conseils pédagogiques et pratiques

Gras encadré : les notions à retenir

? | Définitions

Astuces pour les managements cartes sur table.

Les managements sont en principe numérotés ; ils sont conçus sur les quatre couleurs afin d'utiliser un minimum de jeux par séance pour les préparer.

Nous vous conseillons de préparer pour chaque séance les cartes des diagrammes dans les étuis plastiques souples, sur lesquels vous aurez collé des étiquettes vierges sur les quatre rabats. A chaque leçon, vous pourrez ainsi noter le numéro du management au crayon. Vous gagnerez du temps.

Donnes d'application

Toutes les donnes se trouvent sur les trois jeux fléchés correspondant au programme, à l'exception des quatre donnes du tournoi n°3 qu'il vous faudra dupliquer dans des étuis.

Dans chacun des jeux fléchés, deux cartes libres vous indiqueront :

1. la façon de distribuer les cartes
2. la correspondance entre le numéro de la donne du jeu fléché et la référence de la donne sur le manuel.

Vous trouverez sur les dernières pages de la méthode la liste de toutes les donnes avec leur thème et leur correspondance avec les jeux fléchés.

Le déclarant est toujours en Sud. Pensez à faire tourner le tapis (par exemple) afin que chaque élève soit déclarant à tour de rôle.

Table de Décision

N'oubliez pas de mettre à la disposition de vos élèves la « Table de Décision » et le « Tableau des scores » qui figurent recto-verso sur une petite carte au format A5.

Ils pourront ainsi les consulter à tout moment.



Thème 1

J'apprends les règles

Les notions abordées dans les trois séances de ce thème 1 sont fondamentales.

Ce sont les seules dont il faudra vérifier l'acquisition avant de poursuivre.

Thème 1 : J'apprends les règles

Objectifs

- Maîtriser les règles de base
- Intégrer la notion de contrat (déclarant et défense)
- Déclarer un contrat en minibridge : évaluation en points H, Table de Décision

Découpage en trois séances

- Séance 1.1 : Découverte du jeu sans mort
- Séance 1.2 : La notion de contrat
- Séance 1.3 : Repérage et prévision des levées

Séance 1.1

DÉCOUVERTE DU JEU SANS MORT

Le premier contact avec les élèves est déterminant. Cette première séance de découverte n'est pas, comme on pourrait le penser, la plus facile de l'année, de plus vous serez sans doute un peu déroutés par le contenu que nous vous proposons. Donc, pour vous aider à vous y préparer, nous vous invitons à lire attentivement ces quelques lignes.

Il serait bien que tous les membres de l'équipe d'animation soient présents, c'est le jour où les élèves ont le plus besoin d'être encadrés.

Attention, 16 élèves dans une salle est un maximum, s'il y en a plus, il faudrait demander une deuxième salle, même pour la première séance.

- ⊙ Pour éviter toute agitation inutile, pensez à aménager la salle avant l'arrivée des élèves : tables accolées deux par deux et recouvertes d'un tapis avec les quatre chaises autour. Certains d'entre vous auront peut-être la chance de se retrouver dans les locaux du foyer, mais dans le plus grand nombre des cas, c'est d'une simple salle de classe dont vous disposez, aussi, il est important que les élèves sentent, dès leur entrée, qu'ils ne sont pas là pour assister à un cours de plus !
- ⊙ Ne préparez pas un beau discours, les enfants ne sont pas venus pour vous écouter parler, ils sont venus pour jouer et pour jouer tout de suite.
- ⊙ Gardez à l'esprit qu'il ne faut pas expliquer ce que l'on va faire, mais **faire faire** en expliquant au fur et à mesure.

Programme de la séance

- **La création des équipes : on joue avec un partenaire**
- **La hiérarchie des cartes, la notion de levée**
- **La règle fondamentale : fournir de la couleur demandée**
- **La défausse**
- **Le déroulement d'une donne : qui entame, qui a gagné, qui rejoue ?**

Après avoir fait installer les élèves quatre par quatre aux tables préparées, vous leur **souhaitez la bienvenue**, et, chaque initiateur **se présente** très brièvement.

L'un d'entre vous leur dit que le bridge est un jeu de cartes et peut leur **demander quels jeux de cartes ils connaissent**.

Ils citeront bien sûr le tarot et la belote, le mistrigri, la bataille, le président mais aussi le solitaire, la Dame de Pique, le Free Cell (ils y jouent sur l'ordinateur) et même... les 7 familles !!.

Attention, ne faites pas de commentaires, le tour de salle doit être **très rapide** (cinq minutes au maximum).

Enchaînez en donnant trois indications :

- Au bridge on joue à quatre joueurs, deux contre deux.
- Par commodité on désigne les joueurs par un point cardinal. Nord est associé à Sud, ces deux joueurs constituent la paire Nord-Sud. Leurs adversaires à la table forment la paire Est-Ouest.
- On utilise un jeu ordinaire de 52 cartes.

Ne les mettez pas **dans l'embarras** et **ne perdez pas de temps** en leur demandant de **calculer** combien chaque joueur aura de cartes !

Ils réaliseront assez vite qu'au bridge il faut savoir compter, ne les découragez pas dès le début.

Et il faut commencer à les faire jouer.

Déroutement de la première donne

Mettez sur chaque table un jeu de cartes et non un étui contenant un jeu

L'étui provoquerait inéluctablement des questions sans intérêt dans l'immédiat.

Vous aurez pris soin de préparer le jeu en triant les cartes par couleur sans les ranger, chacun des joueurs a ainsi une main régulière.

Demandez à chaque joueur Nord de bien vouloir distribuer les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre.

Invitez les élèves à compter leurs cartes (et oui 52 divisé par 4 ça fait 13 !!), à les trier par "famille" ♣, ♦, ♥, ♠, que l'on appelle au bridge **couleur** et à les ranger en faisant alterner les rouges et les noires. Trèfle et Carreau sont les **couleurs mineures**, Cœur et Pique les **couleurs majeures**.

Ils vont commencer, pour la plupart, par faire quatre tas devant eux ; tenir les treize cartes en éventail dans une seule main quand on n'a que onze ans est un exercice souvent très difficile au début !

Annoncez alors la hiérarchie des cartes,

"C'est comme à la bataille, la plus grosse c'est l'As, puis le Roi, la Dame, le Valet, le 10,.....jusqu'au 2 ».

On peut si l'on veut l'écrire au tableau.



Grosses cartes : As – Roi – Dame – Valet - 10 (la plus grosse est l'As).

Petites cartes : 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 - 2 (la plus petite est le 2).

Et demandez à chaque joueur de classer ses cartes, de la plus forte à la plus faible, dans chacune des couleurs.

Ne donnez pas la valeur des honneurs

C'est parfaitement inutile puisqu'on ne leur demande pas, pour l'instant, de trouver le contrat à jouer.

Cela évitera les confusions d'objectifs, ils n'auront pas tendance à "charger" comme au tarot pour gagner des points si le partenaire a mis l'As par exemple.

Faites jouer la donne avec des règles très simplifiées : à Sans-Atout mais sans mort, c'est-à-dire à une sorte de bataille à deux contre deux.

Voici qui est nouveau sans doute pour vous ! Mais vous allez vous apercevoir que cette façon de faire permet d'apprendre très rapidement les règles du jeu à des élèves qui n'ont parfois jamais joué aux cartes.

Il se peut que l'un des élèves connaisse le bridge et demande pourquoi on joue sans mort, il sera assez facile de lui expliquer que ce n'est que provisoire.

Comme il n'y a pas eu d'enchères il n'y a pas de déclarant.

Demandez arbitrairement à Sud d'entamer.

Expliquez qu'il s'agit de mettre la première carte de la partie sur la table ... mais laissez- le choisir sa carte d'entame.

Les autres joueurs doivent mettre, à tour de rôle, une carte de la **même couleur** (ils doivent **fournir**) soit une carte plus grosse, soit une plus petite, mais c'est **la plus grosse** qui **remportera la levée** (les quatre cartes jouées), encore appelé **pli**.

Il faudra pour une fois oublier les habitudes du tournoi, et laisser le gagnant de la levée ramasser les quatre cartes et les placer devant lui.

*Pensez à préciser que l'objectif au bridge est de faire **le plus de levées possible**.*

C'est à celui qui a **fait la levée** de **rejouer**. Il **peut**, s'il le souhaite, **changer de couleur**.

Là encore, laissez l'élève décider. Ne commentez pas, laissez jouer en contrôlant simplement le respect des règles du jeu proposées.

*Pensez à leur rappeler **qu'ils jouent en équipe** et qu'il est donc inutile de prendre le Roi du partenaire avec son As ; demandez-leur pourquoi.*

Dès que l'un des joueurs n'a plus de carte de la couleur demandée, il doit mettre une carte d'une autre couleur (il **défausse**) ; en aucun cas **il ne pourra faire la levée**.

... Il mettrait volontiers l'As de Trèfle pour prendre le 9 de Cœur maître !! Suggérez-lui de choisir une carte inutile pour la suite, mais laissez le décider.

Un élève va sans doute vous demander pourquoi on ne peut pas couper. Expliquez-lui que l'on peut jouer en choisissant un atout mais que dans cette phase d'apprentissage, on a décidé de jouer sans atout.

A la fin de la donne :

Les **partenaires** (Nord-Sud d'une part, Est-Ouest d'autre part) **doivent** mettre en commun **leurs levées** et les **compter**. L'équipe qui a **gagné** est celle qui a réalisé **le plus de levées**.

Au bridge, seul compte le nombre de levées réalisées. **Le contenu de chaque levée n'a aucune importance**.

Il vous est facile de trouver deux exemples dans la donne jouée et de les étaler sur la table.

Chaque joueur a treize cartes, on ne peut donc faire que **treize levées** au maximum.

Que de découvertes faites au cours de cette première donne !
Mais **ce ne sont pas encore des acquis**, il faudra recommencer et y consacrer toute la séance.

*Certains initiateurs penseront que c'est inutile, qu'il faut aller de l'avant. Mais attention, il ne faut pas se laisser **aveugler par ceux qui s'expriment** et donc être tenté de brûler les étapes.*

*L'élève qui est particulièrement maladroit, celui qui n'a jamais joué aux cartes, celui qui n'a pas bien compris ce qu'il fallait faire, **ne se manifester pas**.*

C'est à l'initiateur de le repérer et de l'aider tout en calmant les impatiences des "débrouillards" en leur livrant quelques sujets de réflexion :

"Sais-tu combien de cartes à Pique sont tombées ?", "ton 10 de Cœur est-il maître maintenant ? pourquoi ?"

Voilà de quoi rendre la deuxième donne plus intéressante pour eux alors que le petit copain qui a la Dame de Trèfle sèche se tortille sur sa chaise se demandant bien quelle carte mettre sur le Roi de Trèfle des adversaires ; il a au moins retenu la hiérarchie des cartes mais n'hésitera peut-être pas à faire une renonce pour sauver sa Dame !

Déroulement des deux, trois ou quatre donnes suivantes

Procédez exactement de la même façon que pour la première donne, en faisant battre les cartes, couper, distribuer par de nouveaux élèves et en continuant à n'intervenir que pour rappeler les règles du jeu et les faire respecter.

*Ce n'est absolument pas le moment d'expliquer comment il aurait fallu faire pour réaliser plus de levées, il faut les **laisser jouer** même s'il est parfois très difficile de rester impassible.*

*Vos élèves n'ont sans aucun doute pas encore intégré le **vocabulaire** bien spécifique du bridge : entamer, fournir, faire la levée, défausser... ; il faut donc profiter de ces nouvelles donnes pour le **repréciser et le leur faire acquérir**.*

Terminez par une interrogation à laquelle on répondra à la prochaine séance

"Qui a fait le plus de levées et pourquoi ?"

Séance 1.2

LA NOTION DE CONTRAT

Programme de la séance

- **Déclarer un contrat, les règles du minibrigde**
 - L'évaluation en points H
 - La Table de Décision
 - Le donneur, l'ouvreur et la détermination du contrat
 - Le déclarant, l'entameur, le mort.
- **Réaliser son contrat et compter les levées faites**
 - Le contrat du déclarant
 - Le contrat de la défense
 - Le score

Quelques révisions

*Vous retrouvez vos élèves et ils sont impatients de se mettre à jouer, mais avant de commencer, il faut consacrer quelques **minutes (cinq maximum)** pour faire, **avec eux**, le **bilan des acquis**, en leur posant la question :*

"Qu'avons-nous appris la dernière fois ?"

*Attention, il s'agit de bien **discipliner** les réponses en leur demandant, **gentiment mais fermement**, de ne pas répondre tous à la fois et de lever le doigt pour avoir la parole.*

Vous devez veiller à laisser s'exprimer le plus grand nombre d'élèves en n'acceptant qu'une proposition par élève.

***Il faut arriver à leur faire dire**, (même dans le désordre) :*

- ⊙ On joue à deux contre deux (N.S contre E.O)
- ⊙ Chaque joueur reçoit treize cartes
- ⊙ Il faut fournir de la couleur demandée (demandez un exemple, faites dire que l'on n'est pas obligé de monter)
- ⊙ Le joueur qui a fourni la plus grosse carte remporte la levée (ou pli), c'est à dire les quatre cartes jouées et c'est lui qui rejouera tout en pouvant choisir une autre couleur.
- ⊙ Celui qui n'a plus de carte de la couleur demandée joue une carte d'une autre couleur qui ne pourra pas remporter la levée : on dit qu'il défause.
- ⊙ Le camp (l'équipe) qui a réalisé le plus de levées a gagné.

***N'oubliez pas de féliciter** l'ensemble des élèves, dites-leur : "aujourd'hui, vous allez donc pouvoir apprendre autre chose".*

Le contrat et la Table de Décision

Avant de commencer à jouer, il faut encore consacrer **cinq à six minutes** pour leur donner quelques explications, attention, **il ne s'agit pas de faire un cours**.

Vous posez la question qui avait servi de conclusion à la première séance :

Pourquoi une équipe fait-elle davantage de levées que l'autre ?

Certains se souviendront sans doute que c'est grâce aux grosses cartes.

Demandez-leur de les citer, (l'un d'entre vous les écrit au tableau), et dites qu'au bridge, on les appelle, **les honneurs**.

Expliquez que lorsqu'un camp possède plus d'honneurs que l'autre camp, il peut **faire le pari de réaliser un nombre de levées supérieur** (il va déclarer **un contrat**)

Pour pouvoir déterminer ce contrat, on a attribué aux honneurs (As Roi Dame et Valet) des points appelés **points d'honneurs (PH)**. (Les écrire au tableau).

L'expérience a montré qu'en fonction du nombre de points possédés par un camp, ce camp devrait faire un certain nombre de levées, ce qui a permis d'établir une table de correspondance, appelée : **Table de Décision**.

On écrit alors au tableau, tout en la commentant, la Table de Décision dont on distribue, ensuite seulement, une photocopie aux élèves.

On peut au passage expliquer pourquoi sept levées est le plus petit contrat.

Il y a treize levées au maximum dans le jeu donc si un camp veut en faire plus que l'autre il doit réaliser au moins sept levées, les adversaires n'en faisant que six.

Valeur des Honneurs

As : 4 points

Roi : 3 points

Dame : 2 points

Valet : 1 point

Table de Décision

Points détenus par le camp	Nombre de levées à faire
37-38-39-40	13
33-34-35-36	12
30-31-32	11
27-28-29	10
25-26	9
23-24	8
20-21-22	7

Donnes d'application

Pour cette deuxième séance, comme pour les suivantes d'ailleurs, nous vous proposons des **donnes préparées** ; elles sont **volontairement sans difficulté** aucune comme vous pouvez le constater, et cependant, pas si simples pour les élèves !

Prenez l'habitude de faire **jouer la même donne à toutes les tables simultanément**, la présentation de la donne et la surveillance du bon déroulement du jeu s'en trouveront facilitées.

C'est aussi la raison pour laquelle nous avons choisi **Sud comme déclarant pour toutes les donnes proposées**, à vous de faire **tourner** les tapis ou les élèves pour que tous soient déclarants. Vous remarquerez que le donneur n'est pas systématiquement Sud.

Attention : pour chacune des donnes, ne commentez pas le jeu de la carte, ne demandez pas de faire un plan de jeu, ce n'est pas l'objectif de la séance. Laissez-les jouer, contrôlez seulement que le contrat a été correctement déclaré et veillez au respect des règles du jeu.


Première donne de la séance (1.2.1)

- L'évaluation des mains en points H
- L'utilisation de la Table de Décision

Déroulement du jeu :

Chacun compte ses points. Les deux camps font leur total (on fait remarquer que l'ensemble des points de la donne est égal à 40)

Le camp qui a le plus de points annonce son contrat.

Donne 1.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 1			
♠ 9 8 6 ♥ R 8 7 2 ♦ D 10 7 ♣ 9 3 2 ♠ V 5 ♥ 10 4 3 ♦ A R V 9 8 ♣ 8 6 5	♠ R D 10 7 ♥ D V 9 5 ♦ 6 5 3 ♣ 7 4  ♠ A 4 3 2 ♥ A 6 ♦ 4 2 ♣ A R D V 10	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ai 18 pts	J'ai 9 pts	J'ai 5 pts	J'ai 8 pts
Nord est le premier à donner son nombre de points à haute voix , puis Est, Sud, et Ouest en font autant. Les camps font leur compte (23 points en N.S, 17 en E.O). Le camp N.S. est majoritaire, la Table de Décision lui indique qu'il devrait pouvoir réaliser 8 levées.					

Pour l'instant, on ne parle pas de déclarant.

Il faut alors inviter Ouest à jouer une carte : il devrait entamer spontanément de l'As de Carreau mais peut-être choisira-t-il une autre carte.

Laissez faire. S'il vous demande conseil, rappelez-lui simplement que le camp de la défense a lui aussi des levées à faire et qu'il lui faut bien regarder ses cartes.

Deuxième donne de la séance (1.2.2)

- Le donneur, l'ouvreur
- La déclaration du contrat
- Le contrat de la défense
- Le déclarant, l'entameur

Pour éviter que tout le monde n'indique son nombre de points et ne parle trop, on va introduire la notion d'ouvreur.

Si le donneur a au moins 12 points, il dit "j'ouvre" et c'est seulement son partenaire qui indique son nombre de points (pas les autres, à eux de faire le calcul).

Si le donneur a moins de 12 points, il dit "je passe" et la parole va au joueur suivant, jusqu'à ce qu'on trouve un ouvrier. Si on ne trouve aucun ouvrier, la donne sera redistribuée.

Donne 1.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 2			
♠ 6 5 3 ♥ D V 10 2 ♦ V 7 6 ♣ 8 4 3 ♠ A R D 2 ♥ 8 5 3 ♦ 9 5 4 ♣ 9 6 2	♠ V 10 9 8 ♥ A R 9 ♦ 10 8 3 ♣ V 10 7 ♠ 7 4 ♥ 7 6 4 ♦ A R D 2 ♣ A R D 5				
		Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Je demande 7 levées		J'ai 4 points	Je passe
		Est n'ayant pas 12 points, dit « je passe » Sud avec 18 points dit simplement « j'ouvre » Son partenaire qui est en Nord annonce à haute voix « j'ai 4 points »			

Sud calcule que la force de son camp est de 22 points, il annonce "je vais jouer pour faire au moins 7 levées" on dit qu'il **déclare un contrat**, il devient ainsi le **déclarant**.

On demande alors au camp E.O combien de levées il doit réaliser pour faire échouer (on dit **chuter**) le camp N.S. Le contrat de la défense est de réaliser au moins 7 levées également.

Faites entamer le joueur qui est placé à la gauche du déclarant.

Attention, on ne commente pas la donne à la fin du coup et bien sûr on ne la rejoue pas !

Troisième donne de la séance (1.2.3)

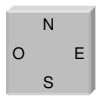
- Le mort
- L'observation des cartes
- Le nom du contrat, le score

*Vous allez pouvoir annoncer à vos élèves que maintenant qu'ils connaissent (on l'espère) les règles du jeu, ils vont pouvoir **réellement jouer au bridge**.*

Ce jeu a, en effet, une particularité : tous les joueurs voient les cartes du partenaire du déclarant !

Après l'entame, le partenaire du déclarant va étaler son jeu sur la table, on dit qu'il fait "le mort", son rôle sera de jouer les cartes indiquées par son partenaire qui, lui, va donc jouer avec les deux jeux, le sien et celui du mort.

Les bridgeurs ne disent pas "je demande 7 levées" mais "je joue 1SA". 8 levées correspondent donc au contrat de **2SA**, 9 levées à **3SA**, 10 levées à **4SA** ...

Donne 1.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 3			
♠ 8 5 4 ♥ A R D 10 ♦ 8 6 4 ♣ 9 3 2 Entame : As de Cœur	♠ A 3 2 ♥ 9 7 5 ♦ 10 5 3 ♣ R D 10 8  ♠ V 10 9 6 ♥ V 4 2 ♦ D V 9 ♣ 7 6 4 ♠ R D 7 ♥ 8 6 3 ♦ A R 7 2 ♣ A V 5	Sud J'ouvre Je demande 9 levées, soit 3SA	Ouest	Nord J'ai 9 pts	Est
Vos élèves connaissent maintenant le processus de la recherche du contrat auquel ils doivent apprendre à donner un nom ⁽¹⁾ . Vérifiez qu'ils ont tous demandé 3SA Ouest, placé à la gauche du déclarant, entame de l'As de Cœur et Nord étaie son jeu sur la table.					

Nord découvre le jeu de son partenaire, il peut ainsi commencer à élaborer une stratégie pour réaliser son contrat en combinant les deux jeux.

Vous devez vous contenter de la suggérer seulement, sans proposer de faire un plan de jeu.

Invitez les adversaires à observer les cartes du mort (leur rappeler qu'ils ont eux aussi des levées à réaliser s'ils veulent faire chuter le déclarant et leur demander combien!). Bien sûr, là encore il faudra laisser jouer sans intervenir.

A la fin du jeu ils vont **attribuer des points** à l'un ou à l'autre camp selon que le contrat est réussi ou non (on dit chuté).

Si le contrat est réussi, le camp du déclarant obtient :

Contrat demandé	Je m'engage à faire au	Score selon le nombre de levées réalisées						
		=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1SA	7 levées	90	120	150	180	210	240	270
2SA	8 levées	120	150	180	210	240	270	
3SA	9 levées	400	430	460	490	520		
4SA	10 levées	430	460	490	520			
5SA	11 levées	460	490	520				
6SA	12 levées	990	1020					
7SA	13 levées	1520						

Si le contrat est chuté, le camp de la défense (on nomme ainsi les adversaires) marquera 50 points par levée de chute (on n'envisage pas de vulnérabilité bien sûr).

Ne parlez pas de primes, et si vos élèves sont surpris par les sauts de gains à certains paliers, félicitez-les. L'explication viendra plus tard.

Demandez à chaque table de noter les points obtenus par l'un ou l'autre camp, et invitez l'un des élèves à écrire au tableau l'ensemble des résultats :

⁽¹⁾ Rappelez aux élèves qu'à chaque donne on peut réaliser au maximum treize levées ; le camp qui déclare le contrat espère réaliser plus de levées que le camp adverse, donc dès qu'il fera 7 levées, il en fera une de plus que les adversaires qui en auront donc réalisé 6 puisque (6+7=13 !).

Exemple : Table 1 : Sud a réalisé 9 levées : N.S marque 400 points
 Table 2 : Sud a réalisé 8 levées : E.O marque 50 points
 Table 3 : Sud a réalisé 10 levées : N.S marque 430 points

Vous pouvez donc donner le classement des paires Nord-Sud et Est-Ouest pour cette donne :


Première la paire N.S 3, puis N.S1 et enfin N.S 2
 En Est-Ouest, c'est E.O 2 qui est première...

Quatrième donne de la séance (1.2.4)

- L'avantage d'entamer
- On ne gagne pas toujours

Le respect de la Table de Décision ne garantit pas obligatoirement la réussite du contrat.

On va procéder comme précédemment, il faut bien sûr penser à changer de déclarant.

Donne 1.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 4			
	♠ 9 7 3 2 ♥ A R 4 ♦ R 9 2 ♣ 9 7 6	Sud	Ouest	Nord	Est
			Je passe	Je passe	Je passe
		J'ouvre		J'ai 10 pts	
		Je joue 3SA			
♠ V 8 ♥ 6 5 2 ♦ 8 6 3 ♣ A R D 10 2		♠ 6 5 4 ♥ V 10 9 7 ♦ D V 10 7 ♣ 5 4	Si Ouest joue tous ses Trèfles, la défense réalisera cinq levées. Malgré les points et ce que dit la Table de Décision, Sud ne réalisera pas son contrat sans qu'il ait commis la moindre faute. Score : 3SA -1 : 50 EO		
	♠ A R D 10 ♥ D 8 3 ♦ A 5 4 ♣ V 8 3				

Il faudra déculpabiliser le déclarant qui ne peut que subir.

Moralité : même avec le nombre de points théoriquement nécessaires, on peut chuter son contrat, **cela dépend de la répartition des cartes et de la vigilance de la défense**

A la fin de la donne ils comptent leurs levées et se reportent au tableau des scores. Vous félicitez ceux qui ont bien défendu, et faites gentiment remarquer à ceux qui sont très fiers d'avoir réussi leur contrat qu'ils ont été aidés par les étourderies de leurs adversaires.

Assurez-vous que le score soit toujours donné aux enfants.

Séance 1.3

REPÉRAGE ET PRÉVISION DES LEVÉES

Programme de la séance

- Carte maîtresse
- Visualisation et repérage
- Prévion des levées

Commencez la séance en rappelant que l'une des particularités du bridge est de jouer avec un mort. Demandez aux élèves s'ils se souviennent qui est mort et pourquoi.

La carte maîtresse

Expliquez que le déclarant a l'avantage de jouer avec deux jeux.

Encore faut-il qu'il sache en profiter c'est-à-dire qu'il sache **repérer les forces** dont il dispose pour réaliser son contrat : ce sont les cartes avec lesquelles il est sûr de réaliser des levées, **elles sont appelées cartes maîtresses**.



On dit que le déclarant a une carte maîtresse lorsque le camp de la défense ne possède pas de carte supérieure dans la couleur de cette carte.



Pour permettre aux élèves de bien comprendre cette notion, vous allez leur proposer une petite séance d'exercices, mais attention elle ne **doit pas excéder cinq minutes**, aussi pour la réussir plusieurs précautions sont nécessaires :

- ⊙ Ne pas utiliser de diagrammes écrits au tableau (ou sur une feuille), mais des cartes posées sur la table.
- ⊙ Avoir préparé les distributions à étudier et avoir déjà mis les cartes, faces cachées, sur une table.
- ⊙ Avoir un nombre restreint d'élèves autour de vous, six est un maximum.

Avec trois tables pour deux initiateurs, faites deux groupes ; les deux initiateurs font le même exercice à deux tables différentes.

Et si vous êtes seul, pourquoi ne pas proposer aux élèves dont vous ne pouvez pas vous occuper momentanément de faire une partie libre !

Étalez les diagrammes suivants en retournant les cartes préparées et en les ramassant à la fin de chaque exercice : faites observer les cartes par les élèves et demandez-leur le nombre de cartes maîtresses dans chaque cas.

①	<p>♠ A 8 3  ♠ 10 5 2</p>	Le camp de la défense possède-t-il une carte supérieure à l'As de Pique ? Non, donc l'As est une carte maîtresse.
②	<p>♥ R 6 5  ♥ 7 4 2</p>	Le camp de la défense possède-t-il une carte supérieure au Roi de Cœur ? Oui, l'As, donc le camp du déclarant ne possède pas de carte maîtresse à Cœur.

③	<p>♦ A 8 3</p> <p>□</p> <p>♦ D 5 2</p>	Le camp de la défense possède le Roi de Carreau supérieur à la Dame du camp du déclarant, donc le camp du déclarant ne possède qu'une seule carte maîtresse, l'As.
④	<p>♣ A 5 2</p> <p>□</p> <p>♣ R V 4</p>	Le camp de la défense possède la Dame de Trèfle supérieure au Valet, le camp du déclarant possède donc deux cartes maîtresses, l'As et le Roi.
⑤	<p>♠ R 7 6</p> <p>□</p> <p>♠ D 9 4</p>	Le camp de la défense possède l'As de Pique supérieur au Roi et à la Dame, le camp du déclarant ne possède pas de carte maîtresse.


Visualisation, repérage et prévision des levées

Ces notions sont abordées cartes en main avec les quatre donnes préparées de cette séance.

Proposez aux élèves la première donne de la séance, ils sont sans doute impatients de commencer.

*Demandez à chacun de **garder ses cartes à chaque pli** comme nous le faisons en tournoi, il faut bien sûr leur expliquer comment les orienter pour qu'ils puissent comptabiliser leurs levées à la fin de la donne.*

Première donne de la séance (1.3.1)

Donne 1.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 5			
	♠ V 8 6 4 ♥ R 8 7 5 ♦ V 10 ♣ 4 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 5 ♥ 10 4 3 ♦ A R D 9 8 ♣ 8 6 5				Je passe J'ai 5 pts	Je passe
	♠ A 3 2 ♥ A 6 2 ♦ 7 4 ♣ A R D V 10	J'ouvre Je joue 2SA			
	♠ R D 10 7 ♥ D V 9 ♦ 6 5 3 2 ♣ 9 7	Ouest entame de l'As de Carreau et, à la vue du mort, constate que s'il joue par la suite le Roi, tous ses Carreaux seront devenus maîtres. Score : 2SA = : 120 NS.			

Le seul problème de Sud est de bien défausser, vous allez simplement le mettre en garde de ne pas défausser des cartes qui feront des plis par la suite, mais laissez le choisir sa carte.

A la fin de la donne les élèves **notent les points** obtenus au tableau, comme ils l'ont fait à la séance précédente.

Chacun reprend ses cartes, les trie par couleur, les range par ordre croissant et les pose, faces cachées, sur la table.

Attention, il n'est question ni de rejouer la donne ni de faire l'analyse de son déroulement, vous allez simplement faire **repérer** à tous les cartes maîtresses.

- Nord et Sud retournent leurs cartes et les quatre joueurs comptent alors les cartes maîtresses du camp du déclarant.

Il vaut mieux ne pas compter les cartes maîtresses du déclarant, puis celle du mort et faire l'addition, mais il faut commencer par **une couleur et regarder les cartes du mort et du déclarant** dans cette couleur, puis passer à la couleur suivante.

- à Pique : le camp de la défense ne possède pas de carte supérieure à l'As, le camp du déclarant a une carte maîtresse.
- à Cœur : le camp de la défense ne possède aucune carte supérieure à l'As et au Roi, le camp du déclarant a deux cartes maîtresses.
- à Carreau : le camp de la défense possède l'As, le Roi et la Dame, le camp du déclarant n'a aucune carte maîtresse.
- à Trèfle : le camp de la défense n'a pas de carte supérieure aux cartes du camp du déclarant qui a donc cinq cartes maîtresses.

Le camp du déclarant possède donc huit cartes maîtresses, il doit réussir son contrat à condition de ne pas défausser l'une d'elles.

- Sud ramasse maintenant ses cartes et Ouest étale son jeu. Les élèves sont invités à rechercher les cartes maîtresses d'Ouest :
 - ⊙ à Pique à Cœur et à Trèfle, pas de cartes maîtresses,
 - ⊙ à Carreau, il y en a trois : l'As, le Roi et la Dame.
- Invitez-les à **regarder les cartes du mort** à Carreau et faites leur dire qu'après avoir joué l'As et le Roi de Carreau (ou la Dame), le 9 et le 8 sont **devenues des cartes maîtresses**.

On passe à la donne suivante sans oublier bien sûr de changer de déclarant.

Deuxième donne de la séance (1.3.2)

Donne 1.3.2. Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 6												
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>♠ V 8 2 ♥ V 7 5 4 ♦ R V 10 ♣ D V 10</p> <p>♠ A R D 10 ♥ 9 8 3 2 ♦ 7 4 2 ♣ 9 7</p> <p>♠ 6 5 4 ♥ A 6 ♦ A D 3 ♣ A R 5 4 2</p> </div> <div style="width: 10%; text-align: center;"> </div> <div style="width: 45%;"> <p>♠ 9 7 3 ♥ R D 10 ♦ 9 8 6 5 ♣ 8 6 3</p> </div> </div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Je passe</td> </tr> <tr> <td>J'ouvre Je joue 3SA</td> <td></td> <td>J'ai 9 pts</td> <td></td> </tr> </table> <p>Dans 90 % des cas, Ouest entame de l'As de Pique.</p> <p>Le mort étale son jeu : tout le monde est invité à observer le jeu du mort.</p> <p>Score : 3SA = : 400 NS.</p>	Sud	Ouest	Nord	Est				Je passe	J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 9 pts	
Sud	Ouest	Nord	Est										
			Je passe										
J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 9 pts											

Ouest doit remarquer que le Valet de Pique est troisième au mort et qu'il va tomber quand il rejouera le Roi et la Dame de Pique. Son 10 de Pique deviendra maître.

Il va donc réaliser les quatre premières levées.

A la fin de la donne, comme ils en ont maintenant l'habitude, ils comptent leurs levées et notent les points obtenus.

Invitez Nord et Sud à étaler leur jeu et faites refaire très rapidement le calcul du nombre de cartes maîtresses du camp du déclarant.

Puis Ouest s'étale et les élèves calculent combien il a de cartes maîtresses à la vue du mort.

Bien sûr on ne commente pas le déroulement de la donne, et on ne la rejoue pas.

Vous passez à la donne suivante en procédant de la même façon.

Troisième donne de la séance (1.3.3)

Donne 1.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 7			
	♠ R V 4 ♥ V 10 9 ♦ R D V 9 ♣ 9 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 8 3 ♥ A R D 8 7 ♦ 8 2 ♣ 10 7 4		J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 11 pts	
	♠ A D 5 2 ♥ 6 5 2 ♦ A 10 3 ♣ A 8 6				
	♠ 9 7 6 ♥ 4 3 ♦ 7 6 5 4 ♣ R D V 3	Sud ouvre et son partenaire lui indique qu'il a 11 points. Sud arrive à un total de 25 points et demande donc 3SA. Ouest entame de l'As de Cœur et voit au mort Valet 10 et 9 de Cœur. Donc après avoir joué l'As, le Roi et la Dame, son 8 et son 7 seront maîtres.			
		Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Quatrième donne de la séance (1.3.4)

Avec cette nouvelle donne les élèves rencontrent une situation nouvelle, le camp de l'ouvreur n'étant pas majoritaire doit passer.

Donne 1.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 8			
	♠ 7 5 2 ♥ D 10 9 ♦ V 10 ♣ A D 10 9 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 4 3 ♥ 8 7 6 2 ♦ 6 5 3 ♣ 8 7 3			Je passe J'ai 2 pts	Je passe J'ai 9 points	J'ouvre Je passe
	♠ A 9 6 ♥ A R V ♦ 8 7 4 2 ♣ R V 4	Combien as-tu de points ? Je joue 3SA			
	♠ R V 10 8 ♥ 5 4 3 ♦ A R D 9 ♣ 6 5	Est, avec ses 13 points, déclare qu'il ouvre, son partenaire annonce à haute voix : "j'ai 2 points". Est calcule que la force de son camp n'est que de 15 points. La Table de Décision lui indique qu'il n'a pas les moyens de jouer un contrat, il annonce donc : "je passe".			

C'est donc Sud, situé juste après Est (selon le sens des aiguilles d'une montre), qui va pouvoir décider d'un contrat puisqu'il sait maintenant que son camp est majoritaire.

Il demande à son partenaire : "combien as-tu de points ? " Nord répond à haute voix : "j'ai 9 points".

Avec une force de 25 points, la Table de Décision indique que l'on peut jouer un contrat de 9 levées, Sud déclare : "je vais jouer 3SA".

Score : 3SA = : 400 NS.

Thème 2

Je crée et je réalise des levées

*A partir de maintenant, il s'agit de donner aux
jeunes l'envie de jouer au bridge.
Ne demandez pas la maîtrise de l'acquis pour
poursuivre.*

Thème 2 : Je crée et je réalise des levées

Objectifs

- Réaliser ses levées maitresses (gestion des communications)
- Créer des levées avec des honneurs (déclarant et défense) = levées d'honneurs
- Créer des levées avec des petites cartes (déclarant et défense) = levées de longueur

Découpage en quatre séances

- Séance 2.1 : Communications
- Séance 2.2 : Affranchissement d'honneurs, entame tête de séquence
- Séance 2.3 : Affranchissement de longueur, entame d'une petite carte. La manche, les chelems, les paliers inutiles
- Séance 2.4 : - **Tournoi de révision n°1**

Séance 2.1

LES COMMUNICATIONS

Programme de la séance

- Les communications du déclarant
- Les communications du camp de la défense

Pour cette séance, les notions abordées seront découvertes cartes sur table. Pensez à préparer les cartes avant la séance, pour ne pas avoir à le faire devant les élèves.

Les communications du déclarant dans une couleur

Couleur où il y a le même nombre de cartes dans chaque main :

Mettez les cartes sur la table, et faites jouer cette couleur par vos élèves.

①	♣ A R 6 □ ♣ D 7 4	Quelle que soit la manière de jouer, vous ferez toujours trois levées à condition bien sûr de mettre une petite carte sur un honneur.
---	-------------------------	---

Couleur où il y a moins de cartes dans une des deux mains :

Enlevez le 4 de Sud et faites jouer cette couleur. Demandez à vos élèves de réaliser trois levées en commençant la première levée de la main de Sud.

C'est très volontairement qu'on n'utilise pas les termes "symétrique" et "asymétrique".

②	♣ A R 6 □ ♣ D 7	Si on commence par jouer le 7 pour l'As et ensuite le 6 pour la Dame, on ne pourra pas jouer le Roi. En revanche, si on commence par jouer la Dame pour le 6, et ensuite le 7 pour le Roi, on sera dans la bonne main pour jouer l'As.
---	-----------------------	--

③	♠ A D 6 □ ♠ R V 5 4 2	Il faut commencer par jouer le 2 pour l'As, puis la Dame et ensuite le 6 pour le Roi.
---	-----------------------------	---

Ces exemples illustrent le principe suivant :


Il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte


On appelle "main courte " la main du camp qui détient le moins de cartes dans la couleur.


Proposez deux donnes sur les communications du déclarant.

Après avoir imposé l'entame, laissez les enfants jouer et n'intervenez pas pendant la partie pour leur dire ce qu'il faut faire.

Première donne de la séance (2.1.1)


Donne 2.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 9			
	♠ A R V 2 ♥ 9 8 4 ♦ 7 5 3 ♣ 10 7 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 7 3 ♥ 6 2 ♦ D V 10 9 8 ♣ A D 4		J'ouvre Je joue 2SA		Je passe J'ai 8 pts	Je passe
Entame : Dame de Carreau	♠ D 4 ♥ A R 7 ♦ A R 4 2 ♣ 9 8 5 3				♠ 10 8 6 5 ♥ D V 10 5 3 ♦ 6 ♣ R V 2
		Le déclarant doit faire attention à bien manier les Piques, en commençant par jouer l'honneur de la main courte. Il prend l'entame avec le Roi de Carreau puis joue la Dame de Pique pour le 2 et le 4 pour le Valet. Il est dans la bonne main pour réaliser l'As et le Roi de Pique Score : 2SA = : 120 NS.			

Deuxième donne de la séance (2.1.2)

Donne 2.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 10			
	♠ A V 4 ♥ 5 4 ♦ V 10 9 2 ♣ A D 7 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 3 ♥ R D V 10 3 2 ♦ A 7 5 ♣ 3 2		J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 12 pts	Je passe
Entame : Roi de Cœur	♠ R D 5 2 ♥ A 8 7 ♦ 8 4 3 ♣ R V 4				♠ 9 8 7 6 ♥ 9 6 ♦ R D 6 ♣ 10 9 8 6
		Sud, en plus de son As de Cœur, doit réaliser quatre levées à Pique et quatre levées à Trèfle. Il faut à chaque fois commencer par les honneurs du côté court. Score : 3SA = : 400 NS. Avez-vous pensé à changer le déclarant ?			

Les communications du camp de la défense

Faites toujours manipuler les cartes par vos élèves :


♥ A 10 6 3 <u>2</u>	♥ 5 4  ♥ V 9 8	♥ R D 7	Ouest entame du 2 de Cœur. Est doit mettre la Dame puis jouer le Roi et le 7 pour rendre la main à son partenaire.
---------------------	---	---------	--

C'est exactement le même principe que chez le déclarant : en défense, il faut également jouer les honneurs du côté court.

Faites dire à vos élèves que c'est Est qui est le côté court car son partenaire entame dans sa couleur longue.


Troisième donne de la séance (2.1.3)

... Ce sont maintenant des problèmes pour les joueurs en défense.

Donne 2.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 11				
	♠ 8 5 4 ♥ R D 3 ♦ 9 6 3 ♣ R D 10 6		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 7 ♥ V 8 7 6 ♦ D 10 7 5 2 ♣ 9 3		♠ D V 9 6 ♥ 9 5 4 ♦ A R 4 ♣ V 8 7	J'ouvre		J'ai 10 pts	
Entame : 2 de Carreau	♠ A R 3 2 ♥ A 10 2 ♦ V 8 ♣ A 5 4 2		Je joue 3SA			
			Est doit prendre d'un honneur, rejouer l'autre et enfin donner la main à son partenaire grâce au 4 de Carreau. Il joue les honneurs du côté court afin d'éviter de bloquer la couleur d'entame. Score : 3SA -1 : 50 EO.			
			<i>Rappel : on ne rejoue pas la donne</i>			

Attention, ne parlez pas de quatrième meilleure ou de tête de séquence, on verra cela plus tard. Ne demandez pas non plus de jouer le Roi avant l'As, cela n'a pas d'importance pour le moment.

Quatrième donne de la séance (2.1.4)

Donne 2.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 12				
	♠ A D 4 ♥ 10 3 ♦ 10 7 5 2 ♣ R 9 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 5 2 ♥ R V 9 8 2 ♦ D V 3 ♣ 8 3		♠ V 9 8 3 ♥ A D ♦ 9 8 6 4 ♣ 10 7 2	J'ouvre	Je passe	Je passe	Je passe
Entame : 2 de Cœur	♠ R 7 6 ♥ 7 6 5 4 ♦ A R ♣ A D V 6		Je joue 3SA		J'ai 9 pts	
			Ouest doit visualiser le 10 de Cœur du mort et voir que tous ses Cœurs sont maîtres. Il doit penser à prendre la Dame de son partenaire avec son Roi...			
			Score : 3SA -1 : 50 NS.			

Séance 2.2

L'AFFRANCHISSEMENT D'HONNEURS

Programme de la séance

- Notion de cartes équivalentes
- Créer des levées : l'affranchissement d'honneurs
- Entamer dans sa couleur longue "tête de séquence "

Pour cette séance encore, les notions abordées seront découvertes cartes sur table. Vous aurez donc un grand nombre de distributions à préparer à l'avance pour cette séance, courage !!

Cartes équivalentes et affranchissement d'honneurs

♥ R 10 7 2 □	Vous possédez entre les deux mains quatre cartes qui se suivent : le Roi, la Dame, le Valet et le 10. Cela veut dire qu'en jouant n'importe laquelle de ces cartes, l'adversaire, pour faire la levée, devra mettre la même carte, ici l'As. Ce sont des cartes équivalentes.
♥ D V 5 3	



Des cartes d'une même couleur sont équivalentes si l'adversaire, quelle que soit la carte jouée, doit mettre la même carte pour remporter la levée.

A partir du même exemple, faites découvrir comment créer des levées en affranchissant des honneurs.

♥ R 10 7 2 □	Si on joue le Roi (carte équivalente à la Dame, au Valet et au 10), deux possibilités : - l'As tombe et les trois autres cartes équivalentes deviennent maîtresses, - l'As ne tombe pas, mais vous faites la levée. On continue alors la même manœuvre.
♥ D V 5 3	

♦ D V 2 □	L'adversaire possède deux cartes maîtresses, il faudra donc jouer deux fois en sacrifiant à chaque fois une des cartes équivalentes, pour gagner une levée.
♦ 10 9 5	



Lorsqu'un ou plusieurs honneurs sont devenus maîtres, on dit qu'ils ont été affranchis.

Avec ces nouvelles distributions, demandez à vos élèves combien de levées ils peuvent affranchir dans les exemples suivants :


①	②	③	④
♠ R V 4 □	♠ R D 4 □	♠ V 9 2 □	♠ D V 4 □
♠ D 2	♠ V 10 9 5 3	♠ D 10 6 3	♠ 10 9 3

- ① Vous avez trois cartes équivalentes et une seule carte maîtresse chez les adversaires. Vous allez pouvoir affranchir deux levées.
- ② Les adversaires ne possèdent que l'As et vous possédez cinq cartes équivalentes (avec cinq cartes dans la main la plus longue). Vous pouvez donc affranchir quatre levées.

- ③ Deux cartes maîtresses chez les adversaires, vous possédez quatre cartes équivalentes, soit deux levées à affranchir.
- ④ Ici vous possédez quatre cartes équivalentes mais vous avez seulement trois cartes dans chacune des mains. L'adversaire possède deux cartes maîtresses. Vous ne pourrez réaliser qu'une seule levée.

Première donne de la séance (2.2.1)

Affranchir sa couleur avant d'encaisser ses levées maîtresses

Donne 2.2.1.	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 13			
	♠ R 4 3 2 ♥ 8 6 3 ♦ 9 2 ♣ D V 10 6	Sud	Ouest	Nord	Est
				Je passe	Passé
		J'ouvre		J'ai 6 pts	
		Je joue 1SA			
♠ 9 7 5 ♥ R D V 10 ♦ R V 10 ♣ 9 7 5		♠ D V 10 8 ♥ 9 4 2 ♦ D 8 4 3 ♣ A 8	Sud peut affranchir des levées à Trèfle : il doit le faire immédiatement, avant d'encaisser ses levées dans les autres couleurs.		
Entame : Roi de Cœur	♠ A 6 ♥ A 7 5 ♦ A 7 6 5 ♣ R 4 3 2	Score : 1SA = : 90 NS.			

L'entame tête de séquence

A la fin de la donne, demandez à celui qui a entamé d'étaler son jeu.

Faites trouver la bonne entame. Vous aurez différentes réponses.

Certes il faut entamer d'un des quatre honneurs pour faire tomber l'As mais maintenant, il faut expliquer qu'en défense on ne voit pas le jeu de son partenaire et qu'il faut dialoguer avec lui (non pas par la parole mais grâce aux cartes).

Avec au moins trois cartes équivalentes, dont un honneur, il faut entamer de la plus forte de ces cartes équivalentes, la "tête de séquence".

Les exemples suivants sont très importants. Les élèves doivent expliquer à tour de rôle la signification de la carte d'entame, ce qu'elle promet, ce qu'elle dénie. Posez les cartes sur la table, demandez quelle est la carte d'entame et faites découvrir ce qu'on peut en déduire.


Avec :	Entamez :	Vous indiquerez à votre partenaire que vous avez aussi :	Mais que vous n'avez pas :
R D V 7 5	du Roi	la Dame et le Valet	l'As
D V 10 6 2	de la Dame	le Valet et le 10	le Roi
V 10 9 5 3	du Valet	le 10 et le 9	la Dame
10 9 8 7 2	du 10	le 9 et le 8	le Valet

L'entame d'un honneur promet les deux cartes juste en dessous, mais dénie l'honneur juste au dessus.


L'affranchissement d'honneurs existe aussi en défense et notamment à l'entame.

Le joueur qui est à l'entame devra d'abord choisir la couleur d'entame (la couleur la plus longue) et ensuite choisir la carte à entamer.


Deuxième donne de la séance (2.2.2)

Donne 2.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 14			
	♠ 7 6 5 ♥ 5 4 2 ♦ A R 3 2 ♣ A 6 5	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 4 3 ♥ A 6 ♦ 9 8 6 4 ♣ 10 7		♠ 9 8 2 ♥ 9 8 7 3 ♦ 10 7 ♣ R V 8 4	J'ouvre Je joue 3SA		
Entame : Roi de Pique	♠ A 10 ♥ R D V 10 ♦ D V 5 ♣ D 9 3 2	J'ai 11 pts Lorsque l'Ouest prendra la main à l'As de Cœur, il pourra faire tous ses Piques. Une levée de chute ! Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Troisième de la séance (2.2.3)

Donne 2.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 15			
	♠ A 6 3 2 ♥ A R 8 5 ♦ 10 9 8 ♣ 7 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 8 ♥ 9 6 2 ♦ A 7 2 ♣ D V 10 5 3		♠ D 10 9 5 ♥ D 10 7 3 ♦ R 3 ♣ 8 6 4	J'ouvre Je joue 3SA		
Entame : Dame de Trèfle	♠ R 7 4 ♥ V 4 ♦ D V 6 5 4 ♣ A R 9	Le déclarant doit affranchir ses Carreaux. Les deux joueurs de la défense devront rejouer Trèfle quand ils reprendront la main. Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Quatrième donne de la séance (2.2.4)

Donne 2.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 16			
	♠ A 8 6 ♥ D 9 2 ♦ 7 3 2 ♣ R 10 6 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 7 3 ♥ A 7 4 ♦ 10 9 8 6 4 ♣ 9 5		♠ 9 4 2 ♥ R 6 5 ♦ D 5 ♣ A V 7 3 2	J'ouvre Je joue 3SA		
Entame : 10 de Carreau	♠ R D V 5 ♥ V 10 8 3 ♦ A R V ♣ D 8	Je passe Je passe J'ai 9 pts Sud joue tout de suite Cœur vers la Dame pour affranchir deux levées d'honneurs. Rejouer un tour de Cœur fera plus tard tomber le deuxième honneur adverse et affranchira deux levées. Score : 3SA +1 : 430 NS.			

Séance 2.3

L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

Programme de la séance

- Les levées de longueur
- L'entame d'une petite carte
- Les paliers inutiles

Dans cette séance, les élèves découvriront comment créer des levées de longueur, toujours en manipulant les cartes.

Levée de longueur

Mettez les cartes sur la table et faites jouer cette couleur par vos élèves :

①	♣ V 10 7	♠ A R D 2	♣ 9 8 6	Après avoir joué l'As, le Roi et la Dame de Trèfle, si vous jouez le 2, il fera la levée.
		□		
		♣ 5 4 3		

Après avoir joué l'exemple ci-dessus, faites passer le 6 d'Est en Ouest :

①bis	♣ V 10 7 6	♠ A R D 2	♣ 9 8	Cette fois, le 2 ne fait pas la levée. Pourquoi le 2 a-t-il fait la levée dans l'exemple précédent et pas ici ?
		□		
		♣ 5 4 3		

Faites dire à vos élèves que :

- dans l'exemple ①, c'est parce que les Trèfles restants étaient répartis 3-3 que le 2 a fait la levée.
- dans l'exemple ①bis, le 2 n'a pas fait la levée car la répartition des Trèfles était 4-2.



Une levée de longueur est une levée gagnée avec une petite carte affranchie

Proposez leur maintenant les diagrammes suivants

Pourra-t-on faire des levées de longueur dans ces exemples ? Si oui, combien et à quelle condition ?

Utilisez un jeu et montrez ces exemples à la table. Faites manipuler les cartes de la défense pour leur montrer les différentes répartitions adverses possibles.

Demandez à vos élèves combien de levées ils peuvent affranchir dans chaque cas :

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

Première donne de la séance (2.3.1)

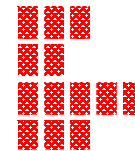
Donne 2.3.1.	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 17				
	♠ A 8 6 ♥ 6 5 4 ♦ A 4 3 ♣ 7 6 4 2 ♠ 10 4 ♥ V 10 9 3 2 ♦ D 10 9 ♣ R 10 3 Entame : Valet de Cœur		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ V 9 7 3 2 ♥ R 8 7 ♦ V 8 ♣ D V 9 ♠ R D 5 ♥ A D ♦ R 7 6 5 2 ♣ A 8 5				Je passe J'ai 8 pts	Je passe
			J'ouvre Je joue 3SA L'entame à Cœur garantit deux levées dans la couleur car le déclarant joue la dernière carte de la levée. <i>Ne mentionnez pas ici le terme "impasse »</i> Le déclarant dispose de huit cartes à Carreau. En cas de partage 3-2 des Carreaux du flanc, Sud fera deux levées de longueur. Sud joue tout de suite As, Roi et petit Carreau. Score : 3SA +1 : 430.			

L'entame d'une petite carte

Avant d'entamer, il faut choisir une couleur. Les jeunes viennent de découvrir l'affranchissement de longueur. Nous vous proposons de leur faire un exercice rigolo mais pas si bête que ça 😊.

Préparez une main 5332, mais posez les cartes face cachée.

Quand ils ont choisi une carte à entamer, retournez les cartes ils découvriront :



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

Ainsi, ils n'auront pas entamé de l'As de Pique comme ils l'auraient fait instinctivement.
 Si le joueur à l'entame n'a pas de tête de séquence dans sa couleur longue, il doit choisir sa plus petite carte.

Priorité à la couleur la plus longue !

Attitude du partenaire du joueur qui entame

Faites manipuler les cartes par vos élèves :

⑥	♣ 7 3 2 ♣ R V 9 6 <u>5</u> □ ♣ D 8 4 ♣ A 10	Ouest entame du 5. Est doit fournir la Dame pour aider son partenaire à affranchir la couleur et ainsi faire tomber l'As. S'il met le 4 ou le 8, Sud fera une levée inespérée avec le 10...
---	---	---

Est doit aider son partenaire dans l'affranchissement de sa couleur. Il doit donc fournir son honneur s'il en possède un dans cette couleur.

⑦	♥ V 6 5 ♥ D 9 8 7 <u>3</u> ♠ ♥ R 10 4	♥ A 2	Ouest entame du 3 de Cœur. Est doit mettre l'As et en rejouer pour affranchir la couleur de son partenaire.
---	---	-------	---

Ouest doit compter les cartes et doit savoir qu'il ne reste plus qu'une seule carte dehors en plus du Valet du mort. Toutes les deux tomberont lorsqu'il jouera la Dame. Ainsi, ses deux dernières petites cartes seront maîtresses.

Faites découvrir maintenant aux élèves la carte qu'ils doivent jouer en Est selon la carte jouée du mort...

⑧	♥ D 5 2 ♥ <u>3</u> ♠ ♥ R V 6	♥ R V 6	Ici, mettre le Roi sur le 2 ou le 5 permet à Nord de faire sa Dame, que l'As soit en Sud ou en Ouest. Il faut mettre le Valet, mais si la Dame est jouée, il faut fournir le Roi.
---	------------------------------------	---------	---

⑨	♠ V 6 4 ♠ <u>3</u> ♠ ♠ D 10 5	♠ D 10 5	Si le mort joue le 6, que joue Est ? Et si le mort joue le Valet ? Pourquoi ?
---	-------------------------------------	----------	--


En troisième position, il faut aider son partenaire en jouant sa plus forte carte « utile ».

Attention : n'utilisez pas le mot "sacrifice". Ce n'en est pas un, mais plutôt une "promotion d'honneur"

Deuxième donne de la séance (2.3.2)

Donne 2.3.2.	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 18				
♠ 7 6 ♥ D 8 7 5 3 ♦ A R 4 ♣ 7 3 2 Entame : 3 de Cœur	♠ A 8 5 2 ♥ 10 2 ♦ 8 5 3 2 ♣ A R 4 ♠ R 9 3 ♥ A R 6 ♦ D V 10 9 ♣ D 10 5	♠ D V 10 4 ♥ V 9 4 ♦ 7 6 ♣ V 9 8 6	Sud J'ouvre Je joue 3SA	Ouest Ouest entame du 3 de Cœur et Est doit jouer sa carte en fonction de celle jouée par le mort. Sud affranchit ses Carreaux mais le flanc a gagné la course de vitesse : trois Cœurs affranchis plus As et Roi de Carreau ...	Nord J'ai 11 pts	Est Je passe
Score : 3SA -1 : 50 EO.						

Troisième donne de la séance (2.3.3)

Donne 2.3.3.	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 19			
	♠ R 7 5 ♥ 8 6 3 ♦ A 8 7 4 2 ♣ R 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 6 2 ♥ R 10 4 ♦ D V 6 ♣ 10 9 2		♠ V 9 8 4 ♥ D 9 7 ♦ R 10 ♣ D V 8 4	J'ouvre	J'ai 10 pts	
Entame : 2 de Pique	♠ A 3 ♥ A V 5 2 ♦ 9 5 3 ♣ A 7 5 3	Le déclarant doit affranchir la couleur longue du mort en en donnant deux aux adversaires. Il joue Carreau à la deuxième levée.			
		Score : 2SA = : 120 NS.			

Manche, chelems et paliers inutiles

Abordez maintenant les différents contrats "intéressants", ceux qui donnent un score élevé. Vous introduirez ensuite les paliers inutiles.

Complétez la table de scores que les élèves connaissent déjà en introduisant les notions de manche et de chelem.

La manche

Quand on demande et qu'on réussit le contrat de 3SA (9 levées), on marque au moins 400 points. On dit qu'on a demandé **la manche**.

Il est important de le faire dès qu'on en a les moyens (25 points H dans le camp).

Les chelems

Déclarer et réussir le contrat de 6SA (12 levées, c'est à dire toutes les levées sauf une), rapporte au moins 990 points. Il s'agit du **petit chelem**. A partir de 33 points, il faut s'y risquer.

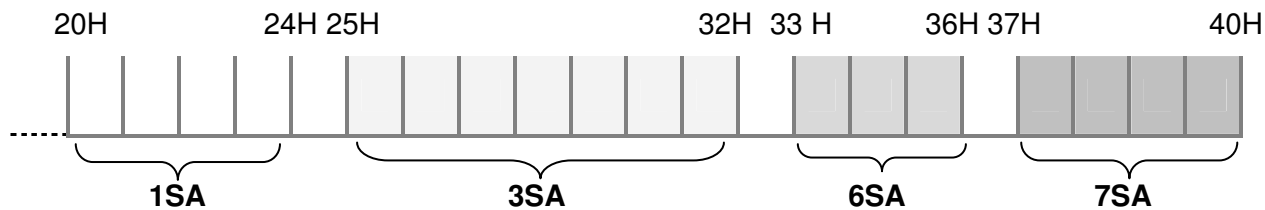
Déclarer et réussir le contrat de 7SA (13 levées, soit toutes les levées), rapporte 1520 points. Il s'agit du **grand chelem**. A partir de 37 points, il faut le demander.

Les paliers inutiles


Demander 1SA et réaliser une levée supplémentaire donne le même score que 2SA juste faits (soit 120 points). Il est donc inutile de jouer le contrat de 2SA. Autant rester au palier de 1, diminuant le risque de chute.

Faites éventuellement découvrir aux enfants quels sont les paliers inutiles (2SA, 4SA et 5SA)


- Dès qu'on a 25 points H dans le camp, il faut demander la manche (3SA).
- Si on a entre 33 et 36 points H, il faut demander le petit chelem (6SA).
- Avec au moins 37 points H, il faut demander le grand chelem (7SA).
- Entre 20 et 24 points H, il faut rester au palier de 1SA.
- Entre 26 et 32 points H, il ne faut pas demander les contrats de 4SA et 5SA, mais se contenter de 3SA.





Quatrième donne de la séance (2.3.4)


Donne 2.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 20			
♠ 9 7 ♥ A 6 ♦ V 8 6 4 ♣ R V 9 4 3 Entame : 3 de Trèfle	♠ R 8 6 ♥ 5 4 2 ♦ A R 3 2 ♣ 7 6 5  ♠ D 10 3 2 ♥ R D V 10 ♦ D 9 5 ♣ A 10	Sud J'ouvre Je joue 1SA	Ouest Je passe	Nord Je passe J'ai 10 pts	Est Je passe
		Ouest entame du 3 de Trèfle. Est doit coopérer et mettre sa Dame pour faire tomber un gros honneur. Ainsi, lorsqu'Ouest prendra la main, il pourra faire tous ses Trèfles. Ceux qui ont joué 2SA auront chuté ! Score : 1SA = : 90 NS.			

TOURNOI DE RÉVISION N°1

Donne T1-1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 21			
	♠ 7 4 ♥ A 9 2 ♦ A D 6 5 3 ♣ 9 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 9 8 2 ♥ 8 7 6 3 ♦ 4 2 ♣ 6 4				Je passe J'ai 10 pts	Je passe
Entame : Valet de Pique	♠ A R 5 ♥ R D V 10 ♦ R 8 ♣ A R 7 3	J'ouvre Je joue 6SA			
		Défense : entame tête de séquence.			
		Déclarant : affranchir les Carreaux du mort en en concédant un au flanc avant de jouer Cœur.			

Donne T1-2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 22			
	♠ D 10 9 5 4 ♥ R V 7 ♦ 8 4 ♣ V 9 7	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V ♥ 9 8 6 3 ♦ R V 5 2 ♣ A R D			J'ouvre Je joue 3SA		Je passe J'ai 10 pts
Entame : 4 de Pique	♠ A 8 7 ♥ D 10 4 ♦ 10 9 7 6 ♣ 10 8 5				
		Enchères : ne pas jouer au palier inutile de 4SA avec 27 H.			
		Défense : la plus forte en troisième sur l'entame.			
		Déclarant : en main au Roi de Pique, il faut jouer d'abord les honneurs de la main courte à Carreau. Si on n'a pas défaussé de Trèfle du mort le dernier est maître après ARD de Trèfle.			

Donne T1-3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 23			
	♠ A 4 ♥ A R 5 2 ♦ A 8 4 ♣ D 10 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 6 ♥ V 9 8 ♦ D V 10 9 ♣ 7 4 3		Je passe J'ai 8 pts	Je passe	J'ouvre Je joue 3SA	
Entame : 2 de Pique	♠ V 9 7 ♥ 6 3 ♦ R 5 3 2 ♣ R V 9 8				
		Défense : jouer la bonne carte en troisième			
		Le déclarant ne peut réaliser que huit levées.			

Donne T1-4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 24			
	♠ 8 7 5 3 ♥ 9 3 2 ♦ D V 8 4 ♣ R 7	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 6 ♥ R V 5 ♦ A 9 7 5 2 ♣ 4 2			Je passe J'ai 9 pts	Je passe	J'ouvre Je joue 3SA
Entame : 3 de Trèfle	♠ A 2 ♥ 10 8 6 4 ♦ 10 3 ♣ A V 6 5 3				
		Défense : Sud doit insister à Trèfle pour affranchir une levée de longueur après l'entame et le retour Trèfle.			

Thème 3

**Nous jouons
avec un atout**

Thème 3 : Nous jouons avec un atout

Objectifs

- Découvrir le jeu à l'atout – Évaluation en points HD
- Déclarer un contrat à l'atout
- Le pouvoir de l'atout (déclarant et défense)

Découpage en trois séances

- Séance 3.1 : Découverte de l'atout
- Séance 3.2 : Déclarer un contrat à l'atout – maîtriser les atouts des adversaires
- Séance 3.3 : Le pouvoir de l'atout : la coupe (déclarant et défense)

Séance 3.1


DÉCOUVERTE DE L'ATOUT

Programme de la séance

- Introduction de la notion d'atout
- Règles du jeu à l'atout
- Le pouvoir de l'atout : la coupe

Avant de parler de l'atout, faites jouer la première donne de la séance, et – pour une fois – à la fin du coup, analysez avec eux ce qui s'est passé. Ne donnez pas de score pour les donnes de cette séance.

Première donne de la séance (3.1.1)

Donne 3.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 2 - donne 1
♠ 5 4 ♥ 9 6 3 ♦ 10 6 3 ♣ A R D 10 2 Entame : As de Trèfle	♠ V 9 8 6 2 ♥ R D V ♦ R 9 8 7 ♣ 9  ♠ R D 10 7 3 ♥ A 5 2 ♦ A D 2 ♣ V 6	♠ A ♥ 10 8 7 4 ♦ V 5 4 ♣ 8 7 5 4 3 On joue cette donne à Sans-Atout, 3SA chute sur l'entame de l'As de Trèfle : la défense fait cinq levées à Trèfle et l'As de Pique.

A la fin du coup, faites étaler les quatre jeux sur la table, et demandez à vos élèves si Sud a mal joué :

Ils répondront sans doute qu'il ne pouvait rien faire parce que, Ouest avait beaucoup de Trèfles maîtres.

Demandez si certains ont déjà joué à des jeux avec atout.

La notion d'atout

Au bridge on peut **choisir** une des quatre couleurs comme atout, celle où on a le plus de cartes dans le camp.

On verra comment à la séance suivante.



L'atout est une couleur plus forte que les autres qui a un pouvoir particulier, celui de remporter la levée, même avec une petite carte. Quand on n'a plus de cartes dans la couleur demandée : on coupe.

Proposez alors à ce malheureux Sud de rejouer la donne à l'atout Pique (il ne faut pas le laisser sur un échec alors qu'il n'avait pas les moyens de l'éviter...).

Le deuxième tour de Trèfle est coupé avec le 2 de Pique. Sud ne perdra plus que l'As de Pique.



Comme dans les autres jeux, on ne peut couper **que** si on n'a plus de la couleur demandée
En revanche, **on n'est pas obligé** de couper.

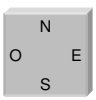
Dans cette séance, on imposera l'atout, il s'agit pour l'instant de voir dans quel cas on peut couper et de préparer la séance suivante où l'on introduira les points de distribution.

**C'est toujours le joueur qui a le plus d'atouts qui est déclarant.
Son partenaire est le mort.**

Pouvoir de l'atout : la coupe


Deuxième donne de la séance (3.1.2)

Dans un contrat à l'atout, on arrête le défilé des autres couleurs et on fait plus de levées que si on joue à Sans-Atout.

Donne 3.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 2
♠ V 10 9 8 4 ♥ 6 2 ♦ 6 5 4 ♣ V 9 6 Entame : Valet de Pique	♠ 7 6 2 ♥ D 8 4 3 ♦ R 7 2 ♣ A 7 3  ♠ 5 ♥ A R 10 7 5 ♦ A D V 3 ♣ R D 4	♠ A R D 3 ♥ V 9 ♦ 10 9 8 ♣ 10 8 5 2 Est passe et Sud ouvre L'initiateur annonce à la table qu'il faut jouer à l'atout Cœur. Nord annonce qu'il a 9 points. Le total des points est de 28, on va voir combien on fait de levées. Ouest entame du Valet de Pique. Le deuxième tour de Pique est coupé. Sud peut faire toutes les autres levées. <i>Faites remarquer qu'on a fait douze levées au lieu des dix prévues par les 28 points d'honneurs.</i>


Troisième donne de la séance (3.1.3)

L'atout permet de faire plus de levées que ce que prévoit la Table de Décision.

Donne 3.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 3
♠ D V 10 9 2 ♥ V 6 4 ♦ V 10 9 4 ♣ A Entame : Dame de Pique	♠ R 7 3 ♥ A 10 9 2 ♦ 8 ♣ R D V 7 4  ♠ 4 ♥ R 5 ♦ A 7 5 2 ♣ 9 8 6 5 3 2	♠ A 8 6 5 ♥ D 8 7 3 ♦ R D 6 3 ♣ 10 Nord ouvre et on impose que le contrat soit joué à l'atout Trèfle. Vous demandez qui va jouer le contrat (<i>c'est Sud qui va jouer car il a plus d'atouts</i>). Le contrat n'est pas annoncé mais on peut leur faire remarquer après coup qu'ils n'avaient que 20 points d'honneurs et que certains ont fait onze levées (ceux qui ont coupé trois Carreaux, mais on n'insiste pas ici sur le jeu de la carte). <i>Demandez ce qui était utile (avoir beaucoup d'atouts, une seule carte à Pique et une seule carte à Carreau).</i> <i>Vous pouvez en profiter pour introduire le mot singleton.</i>

Quatrième donne de la séance (3.1.4)

Les adversaires peuvent **surcouper**.

Donne 3.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 2 - donne 4
<p>♠ A R D 10 5 2</p> <p>♥ 2</p> <p>♦ 10 5 3</p> <p>♣ 6 5 3</p> <p>Entame : As de Pique</p>	<p>♠ 9 4</p> <p>♥ R V 7 4</p> <p>♦ D V 9</p> <p>♣ R 8 7 4</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ V 7 6</p> <p>♥ A D 10 6 5</p> <p>♦ R 7 6</p> <p>♣ A 2</p>	<p>♠ 8 3</p> <p>♥ 9 8 3</p> <p>♦ A 8 4 2</p> <p>♣ D V 10 9</p> <p>Sud joue à l'Atout Cœur.</p> <p>Ouest entame de l'As de Pique. Sud fera dix levées s'il coupe le troisième tour de Pique avec une grosse carte à Cœur, sinon il se fera "surcouper".</p>

Séance 3.2

DÉCLARER UN CONTRAT À L'ATOUT

Programme de la séance

- Les points de distribution
- La marque (Sans-Atout et atout)
- La décision du contrat ; le fit
- Maîtriser les atouts des adversaires

On va utiliser dorénavant la nouvelle table de scores.

TABLEAU DES SCORES								
CONTRAT FAIT			♣ ou ♦	♥ ou ♠	SansAtout			
	1	=		70	80	90		
+1			90	110	120			
+2			110	140	150			
+3			130	170	180			
+4			150	200	210			
+5			170	230	240			
+6			190	260	270			
2	=		90	110	120			
	+1		110	140	150			
	+2		130	170	180			
	+3		150	200	210			
	+4		170	230	240			
	+5		190	260	270			
3	=		110	140	400			
	+1		130	170	430			
	+2		150	200	460			
	+3		170	230	490			
	+4		190	260	520			
4	=		130	420	430			
	+1		150	450	460			
	+2		170	480	490			
	+3		190	510	520			
5	=		400	450	460			
	+1		420	480	490			
	+2		440	510	520			
6	=		920	980	990			
	+1		940	1010	1020			
7	=		1440	1510	1520			
CONTRAT CHUTE	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	...
Score adv.	50	100	150	200	250	300	350	...

Manche


Petit chelem

Grand chelem

Commencez la séance en faisant jouer la donne suivante.

Première donne de la séance (3.2.1)

Dans un contrat à l'atout, on fait souvent plus de levées qu'à Sans-Atout.

Donne 3.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 5
♠ - ♥ A R D V 8 2 ♦ 9 5 2 ♣ 10 7 6 2 Entame : As de Cœur	♠ 10 9 6 3 2 ♥ 5 ♦ R V 4 3 ♣ A D 4  ♠ D V ♥ 10 9 7 4 ♦ 10 8 7 ♣ V 9 5 3 ♠ A R 8 7 5 4 ♥ 6 3 ♦ A D 6 ♣ R 8	<i>Laissez-les compter leurs points d'honneurs et déterminer la hauteur du contrat (palier de 3). Imposez ensuite l'atout Pique.</i> Entame de l'As de Cœur, le deuxième Cœur est coupé en Nord et le déclarant fait toutes les levées suivantes s'il joue d'abord atout pour empêcher les adversaires de couper. Faites remarquer qu'on a fait douze levées au lieu des neuf prévues par les 26 points d'honneurs.

Si on a demandé le contrat de 3♠ et qu'on fait douze levées, combien marque-t-on ? (*leur faire trouver sur le tableau des scores*).

Si on a demandé le contrat de 6♠ et qu'on les fait, combien marque-t-on ?

Les points de distribution

Introduisez les points D en faisant participer vos élèves.

- Quel avantage y a-t-il pour le déclarant de jouer à l'atout ?
Ils répondent "on peut couper": bien leur faire préciser que c'est pour empêcher les adversaires de réaliser une levée
- Quelle couleur choisit-on comme atout ?
une couleur où on a beaucoup de cartes et surtout plus que les adversaires.
- Sachant qu'il y a treize cartes dans chaque couleur, combien faut-il en avoir ?
sept ça ne sera pas assez, huit sera mieux et plus on en aura, mieux ce sera.
- Quand a-t-on le droit de couper ?
quand on n'a plus de cartes dans la couleur demandée.

Vous allez expliquer alors les notions de chicane, singleton et doubleton, et les points de distribution. Précisez bien sûr qu'il s'agit des couleurs autres que l'atout !

- *Si on n'a aucune carte d'une couleur dès le départ, c'est un gros avantage ! On dit qu'on a une **chicane** dans cette couleur et on va rajouter **3 points**.*
- *Ce n'est pas très fréquent....
Qu'est-ce qui n'est pas mal non plus ? avoir une seule carte dans une couleur
On dit qu'on a un **singleton** et on rajoute **2 points**, car on ne pourra couper que la deuxième fois où la couleur sera jouée.*
- *Et si on n'a que deux cartes dans une couleur, quand pourra-t-on couper ?
La troisième fois, c'est moins intéressant. On a un **doubleton** et on rajoute **1 point**.*
- *Rappeler que pour choisir un atout, le camp du déclarant doit posséder au moins huit cartes dans cette couleur ; si on a plus d'atouts, c'est encore mieux. **On rajoute 2 points pour le neuvième atout dans le camp et 1 point supplémentaire pour chaque atout de plus.***

Tous ces points sont des points de distribution

Points de distribution (points D)

?

Doubleton (2 cartes)	1 point D
Singleton (1 carte)	2 points D
Chicane (0 carte)	3 points D
Le 9 ^{ème} atout du camp	2 points D
Chaque atout supplémentaire à partir du 10 ^{ème}	1 point D

La recherche de l'atout

Pour pouvoir choisir un atout, celui qui a ouvert va maintenant demander au partenaire son nombre de points H et son nombre de cartes dans chacune des couleurs.

Quand on a au moins huit cartes dans une couleur dans le camp, on dit qu'on possède un **fit** dans cette couleur, ou qu'on est fitté.

C'est celui qui a le plus d'atouts qui est le déclarant, si les deux partenaires ont le même nombre d'atouts, c'est l'ouvreur qui est déclarant.

Le mot "fit" vient de l'anglais "to fit" qui signifie être d'accord, convenir ...

La décision du contrat

- Maintenant, quand un joueur ouvre, son partenaire lui répond d'abord son nombre de cartes à Pique, puis à Cœur, puis à Carreau et à Trèfle.
- L'ouvreur arrête son partenaire par "stop" dès qu'un atout est trouvé et annonce quelle couleur est l'atout.
- Son partenaire évalue alors son jeu en ajoutant ses points d'honneurs et ses points de distribution et fait part de ce total à l'ouvreur. Celui-ci fait le même calcul de son côté.
- **Attention, seul l'ouvreur compte les points de distribution liés à l'atout.**
- La somme des points des deux jeux permet à l'ouvreur de déterminer le contrat possible.


Pour l'instant on ne fera pas de différence entre majeures et mineures, si on vous pose la question, la simple observation de la marque montre que les mineures rapportent moins de points que les majeures, qui elle- mêmes rapportent moins de points que Sans-Atout.

Il est important qu'ils aient le réflexe qu'à 25 points d'honneurs dans une ligne, il faut demander la manche :

- à Sans-Atout si on n'a pas de fit,
- en majeure si on a un fit à Pique ou à Cœur, les points de distribution permettant d'atteindre alors les 27 points HD nécessaires.
- En revanche, la manche en mineure est plus difficile à réussir (onze levées à faire). Comme dès qu'on abordera les enchères, les donnes proposées ne sont pas prévues pour être jouées en mineure, inutile de passer du temps sur ce sujet. En tous cas, il n'y a aucune obligation d'avoir neuf atouts pour jouer un contrat en mineure.

Quatrième donne de la séance (3.2.4)

Compte du résidu à l'atout

Donne 3.2.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 8																																	
		♠ V 9 8 7 ♥ R D V 2 ♦ R 7 5 3 ♣ 3		<table border="0"> <tr> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Je passe</td> <td>Je passe</td> <td>Je passe</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>J'ouvre</td> <td></td> <td>J'ai 4 cartes à ♠</td> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Atout Pique !</td> <td></td> <td>J'ai 12 pts HD</td> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Je joue 4♠</td> </tr> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est				Je passe	Je passe	Je passe			J'ouvre		J'ai 4 cartes à ♠				Atout Pique !		J'ai 12 pts HD				Je joue 4♠					
Sud	Ouest	Nord	Est																																		
	Je passe	Je passe	Je passe																																		
J'ouvre		J'ai 4 cartes à ♠																																			
Atout Pique !		J'ai 12 pts HD																																			
Je joue 4♠																																					
♠ 5 4 2 ♥ 9 6 ♦ 10 6 4 ♣ A R D 5 2		♠ A ♥ 10 8 7 4 3 ♦ D V 9 ♣ V 10 8 7	Ouest entame de l'As de Trèfle et s'il continue, Sud peut couper du mort. Il joue ensuite trois tours d'atout et doit penser à jouer d'abord l'honneur du côté court à Cœur.																																		
Entame : As de Trèfle	♠ R D 10 6 3 ♥ A 5 ♦ A 8 2 ♣ 9 6 4	Score : 4♠ = ou 4♠ +1 : 420 ou 450 NS.																																			

Félicitez ceux qui arriveront à faire ainsi onze levées

Séance 3.3

CRÉER DES LEVÉES GRÂCE À L'ATOUT

Programme de la séance

- La coupe de la main courte
- Couper en défense : l'entame d'un singleton
- Coupes et communications
- Quand jouer atout ?

La coupe de la main courte

L'objectif de cette séance est de montrer les premiers plans de jeu avec un atout : à chaque séance on leur fera compter le nombre d'atouts dans leur ligne, ils en déduiront le nombre d'atouts de la défense et ensuite ne compteront que ceux là.

♥ 7 6 4
□
♥ A R D V 10

Étalez la couleur d'atout sur la table, les deux jeux face à face, et faites leur compter combien de levées ils font avec la couleur, en leur laissant le temps de les mettre en vis-à-vis s'ils en éprouvent le besoin.

Ils vont trouver cinq levées.

♥ 7 6 4
♦ 5
□
♥ A R D V 10
♦ A 9 8

Complétez ensuite avec les Carreaux et laissez leur le temps de trouver qu'en jouant l'As de Carreau, en coupant le deuxième Carreau, en revenant par l'atout en main et en coupant le troisième Carreau, ils feront maintenant sept levées avec leurs atouts.

Pour faire des levées supplémentaires, on peut faire des coupes de la main qui a le moins d'atouts (main courte).

Pour montrer que la coupe du côté long ne rajoute aucune levée, mettez le singleton en Sud et posez la question suivante :


♥ 7 6 4
♦ A 5 4
□
♥ A R D V 10
♦ 9

Fait-on plus de levées si on coupe avec A, R, D, V ou 10 ?
Non, car ce sont des levées qu'on a déjà comptées.

Couper avec les atouts de la main longue ne rapporte aucune levée supplémentaire

Faites jouer la donne suivante pour mettre en pratique la coupe de la main courte.


Première donne de la séance (3.3.1)

Donne 3.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 9			
<p>♠ D 3 2 ♥ 6 2 ♦ V 8 4 ♣ D 5 4 3 2</p> <p>♠ 9 8 4 ♥ 9 8 5 4 ♦ A R D ♣ V 10 9</p> <p>Entame : As de Carreau</p>	<p>♠ 5 ♥ D V 10 3 ♦ 10 9 7 5 ♣ R 8 7 6</p> <p>♠ A R V 10 7 6 ♥ A R 7 ♦ 6 3 2 ♣ A</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Atout Pique ! Je joue 4♠		Je passe J'ai 3 cartes à ♠ J'ai 6 pts HD	Je passe
		<p>Ouest entame de l'As de Carreau et fait trois levées de Carreau. Il joue ensuite le Valet de Trèfle. Sud compte qu'il peut faire neuf levées, il doit trouver la dixième par une coupe du côté court. Avant de faire tomber tous les atouts adverses, il joue As et Roi de Cœur puis coupe le dernier Cœur au mort.</p> <p>Score : 4♠ = : 420 NS.</p>			

Couper en défense

A l'aide de la deuxième donne, vous allez rappeler que la défense peut aussi couper. Quand on possède un singleton, il est souvent avantageux de l'entamer.

Deuxième donne de la séance (3.3.2)


Donne 3.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 10			
<p>♠ V 7 5 2 ♥ 9 8 5 4 ♦ D 10 6 ♣ R 4</p> <p>♠ A 8 3 ♥ R V 7 6 ♦ 3 ♣ V 10 9 8 2</p> <p>Entame : 3 de Carreau</p>	<p>♠ 6 4 ♥ 10 3 2 ♦ A 9 8 7 4 ♣ D 6 5</p> <p>♠ R D 10 9 ♥ A D ♦ R V 5 2 ♣ A 7 3</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Atout Pique ! Je joue 4♠		J'ai 4 cartes à ♠ J'ai 7 pts HD	Je passe
		<p>Sur l'entame du 3 de Carreau, si Est prend de l'As et rejoue Carreau, son partenaire pourra couper. Ouest, ensuite, ne doit pas jouer Cœur, il fera ainsi ultérieurement son Roi et l'As de Pique pour une levée de chute.</p> <p>Score : 4♠ -1 : 50 EO.</p>			

Dites aussi que parfois on n'a aucun intérêt à entamer d'un singleton, par exemple quand on a des levées certaines à l'atout (D V 10, ou pourquoi pas A R D...)

Coupes et communications

Dans la donne suivante, il faut faire deux coupes du côté court, et donc communiquer entre les deux mains.

Troisième donne de la séance (3.3.3)

Donne 3.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 11				
	♠ 9 8 7 5 ♥ 10 5 4 3 ♦ A 7 6 4 ♣ V		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 6 ♥ D V 7 6 ♦ R D V 9 ♣ D 9 5		♠ D 2 ♥ 9 8 ♦ 5 3 2 ♣ R 10 7 6 3 2	J'ouvre		J'ai 4 cartes à ♠	
Entame : Roi de Carreau	♠ A R 10 4 3 ♥ A R 2 ♦ 10 8 ♣ A 8 4		Je joue 4♠		J'ai 7 pts HD	
			Ouest entame du Roi de Carreau. Sud joue deux tours d'atout et doit couper deux Trèfles au mort en rentrant en main à Cœur. Score : 4♠ +1 : 450 NS.			


Quand jouer atout ?

Pour empêcher les adversaires de couper, on fait tomber les atouts, même dans le cas où il manque un honneur. Mais parfois, il ne faut pas le faire tout de suite.

*Cette donne a pour but de montrer qu'il faut quelquefois faire des coupes **avant** de jouer atout.*

Quatrième donne de la séance (3.3.4)

Ouvrir la coupe

Donne 3.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - donne 12				
	♠ A D 5 4 ♥ A 10 4 ♦ A 10 ♣ A V 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 3 ♥ 7 5 3 ♦ R D V 9 6 ♣ 8 3 2		♠ V 10 8 7 ♥ 8 6 ♦ 5 3 2 ♣ D 10 9 7	J'ai 3 cartes à ♠	Je passe	J'ouvre	
Entame : Roi de Carreau	♠ R 6 2 ♥ R D V 9 2 ♦ 8 7 4 ♣ R 6		5 cartes à ♥		Atout Cœur !	
			J'ai 13 pts HD		Tu joues 6♥	
			33 points au total des deux mains, Nord annonce "tu joues 6♥". (Bien que ce soit lui qui ait le plus de points). Pour la douzième levée, Sud doit faire une coupe avec un atout de la main courte. Il faut donc rejouer Carreau pour "ouvrir la coupe" avant de jouer atout. Score : 6♥ = : 980 NS.			

Thème 4

À la découverte des enchères

Thème 4 : À la découverte des enchères : l'ouverture de 1SA

Objectifs

- L'introduction aux enchères
- L'ouverture de 1SA,
 - les réponses à Sans Atout
 - les réponses en majeure
- Notion de plan de jeu

Découpage en quatre séances

- Séance 4.1 : L'ouverture de 1SA, prise de décision du répondant
- Séance 4.2 : Propositions du répondant, 2SA, 4SA, 5SA et réactions de l'ouvreur
- Séance 4.3 : Annonce de contrats en majeure sur l'ouverture de 1SA. compléments sur la marque à l'atout
- Séance 4.4 : - **Tournoi de révision n°2**

Séance 4.1

L'OUVERTURE DE 1SA ET LES RÉPONSES À SANS-ATOUT

Programme de la séance

- Introduction aux enchères
- Les mains régulières
- Les conditions d'ouverture de 1SA
- Les réponses avec une main régulière
- Notions de plan de jeu

L'introduction aux enchères

A cette période de l'année, il reste environ une douzaine de séquences de 45 à 50 minutes pour faire découvrir les enchères aux enfants.

Il s'agira seulement d'une approche ludique des enchères à partir de quelques repères afin que les enfants aient à la fin de l'année une petite idée de ce qu'est le "vrai" bridge.

Deux repères importants à leur donner :

**On joue la manche à partir de 25 points et le chelem à partir de 33 points.
On joue à l'atout lorsqu'on a un fit et à Sans-Atout lorsqu'on n'a pas de fit.**

Il faudra donc laisser aux enfants l'initiative des demandes de contrats à partir de la Table de Décision et des repères donnés et ne pas transformer les séances de bridge en apprentissage et mise en application de règles et de tableaux d'enchères.

Il faut considérer que s'ils se trompent ce n'est pas grave et ne pas passer trop de temps à corriger les erreurs.

*Le mécanisme des enchères ne faisant pas partie du programme de ce thème, n'en parlez pas ! Adoptez plutôt la solution suivante : **posez une seule boîte à enchères au centre de la table, et quelques cartons "Passe"**. Chaque enfant prend à tour de rôle le paquet de cartons correspondant à son enchère. Cela permet aux élèves de respecter la hiérarchie des couleurs et l'ordre des enchères.*

Bien leur montrer qu'il ne faut pas prendre uniquement le carton souhaité mais tout le paquet.

Qui est déclarant ?

Faire enchérir les enfants modifie bien sûr l'attribution du contrat final, dans le respect de la règle du bridge. C'est le moment de leur apprendre la procédure "normale".

**Le déclarant est le joueur qui, le premier, a annoncé la "couleur"
(y compris Sans-Atout, bien sûr) du contrat final**

Donnez les exemples suivants :

Sud 1SA passe	Nord 3SA	Sud est le premier à avoir annoncé les Sans Atout. C'est lui le déclarant, Nord sera le mort.
----------------------------	--------------------	---

Sud 1SA passe	Nord 4♥	C'est Nord qui annonce les Cœurs et qui joue le contrat.
----------------------------	-------------------	--

Comme d'habitude, une fois le déclarant déterminé, c'est le joueur assis à sa gauche qui entame.

Notion de main régulière

Rappelez que le mot "main" désigne le jeu reçu par chaque joueur, soit 13 cartes.

Mettez un jeu de cartes sur chaque table et demandez aux élèves de fabriquer des mains équilibrées (sans s'occuper des grosses ou petites cartes). Faites leur dire que leur jeu ne comporte pas de chicane ni de singleton, ni de couleur très longue. Faites aussi constater l'absence de "trou" dans la distribution.

Dites-leur qu'une telle main s'appelle **une main régulière**.



Il y a trois répartitions possibles de mains régulières :

4-3-3-3 , 4-4-3-2 , 5-3-3-2

Expliquez que l'on nomme ainsi le nombre de cartes de chaque couleur en commençant par la plus longue. Donnez un jeu à chaque table et faites fabriquer aux enfants quelques mains régulières.

L'ouverture de 1SA

Lorsque l'ouvreur possède une main régulière de 15, 16 ou 17 points, il ne dit plus "j'ouvre" mais il déclare 1SA.

Ne leur dites pas pour l'instant que l'on n'ouvre pas de 1SA avec une majeure cinquième (cela sera vu dans le thème 5), mais ne leur proposez pas d'exemples avec une majeure cinquième.

Réponses du partenaire avec une main régulière

Lorsque le répondant possède aussi une main régulière, le contrat sera joué à Sans-Atout.

Le Stayman et le Texas ne sont pas abordés.

Le répondant connaît à 2 points près la force de l'ouvreur. Il doit faire une réponse à son partenaire qui tiendra compte de trois facteurs :

- L'évaluation du nombre de points de son camp.
- La référence à la Table de Décision pour décider de la hauteur du contrat à Sans-Atout.
- La connaissance des paliers utiles.

Quels sont les paliers utiles ?

Ce sont ceux qui donnent droit à une prime importante :

- palier de la manche : 3SA soit 9 levées à partir de 25 points
- palier du petit chelem : 6SA soit 12 levées à partir de 33 points
- palier du grand chelem : 7SA soit toutes les levées à partir de 37 points

Exercices

Étudiez ensemble, quelques jeux du répondant que vous posez sur la table. Faites raisonner les enfants en les faisant toujours se référer à la Table de Décision.

Ouverture 1SA

①	②	③
♠ D 6 ♥ A 9 7 3 ♦ D 7 6 ♣ R 9 4 2	♠ A V 5 ♥ R D 6 ♦ R 5 4 2 ♣ A V 5	♠ D 6 ♥ V 9 7 3 ♦ V 7 6 ♣ V 9 4 2

Jeu ① :	Le répondant a 11 points. Le total du camp est d'au moins 26 points. Il faut demander la manche à 3SA.
----------------	--

Jeu ② :	Le répondant a 18 points. Le total du camp est d'au moins 33 points. Il faut demander le petit chelem à 6SA.
----------------	--

Jeu ③ :	Le répondant a 5 points. Le total du camp ne peut pas atteindre 25 points. Il n'y a donc aucun espoir de manche. Le répondant doit passer.
----------------	--

Plans de jeu à Sans-Atout

Jusqu'à présent, les élèves ont été familiarisés avec les notions d'affranchissement et de communication entre les deux mains. Le moment est venu d'aborder la notion de plan de jeu. Dans un premier temps, on se limite à recenser ses ressources, c'est à dire à compter ses levées certaines.

On obtient un résultat "a priori":

- ⊙ J'ai assez de levées pour mon contrat : je m'attache à les réaliser.
- ⊙ Je n'ai pas assez de levées, je dois créer celles qui me manquent et imaginer ce qui peut se passer quand on rend la main aux adversaires.

Le principal objet des quatre donnes de la séance est la déclaration du bon contrat. Le jeu de la carte permet d'appliquer des notions découvertes dans les précédentes séances :

Déclarant :

- ⊙ Affranchir et réaliser des levées d'honneurs et de longueur
- ⊙ Bien défausser afin de garder des levées maîtresses
- ⊙ Gérer les communications

Défense

- ⊙ Apprendre à bien observer le mort
- ⊙ Ne pas défausser de carte maîtresse
- ⊙ Rejouer dans la couleur d'entame

Première donne de la séance (4.1.1)

Faire attention à ses défausses.

Donne 4.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 13				
	♠ V 7 5 ♥ V 8 ♦ R V 10 ♣ R V 10 3 2 ♠ 9 8 4 3 ♥ A R D 10 ♦ 7 4 2 ♣ 9 7 Entame : As de Cœur		Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord Passe 3SA	Est Passe Passe
<p>Nord a 10 points et il sait que son partenaire en a 15, 16 ou 17. Le total est donc d'au moins 25 points : la Table de Décision indique qu'il faut demander la manche, soit 3SA.</p> <p>Jeu de la défense : après l'entame de l'As de Cœur, Ouest doit observer le mort pour réaliser quatre levées à Cœur.</p> <p>Jeu du déclarant : Sud doit bien défausser au mort pour garder les cinq levées à Trèfle.</p> <p>Score : 3SA = : 400 NS.</p>						

Deuxième donne de la séance (4.1.2)

Gérer ses communications

Donne 4.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 14				
	♠ A R 4 ♥ 8 7 ♦ A 8 6 2 ♣ A R 5 3 ♠ 9 7 ♥ 6 4 3 2 ♦ R D V 10 ♣ 10 6 2 Entame : Roi de Carreau		Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 6SA	Est Passe Passe
<p>Sud doit réaliser quatre levées à Pique en commençant par les honneurs du côté court.</p> <p>Score : 6SA = : 990 NS.</p>						


Troisième donne de la séance (4.1.3)

Défense : encaisser ses levées

Donne 4.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 15				
	♠ D 5 2 ♥ V 8 6 5 ♦ D V ♣ 7 5 4 3 ♠ 7 4 ♥ A R D 10 ♦ A R 10 9 ♣ 9 6 2 Entame : As de Cœur		Sud 1SA	Ouest Passe	Nord Passe	Est Passe
<p>Avec ses 6 points, Nord sait que la force de son camp n'atteint pas 25 points. Comme il n'y a aucun espoir de manche, il doit passer.</p> <p>Jeu de la défense : Ouest doit encaisser rapidement sept levées après avoir observé le mort : trois levées à Cœur et quatre à Carreau.</p> <p>Score : 1SA -1 : 50 EO.</p>						

Quatrième donne de la séance (4.1.4)

Affranchissement d'honneurs, pas de panique !

Donne 4.1.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 16			
	♠ 7 3			Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ A V 7				Passe	Passe	Passe
	♦ A 5 4			1SA	Passe	3SA	Passe
	♣ V 10 9 8 3			Passe			
♠ R D V 10			♠ 8 6 5	Jeu du déclarant : affranchissement immédiat des Trèfles malgré le danger à Pique. Jeu de la défense : Est doit rejouer Pique dès qu'il prend la main à Trèfle. Les Piques étant bien répartis, le contrat ne chute pas. Score : 3SA = : 400 NS.			
♥ 9 5 2			♥ D 10 8 4 3				
♦ D V 9 3			♦ 10 6 2				
♣ 5 2			♣ A 7				
			♠ A 9 4 2				
			♥ R 6				
Entame :			♦ R 8 7				
Roi de Pique			♣ R D 6 4				

Séance 4.2

PROPOSITIONS DU RÉPONDANT RÉACTIONS DE L'OUVREUR

Programme de la séance

- La réponse de 2SA, proposition de manche
- La réponse de 4SA, proposition de chelem
- Réactions de l'ouvreur

Cette séance peut vous paraître un peu difficile : elle a pour but de montrer aux enfants que ce n'est pas toujours le répondant qui décide du contrat final et qu'un dialogue peut s'instaurer entre l'ouvreur et le répondant. Ne pas attendre que cela soit parfaitement acquis pour continuer.

Rappel des paliers importants et des paliers inutiles

Faites de nouveau observer le tableau des scores à Sans Atout et redonner aux enfants les paliers importants :

1SA, 3SA (manche), 6SA (petit chelem) et 7SA (grand chelem)

Les autres paliers, qui ne rapportent rien de plus : 2SA, 4SA, 5SA sont appelés "**paliers inutiles**". Ce sont ceux qui vont servir à proposer un contrat "utile" au partenaire.

L'enchère de proposition de manche

Mettez successivement sur la table les jeux suivants en réponse à l'ouverture de 1SA comme rappel de la séance précédente en insistant encore sur la référence à la Table de Décision.

①	②	③	④
♠ A 9 4 3	♠ V 6 3	♠ R V 4	♠ D 4 2
♥ R 6 5	♥ A 5 4 3	♥ A 8 4	♥ D 9 3
♦ D 7 6 5	♦ 9 7 2	♦ D V 5	♦ R 10 5 2
♣ V 3	♣ 10 8 4	♣ 9 6 4 3	♣ D 7 5
3SA	Passé	3SA	?

Le jeu ④ de 9 points leur posera peut être un problème, la force du camp pouvant être de 24, 25 ou 26 points. Que proposeront-ils ?

- Passé est trop pessimiste si l'ouvreur a 16 ou 17 points.
- 3SA est trop optimiste si l'ouvreur a 15 points.

Suggérez-leur alors d'utiliser l'enchère inutile de 2SA pour dire "Partenaire, j'ai 9 points et je te laisse décider du contrat final".

Avec 15 points, l'ouvreur doit passer.

Avec 16 ou 17 points, l'ouvreur doit déclarer 3SA.



La réponse de 2SA est une enchère de proposition de manche

L'enchère de proposition de petit chelem

Mettez successivement sur la table les jeux suivants en réponse à l'ouverture de 1SA

⑤	⑥	⑦
♠ AD3	♠ A84	♠ RV5
♥ D63	♥ D73	♥ AD4
♦ AD3	♦ A98	♦ DV32
♣ A864	♣ RV95	♣ A87
6SA	3SA	?

Le jeu ⑦ de 17 points devrait leur poser un problème, la force du camp pouvant être 32, 33 ou 34 points.

- L'enchère de 3SA est trop pessimiste si l'ouvreur a 16 ou 17 points ($17 + 16 = 33$).
- L'enchère de 6SA est trop optimiste si l'ouvreur a 15 points ($17 + 15 = 32$).

Suggérez-leur d'utiliser dans ce cas l'enchère inutile de 4SA.

Cette enchère signifie : « Partenaire, j'ai 17 points et je te laisse la décision de demander ou non le petit chelem ».

Avec 15 points, l'ouvreur passe.

Avec 16 ou 17 points, l'ouvreur demande le petit chelem à 6SA.

? | La réponse de 4SA est une enchère de proposition de petit chelem.


Si vos élèves sont doués ou curieux, vous pouvez évoquer la proposition de grand chelem par l'enchère inutile de 5SA avec une main de 21 points telle que

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

Dans ce cas, l'ouvreur ne peut en aucun cas passer. Il doit déclarer 6SA avec 15 points et 7SA avec 16 ou 17 points.


Première donne de la séance (4.2.1)

Affranchissement d'honneurs

Donne 4.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 17			
♠ A 8 ♥ RV 8 6 4 ♦ D 10 7 5 ♣ 7 2 Entame : 4 de Cœur	♠ RD 4 ♥ 10 5 ♦ 9 6 4 3 ♣ A 9 6 3 <div style="text-align: center;">  </div> ♠ V 10 6 3 ♥ D 9 3 2 ♦ A R ♣ R D 4	Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord Passe 2SA	Est Passe Passe
♠ 9 7 5 2 ♥ A 7 ♦ V 8 2 ♣ V 10 8 5		Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur Jeu de la carte : affranchissement d'honneurs Score : 2SA = : 120 NS.			


Deuxième donne de la séance (4.2.2)

Affranchissement de longueur.

Donne 4.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 18			
	♠ A D 5 ♥ A 10 7 ♦ R 7 ♣ A 8 7 5 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 7 3 ♥ 5 4 2 ♦ D V 10 8 ♣ D 10 3		1SA 6SA	Passe Passe	4SA Passe	Passe Passe Passe
Entame : Dame de Carreau	♠ R V 6 ♥ R D 8 ♦ A 9 5 4 ♣ R 6 2	♠ 9 8 4 2 ♥ V 9 6 3 ♦ 6 3 2 ♣ V 9			
Enchères : 4SA proposition de petit chelem Jeu de la carte : affranchissement de longueur Score : 6SA = : 990 NS.					


Troisième donne de la séance (4.2.3)

Gérer les communications

Donne 4.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 19			
	♠ 8 5 3 ♥ A R 10 ♦ A D 5 2 ♣ A 5 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 9 2 ♥ 7 4 3 ♦ 8 7 6 4 ♣ 10 9		1SA Passe	Passe Passe	4SA	Passe
Entame : Valet de Pique	♠ A D 6 ♥ D V 8 2 ♦ R 9 ♣ R 7 6 3	♠ R 7 4 ♥ 9 6 5 ♦ V 10 3 ♣ D V 8 2			
Enchères : 4SA proposition de petit chelem, décision de l'ouvreur. Jeu de la carte : jouer ses cartes dans le bon ordre. Score : 4SA +1 : 460 NS. (ou +2, les défausses sont difficiles).					

Quatrième donne de la séance (4.2.4)

Jeu de la défense : jouer l'honneur du côté court.

Donne 4.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - donne 20			
	♠ 8 4 3 ♥ D 10 5 ♦ A 5 2 ♣ R 7 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D V 10 9 7 ♥ A 8 4 ♦ 7 6 ♣ 8 6 2		1SA 3SA	Passe Passe Passe	Passe 2SA Passe	Passe Passe Passe
Entame : Dame de Pique	♠ A 5 2 ♥ R V 6 3 ♦ R 9 4 3 ♣ A D	♠ R 6 ♥ 9 7 2 ♦ D V 10 8 ♣ V 10 9 5			
Enchères : 2SA proposition de manche, décision de l'ouvreur Jeu du déclarant : affranchissement immédiat des Cœurs. Jeu de la défense : Est doit jouer le Roi de Pique à la première levée pour faire chuter le contrat. Score : 3SA – 1 : 50 EO ou 3SA = : 400 NS.					

Séance 4.3

ANNONCE DE CONTRATS EN MAJEURE SUR L'OUVERTURE DE 1SA

Programme de la séance

- Découverte du fit majeur
- Décision de contrats en majeures
- Notions de plan de jeu à l'atout

Rappels

Ces rappels sont faits sous forme de questions posées aux élèves :

- Quelles sont les conditions pour ouvrir de 1SA ?
Avoir de 15 à 17 points, une main régulière, pas moins de deux cartes dans la couleur la plus courte.
- Quelles sont les couleurs majeures ?
Cœur et Pique.
- Qu'est ce qu'un fit majeur ?
Huit cartes et plus dans une couleur majeure chez les deux joueurs du même camp.

Majeures et mineures :

Les contrats à Cœur et à Pique rapportent plus de points que ceux joués à Trèfle et à Carreau (voir le tableau des scores). Il est donc plus intéressant de jouer à Cœur ou à Pique quand on le peut... C'est aussi peut-être la raison pour laquelle ces deux couleurs sont appelées "majeures" (tandis que les autres, moins bien pourvues, s'appellent les mineures...)

Découverte d'un fit majeur

Faites découvrir par les enfants que...

Sur l'ouverture de 1SA, lorsque le répondant possède six cartes dans une des couleurs majeures, il a la certitude d'un fit puisqu'il y a au moins deux cartes dans cette couleur chez l'ouvreur.

N'évoquez pas le cas d'un fit avec un bicolore majeur 5-5.

Demande du contrat

Avec une majeure de six cartes, le répondant doit donc demander le bon contrat à **Cœur** ou à **Pique** en se référant à la Table de Décision.

Le jeu du répondant doit alors être évalué en points d'honneurs et de distribution appelés points HD.

Rappelez le calcul des points D.

Préparez quelques jeux du répondant qui seront posés sur la table pour être étudiés successivement. Faites-les évaluer en points HD, en réponse à l'ouverture de 1SA.

①	②	③
♠ A D 8 7 5 3	♠ D 10 8 7 4 2	♠ A V 9 8 4 3
♥ 6	♥ 6	♥ 6
♦ R 9 3	♦ V 6 3	♦ R D 5
♣ V 4 2	♣ 9 6 3	♣ A D 2

Jeu ① : Le répondant a 12 points HD. Le total du camp est d'au moins 27 points HD mais ne peut atteindre 33 points HD. Il faut donc demander la manche à 4♠.

Jeu ② : Le répondant a 5 points HD. Le total du camp ne dépassera pas 22 points HD. On ne peut donc envisager la manche. Il faut demander le contrat de 2♠.

Jeu ③ : Le répondant a 18 points HD. Le total du camp est d'au moins 33 points HD. Il faut demander le petit chelem à 6♠.

Le contrat final est choisi par le répondant ; l'ouvreur doit passer.

Ne proposez aucune enchère artificielle comme le Stayman et le Texas, ni aucune enchère propositionnelle avec une majeure cinquième.

Notions de plan de jeu à l'atout

Le jeu avec un atout a été abordé dans le thème 3 en découvrant que l'atout permet de réaliser des levées supplémentaires par la coupe de la main courte.

Nous allons maintenant revoir les dangers spécifiques du jeu à l'atout - la coupe adverse - les cas où il ne faut pas se précipiter pour faire tomber les atouts (par exemple commencer par effectuer des coupes du mort ou défausser avant de rendre la main).

Avant de jouer la première carte, le déclarant doit se poser quelques questions concernant les atouts :

- ⊙ Puis-je couper de la main courte ?
- ⊙ Qu'est ce que je risque ?
 - une coupe adverse ?
 - de chuter si je rends la main ?


Dans cette séance, on montrera donc comment bien gérer les atouts :

- ⊙ Quand faire tomber les atouts adverses ?
 - immédiatement
 - après une défausse urgente
 - après une coupe de la main courte
- ⊙ Observer le résidu des atouts chez les adversaires
- ⊙ En défense, réaliser des levées de coupe après l'entame d'un singleton

Donnes d'application


Première donne de la séance (4.3.1)

Défausse urgente

Donne 4.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 21				
	♠ A D V ♥ D V 9 ♦ D 8 7 6 2 ♣ A 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			2♥	Passe	1SA	Passe
♠ 9 8 5 4 ♥ A 7 ♦ 10 9 ♣ R D V 6 3		♠ 10 7 6 3 ♥ R 6 ♦ A R V ♣ 10 9 8 7	Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit Jeu du déclarant : ne pas jouer atout avant d'avoir défaussé un Trèfle ou un Carreau sur le troisième Pique du mort.			
Entame : Roi de Trèfle	♠ R 2 ♥ 10 8 5 4 3 2 ♦ 5 4 3 ♣ 5 4					Score : 2♥ = : 110 NS.


Deuxième donne de la séance (4.3.2)

Coupe du côté court

Donne 4.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 22				
	♠ A R 5 3 ♥ V 4 3 ♦ A 7 ♣ A 6 3 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	Passe	1SA	Passe
♠ D V 10 8 ♥ R D 7 ♦ 10 8 4 ♣ R 9 5		♠ 9 4 2 ♥ 6 ♦ D V 6 5 2 ♣ V 10 8 7	4♥	Passe	Passe	Passe
Entame : Dame de Pique	♠ 7 6 ♥ A 10 9 8 5 2 ♦ R 9 3 ♣ D 4					Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit. Jeu du déclarant : ne pas jouer atout avant d'avoir coupé un Carreau au mort. Score : 4♥ = : 420 NS.

Troisième donne de la séance (4.3.3)

Défense : entame du singleton


Donne 4.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°1 - donne 23				
	♠ R 7 2 ♥ R 9 7 2 ♦ A R D V ♣ 9 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	Passe	1SA	Passe
♠ 9 8 5 ♥ D V 4 3 ♦ 7 ♣ V 7 6 5 3		♠ A ♥ 10 6 5 ♦ 10 8 5 4 2 ♣ A D 10 8	4♠	Passe	Passe	Passe
Entame : 7 de Carreau	♠ D V 10 6 4 3 ♥ A 8 ♦ 9 6 3 ♣ R 4					Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit. Jeu de la défense : entamer de son singleton, et trouver la couleur à rejouer (Trèfle...) Score : 4♠ = : 420 NS 4♠ -1 : 50 EO.


Quatrième donne de la séance (4.3.4)


Faire tomber les atouts pour éviter des coupes


Donne 4.3.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 24			
		♠ V 4		Sud	Ouest	Nord	Est
		♥ A D 2			Passe	1SA	Passe
		♦ A R 6 4		4♠	Passe	Passe	Passe
		♣ D 6 3 2					
♠ R D 9			♠ A 8	Enchères : évaluation en points HD, certitude du fit.			
♥ V 5			♥ 10 9 7 6 4 3				
♦ D 10 5 3			♦ V 9 7	Jeu du déclarant : commencer par faire tomber les atouts adverses.			
♣ 10 9 8 7			♣ 5 4				
				Score : 4♠ = : 420 NS.			
Entame :							
10 de Trèfle							

TOURNOI DE RÉVISION N°2

Donne T2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 1			
<p>♠ D V 9 8 5 2 ♥ 2 ♦ 6 4 2 ♣ A R 5</p> <p>♠ A 3 ♥ 10 9 7 6 4 ♦ R 9 7 ♣ 10 8 7</p> <p>Entame : Dame de Carreau</p>	<p>♠ R 6 ♥ V 8 5 3 ♦ D V 10 8 ♣ 9 6 4</p>  <p>♠ 10 7 4 ♥ A R D ♦ A 5 3 ♣ D V 3 2</p>	<p>Sud</p> <p>1SA Passe</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Nord</p> <p>Passe 4♠</p>	<p>Est</p> <p>Passe Passe</p>
		<p>Jeu du déclarant : défausse urgente des Carreaux avant de faire tomber les atouts.</p>			

Donne T2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 2			
<p>♠ A 7 2 ♥ V 10 9 3 ♦ A 6 ♣ 10 8 4 3</p> <p>♠ 9 6 4 ♥ R 7 ♦ V 9 8 3 ♣ R 9 7 2</p> <p>Entame : 3 de Pique</p>	<p>♠ D 10 ♥ A 8 6 2 ♦ R D 10 4 ♣ A D 5</p>  <p>♠ R V 8 5 3 ♥ D 5 4 ♦ 7 5 2 ♣ V 6</p>	<p>Sud</p> <p>Passe</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe</p>	<p>Nord</p> <p>Passe</p>	<p>Est</p> <p>1SA</p>
		<p>Enchères : passer avec 7 points en Ouest. Défense : rejouer dans la couleur d'entame.</p>			

Donne T2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 3			
<p>♠ A 3 ♥ A 9 6 ♦ R D V ♣ R 7 6 4 3</p> <p>♠ D 10 5 ♥ D V 10 ♦ A 8 4 ♣ D 9 5 2</p> <p>Entame : Dame de Cœur</p>	<p>♠ R 9 8 7 4 ♥ 8 ♦ 10 9 6 3 ♣ A V 10</p>  <p>♠ V 6 2 ♥ R 7 5 4 3 2 ♦ 7 5 2 ♣ 8</p>	<p>Sud</p> <p>Passe 2♥</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Nord</p> <p>1SA Passe</p>	<p>Est</p> <p>Passe Passe</p>
		<p>Défense : entame atout, toutes les autres entames sont dangereuses. Déclarant : prendre l'entame du mort pour garder une communication vers Sud et ouvrir la coupe à Pique pour couper de la main courte.</p>			

Donne T2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 4			
<p>♠ A 6 5 2 ♥ D 8 4 ♦ V 2 ♣ 10 9 8 4</p> <p>♠ D 10 9 7 ♥ R V 5 ♦ A 8 4 ♣ A D 6</p> <p>Entame : 10 de Trèfle</p>	<p>♠ R V 3 ♥ A 6 3 ♦ R D 7 3 ♣ R V 2</p>  <p>♠ 8 4 ♥ 10 9 7 2 ♦ 10 9 6 5 ♣ 7 5 3</p>	<p>Sud</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Ouest</p> <p>1SA 6SA</p>	<p>Nord</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Est</p> <p>4SA Passe</p>
		<p>Déclarant : affranchissement d'honneurs à Pique. Défense : En Sud, ceux qui n'auront pas défaussé de Carreaux marqueront un "top"...</p>			

Thème 5

Nos premières ouvertures majeures

Thème 5 : Nos premières ouvertures majeures

Objectifs

- L'expression du fit
- Les ouvertures de 1♥ et 1♠, réponses avec le fit
- Les premières impasses
- Cartes à fournir sur l'entame
- Principes d'entame à l'atout

Découpage en quatre séances

- Séance 5.1 : L'ouverture de 1♥ ou 1♠, réponses avec le fit au palier de 4. Les premières impasses.
- Séance 5.2 : L'ouverture de 1♥ ou 1♠, soutien au palier de 3, réactions de l'ouvreur – Répéter une impasse, cartes équivalentes en défense,.
- Séance 5.3 : Soutien au palier de 2, suite des enchères. – Principes d'entame à l'atout.
- Séance 5.4 : - **Tournoi de révision n°3**

Séance 5.1

OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠ SOUTIENS AU PALIER DE 4

Programme de la séance

- **Rappel : la notion de fit, la Table de Décision en points HD**
- **Les ouvertures de 1♥ et 1♠**
- **Les soutiens au palier de 4**
- **Les premières impasses**

Rappel

Commencez la séance par quelques questions :

- Quelle est la condition nécessaire pour jouer à l'atout ?
Posséder un fit, c'est-à-dire au moins huit cartes dans une couleur commune.
- Quand on sait qu'on possède un fit, que faut-il compter ?
Les points de distribution.

Faites un rappel du tableau des points de distribution et éventuellement proposez d'autres questions, par exemple :

- Un singleton est-il utile pour jouer à Sans-Atout ?
- Qu'est ce qu'une chicane ?
- Quand on a dix atouts dans le camp, combien ajoute-t-on de points ? ...

Rappelez les nombres magiques quand on demande un contrat à l'atout :

- 27 HD, pour demander la manche au palier de 4
- 33 HD, pour demander le petit chelem
- 37 HD, pour demander le grand chelem

L'ouverture de 1♥ ou 1♠

Jusqu'à présent on ouvrait d'1SA toutes les mains régulières de 15 à 17 points d'honneurs. Désormais, que la main soit ou non régulière, on ouvre à Cœur ou à Pique dès qu'on possède au moins cinq cartes dans la couleur.

**Pour ouvrir de 1♥ ou 1♠,
il faut posséder au moins cinq cartes dans la majeure
et au moins 12 points H.**

Ne parlez pas de limite supérieure. Proposez quelques exercices :

Exercices

Faites toujours les exercices cartes sur table.

Avec les mains suivantes, quelle est votre ouverture ?

①	②	③	④
♠ AD753	♠ RV6	♠ RV6	♠ RV8642
♥ R42	♥ A5	♥ RDV72	♥ 9
♦ 8	♦ RDV72	♦ A5	♦ AD3
♣ RV108	♣ D65	♣ D65	♣ RD4

Main ① : 13 points H, cinq cartes à Pique : **1♠**

Main ② : 16 points H, ni cinq Cœurs, ni cinq Piques : **1SA**

Main ③ : 16 points H, cinq cartes à Cœur : **1♥**

Main ④ : 15 points H, six cartes à Pique : **1♠**

La découverte du fit par le répondant, le soutien au palier de 4

Étalez la main suivante sur la table :

♠ ADV65	
♥ R83	12 points H, cinq cartes à Pique, les conditions sont remplies pour ouvrir d'1♠.
♦ 65	
♣ D103	

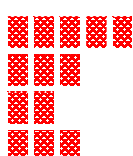
Puis retournez le jeu face cachée en laissant visible la distribution 5332, et proposez une main du répondant.

	Ouverture : 1♠	♠ R102
		♥ A54
		♦ AR87
		♣ 962

Avec cette main, en face de l'ouverture de 1♠, quelles sont les questions que vous devez vous poser ?

- Combien ai-je de cartes à Pique ?
Trois, je suis fitté, nous allons jouer à l'atout Pique.
- A quel palier ?
Faites-leur retrouver les paliers qui rapportent la manche (27HD) et le petit chelem (33HD).
- A combien évaluez-vous la main de l'ouvreur maintenant que vous êtes fitté ?
*C'est là qu'on visualise le doubleton de la main de l'ouvreur (faces cachées) et donc que l'ouvreur possède au minimum 13 HD.
Le répondant peut alors compter 13 HD chez l'ouvreur + 14 HD chez lui, 27 HD au minimum, il faut demander la manche.*

Proposez maintenant une deuxième main du répondant :

	Ouverture : 1♠	♠ R1092
		♥ A5
		♦ 97
		♣ R8765

Et faites compter les points HD :

10 H + 2 D pour le 9^{ème} atout, 2 D pour les deux doubletons, soit 14 HD ; au moins 27 HD dans le camp, il faut encore demander la manche.

Exercice (facultatif)

Cet exercice a pour but de montrer la diversité des mains permettant de nommer la manche en face d'une ouverture en majeure.

Votre partenaire a ouvert d'1♥. Avec les mains suivantes, combien avez-vous de points D ?

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

Main ⑤ : **2 points D** pour le singleton

Main ⑥ : Pas de points de distribution malgré le fit

Main ⑦ : 1 point pour chaque doubleton + 2 pour le 9^{ème} atout = **4 points D**

Main ⑧ : 3 points pour la chicane + 2 pour le 9^{ème} atout + 1 pour le 10^{ème} atout = **6 points D**

Avec les quatre mains précédentes, sur une ouverture de 1♥, le répondant possède 14 points HD et fera l'enchère de 4♥.


La poursuite des enchères

A ce stade, rappelez simplement que l'ouvreur peut reparler quand son partenaire annonce la manche.


Par son soutien au niveau de la manche, le répondant transmet le message suivant : "Partenaire, nous avons de quoi jouer la manche si tu es minimum".

Laissez l'ouvreur enchérir à son idée...

Première donne de la séance (5.1.1)

Donne 5.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 5			
	♠ R V 5 2 ♥ A ♦ 8 6 5 4 ♣ D V 8 6	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe	Passe 4♠	Passe Passe
♠ 6 ♥ D V 10 7 3 ♦ D 10 7 2 ♣ 5 3 2					
	♠ A D 10 9 4 ♥ 8 5 2 ♦ A R 3 ♣ 7 4				
Entame : Dame de Cœur					Évaluation : Nord possède 15 HD, le total du camp et au moins de 28 HD. Jeu du déclarant : différer le retrait des atouts, coupe de la main courte. Score : 4♠ = : 420 NS.

Deuxième donne de la séance (5.1.2)

Donne 5.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 6			
	♠ D V 3 ♥ A R 3 ♦ A 7 5 ♣ V 6 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ - ♥ 9 7 5 4 ♦ 9 6 4 3 ♣ R D 10 8 2		1 ♠	Passe	4 ♠	Passe
Entame : Roi de Trèfle	♠ A R 6 5 4 ♥ D V 10 2 ♦ R D 2 ♣ A	6 ♠	Passe	Passe	Passe
	♠ 10 9 8 7 2 ♥ 8 6 ♦ V 10 8 ♣ 9 7 5	Enchère : redemande de l'ouvreur à 6♠ (21 HD) Jeu du déclarant : quatre tours d'atout et laisser traîner l'atout maître... Encaisser ses levées Score : 6♠ = : 980 NS.			

À la découverte des premières impasses

En attaque

On tente de faire deviner aux enfants la manœuvre et le pourquoi des impasses : réaliser des levées avec des cartes non maîtresses.

Plutôt que de se servir du tableau, utilisez les cartes d'une couleur en cachant les cartes du flanc, donc les honneurs manquants.

①	②	③
♠ R 6 □ ♠ 3 2	♠ A D □ ♠ 5 4	♥ A R V □ ♥ 4 3 2
Il manque l'As	Où est le Roi ?	La Dame ?

Demandez-leur dans quelles conditions ils pourront réaliser une levée dans le premier exemple, deux dans le deuxième, trois dans le dernier.

Les termes impasse, directe ou indirecte, n'ont pas d'importance, il n'est pas utile de les mentionner. Les manœuvres seront revues souvent avant d'être comprises :

- ⊙ **Il faut jouer une petite carte vers la carte non maîtresse que l'on espère réaliser.**
- ⊙ **Il faut que la carte maîtresse adverse soit placée juste avant notre carte non maîtresse pour que cela marche.**

**Une impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer !
Mais si on ne la fait pas, on n'a aucune chance de la réussir...**

Quand ils découvrent les impasses, les élèves ont toujours envie d'en faire... Tenter une impasse n'est pas toujours obligatoire, il y a quelquefois d'autres possibilités (coupes, affranchissements de longueur).

En défense


Encore une fois, faites découvrir cartes sur table...

Le joueur situé après le mort joue la plus petite carte utile


④	♦ <u>5</u>	□	♦ R <u>V</u> 9	♦ A <u>D</u> 10
⑤	♦ <u>5</u>	□	♦ R <u>V</u> 9	♦ A <u>D</u> 10
⑥	♦ <u>5</u>	□	♦ <u>R</u> V 9	♦ <u>A</u> D 10

Ne vous attardez pas sur l'exposé, faites plutôt jouer les donnes. On laisse jouer sans intervenir, puis on reprend, les quatre jeux ouverts : comment réussir le contrat, comment le faire chuter ?

Troisième donne de la séance (5.1.3)

Donne 5.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 7			
<p>♠ D ♥ 8 7 6 3 2 ♦ V 7 4 ♣ D 10 5 3</p> <p>Entame : 8 de Cœur</p>	<p>♠ A 6 3 ♥ V 9 ♦ A R 5 2 ♣ V 8 7 4</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ R 9 8 7 5 2 ♥ A R 4 ♦ 9 3 ♣ A R</p>	<p>Sud</p> <p>1♠ 6♠</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Nord</p> <p>4♠ Passe</p>	<p>Est</p> <p>Passe Passe</p>
<p>Enchères : l'ouvreur déclare le chelem (21 HD).</p> <p>Jeu du déclarant : gestion des atouts, laisser traîner l'atout maître de la défense et coupe de la main courte.</p> <p>Jeu de la défense : jouer la bonne carte en troisième.</p> <p>Score : 6♠ = : 980 NS.</p>					

Quatrième donne de la séance (5.1.4)

Donne 5.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 8			
<p>♠ 10 8 6 4 ♥ R 3 ♦ 7 5 2 ♣ R D V 9</p> <p>Entame : Roi de Trèfle</p>	<p>♠ A 5 ♥ D 10 8 6 ♦ V 8 6 3 ♣ A 7 2</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ R D 3 ♥ V 9 7 4 2 ♦ A D ♣ 10 6 5</p>	<p>Sud</p> <p>1♥ Passe</p>	<p>Ouest</p> <p>Passe Passe</p>	<p>Nord</p> <p>Passe 4♥</p>	<p>Est</p> <p>Passe Passe</p>
<p>Enchères : évaluation de la main de Nord (3 pts D).</p> <p>Jeu du déclarant : différer le retrait des atouts, défausse urgente d'un Trèfle du mort.</p> <p>Coupe de la main courte, impasse au Roi de Carreau.</p> <p>Score : 4♥ = : 420 NS.</p>					

Séance 5.2

**OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠
SOUTIEN AU PALIER DE 3**

Programme de la séance

- Les ouvertures de 1♥ et 1♠ : soutien au palier de 3
- Suite des enchères
- Répéter une impasse

Le soutien au palier de 3 sur l'ouverture de 1♥ ou 1♠

Commencez par quelques exercices cartes sur table

Mon partenaire a ouvert de 1♥ : Que vais-je lui répondre avec ces mains ?

①	②	③	④
♠ AD 10	♠ AD 10	♠ AV 2	♠ R 9 8
♥ AR V 9	♥ AR 9	♥ AV 9	♥ A 1 0 9 2
♦ AV 7 4 2	♦ V 8 7 4 2	♦ V 8 7 4 2	♦ V 8 7 4 2
♣ 10	♣ 10 9	♣ 10 9	♣ 10

Jeu ① : J'ai quatre cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 23 points HD. Les points de la ligne atteignent au minimum 36 HD.

Le palier du chelem est atteint : **je réponds 6♥**.

Jeu ② : J'ai trois cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 15 points HD. Même si mon partenaire n'a que 12 points H (13 HD), nous avons un minimum de 28 HD.

Le palier de la manche est atteint : **je réponds 4♥**.

Jeu ③ : J'ai trois cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 12 points HD (11 points H et 1 point D pour le doubleton). Même si mon partenaire n'a que 12 points H (13 HD), nous avons un minimum de 25 HD, près des 27 HD requis pour déclarer 4♥.

La manche est toute proche : **je réponds 3♥**.

Jeu ④ : J'ai quatre cartes, donc le fit à Cœur. Mon jeu vaut 12 points HD (8 points H, 2 points D pour le singleton et 2 points D pour le 9^e atout).

La manche est toute proche : **je réponds 3♥**.

**Le soutien majeur au palier de 3 (1♥ - 3♥ ou 1♠ - 3♠)
encourage l'ouvreur à déclarer la manche.**

Suite des enchères

Laissez toujours les enfants enchérir à leur idée.

Insistez cependant sur la nécessité, à chaque enchère du partenaire, d'évaluer le minimum et le maximum des points de la ligne, pour demander le bon niveau de contrat.

Avec l'assurance d'un soutien d'environ 12 HD, l'ouvreur totalise les points HD de son camp et il passe avec 13-14 HD ou déclare la manche à partir de 15 HD, voire le petit chelem à partir de 21 HD.

Répéter les impasses

Pour continuer sur les impasses, on modifie les exemples de la séance précédente, cartes ouvertes sur table, et on fait deviner aux enfants ce qui a changé.

④	⑤	⑥
♠ RD 6	♠ ADV	♥ AR V 10
□	□	□
♠ 3 2	♠ 5 4	♥ 4 3 2
Il manque l'As	Où et le Roi ?	La Dame ?

Si l'honneur manquant est bien placé (ici en Ouest), comment faire deux, trois, quatre levées dans ces exemples ?

Il faut **recommencer** la manœuvre, car on possède des cartes équivalentes en plus. Pour cela, revenir dans sa main autant de fois que nécessaire par une autre couleur : le décompte des communications entre les mains fait aussi partie du plan de jeu.

En défense, jouer la bonne carte équivalente

- En attaquant une couleur :

On a vu qu'à l'entame, jouer un honneur promet celui juste en dessous. A la différence des contrats à Sans-Atout, cela peut être une séquence seulement de deux cartes, car l'urgence en défense contre les contrats à la couleur est de faire des plis affranchis avant que les couleurs longues ne soient coupées. Cela est aussi vrai quand on attaque une couleur en cours de jeu.


R D 4 D V 5 V 10 3

- Au cours d'une levée, quand le joueur n°3 a des honneurs équivalents, il doit jouer le plus petit. Son partenaire sait ainsi qu'il ne possède pas la carte juste en dessous, mais peut-être des honneurs au-dessus.


R D 9 R D V 5 D V 10 3

Comme d'habitude, ne vous attardez pas sur l'exposé, faites jouer les donnes d'application. Laissez jouer sans intervenir, et revoyez la donne cartes ouvertes en montrant comment on pouvait gagner le contrat ou le faire chuter...


Première donne de la séance (5.2.1)

Donne 5.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 9			
♠ A 10 4 ♥ 10 9 8 6 ♦ A 5 2 ♣ V 9 4 Entame : 10 de Cœur	♠ RD 8 ♥ V 7 3 ♦ V 7 6 4 ♣ A 8 5 <div style="text-align: center;">  </div> ♠ 9 7 6 3 2 ♥ AR 5 ♦ D 10 3 ♣ R 6	Sud 1♠ Passe	Ouest Passe Passe	Nord Passe 3♠	Est Passe Passe
♠ V 5 ♥ D 4 2 ♦ R 9 8 ♣ D 10 7 3 2					
Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte de la défense : en Est, ne jouer la Dame que si le mort joue le Valet. Jeu de la carte du déclarant : jouer deux fois vers Roi-Dame de Pique. Score : 3♠ = : 140 NS.					


Deuxième donne de la séance (5.2.2)

Donne 5.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 10			
	♠ R 5 ♥ 8 6 4 3 ♦ A V 2 ♣ D 10 7 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 9 3 2 ♥ 10 ♦ 8 7 5 3 ♣ A 8 6		1♥ 4♥	Passe Passe	3♥ Passe	Passe Passe Passe
Entame : Valet de Pique	♠ D 8 4 ♥ A D V 5 2 ♦ R D 10 ♣ 5 4	A 7 6 ♥ R 9 7 ♦ 9 6 4 ♣ R V 9 3			
		Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte de la défense : si Nord ne joue pas le Roi de Pique, Est retient son As. Jeu de la carte du déclarant : faire et renouveler l'impasse au Roi de Cœur en remontant au mort à Carreau. Score : 4♥ = : 420 NS.			

Troisième donne de la séance (5.2.3)

Donne 5.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 11			
	♠ R 6 4 ♥ R 7 ♦ 10 8 7 2 ♣ R V 8 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 5 ♥ D 10 6 3 ♦ R D 9 3 ♣ 7 5 4		1♠ 6♠	Passe Passe	3♠ Passe	Passe Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ A V 7 3 2 ♥ A 8 ♦ A V ♣ A D 10 9	♠ D 10 8 ♥ V 9 5 4 2 ♦ 6 5 4 ♣ 6 2			
		Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte du déclarant : faire l'impasse à la Dame de Pique. Score : 6♠ = : 980 NS			

Quatrième donne de la séance (5.2.4)

Donne 5.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 12			
	♠ A R V ♥ 6 2 ♦ 8 6 5 3 ♣ R 7 6 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 5 3 ♥ 9 7 4 3 ♦ R D 10 9 ♣ V 5		1♠ 4♠	Passe Passe	Passe 3♠ Passe	Passe Passe Passe
Entame : Roi de Carreau	♠ 9 8 7 6 2 ♥ A D ♦ A V ♣ A 9 8 2	♠ 10 4 ♥ R V 10 8 5 ♦ 7 4 2 ♣ D 10 3			
		Enchères : ouvrir d'1♠ bien qu'il n'y ait aucun honneur. Jeu du déclarant : faire les deux impasses et affranchir les Trèfles. Score : 4♠ + 1 : 450 NS.			

Séance 5.3

OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠
SOUTIEN SIMPLE

Programme de la séance

- Les enchères de soutien simple
- Dialogue après le soutien du répondant
- Les entames contre un contrat à l'atout

Le soutien simple sur l'ouverture de 1♥ ou 1♠

Rappelez à vos élèves les conditions d'ouverture de 1 en majeure.

Dans cette séance, vous aurez à faire découvrir aux élèves les soutiens au niveau de 2 à l'aide d'exemples cartes sur table.

Il n'est pas question de leur faire apprendre un tableau de zones de réponses, laissez les deux partenaires appréhender le contrat qu'ils ont envie de jouer.

Les optimistes demanderont peut-être une manche à 22 points et les craintifs joueront 1♠ alors qu'il y a 4 sur table, mais cela n'a pas d'importance... Ils doivent seulement se rendre compte qu'on a toujours intérêt à demander le bon contrat, et que le but des enchères est de le trouver.

Mon partenaire a ouvert de 1♠. Que vais-je lui répondre avec ces mains ?

①	②	③	④	⑤
♠ AV84	♠ AV8	♠ 1082	♠ RD108	♠ 1082
♥ RD7	♥ AR7	♥ V7	♥ A7	♥ AR7
♦ V	♦ 87	♦ 8742	♦ 8742	♦ V8742
♣ RDV97	♣ D10953	♣ 10953	♣ 1093	♣ 109
17H + 4D	14H + 1D	1H + 1D	9H + 3D	8H + 1D
6♠	4♠	Passe	3♠	2♠

Les mains 1 à 4 sont des révisions...

Jeu ⑤ :	J'ai trois cartes donc le fit à Pique. Mon jeu vaut 9 points HD (8 point H et 1 point D pour le doubleton). Je lui donne le fit au palier de 2 : je réponds 2♠.
----------------	--

Suite des enchères

Laissez l'ouvreur enchérir à son idée, et même le répondant reparler...

L'attitude de l'ouvreur, puis celle du répondant pour sa deuxième enchère dépendent de leur évaluation du minimum et du maximum des points HD de la ligne.

L'entame contre les contrats à l'atout

Sans discours préalable, faites jouer les donnes d'application et faites leur deviner les entames, puis expliquez-les.

On a déjà vu l'entame dans une séquence de deux honneurs seulement, le plus gros des deux.

L'entame d'un singleton :

Pour la défense, c'est la chance de réaliser des levées en coupant avec des petits atouts.

(Les enfants ont parfois du mal à comprendre que les atouts de la défense ont le même pouvoir de coupe que ceux du déclarant...)

Il est inutile d'entamer d'un singleton si on est certain de faire une levée à l'atout (D V 10 par exemple) ; on appelle cela "couper avec son argent".

L'entame d'un atout :

Jouer atout en défense n'a pas pour but de réaliser des levées, mais d'empêcher le déclarant d'utiliser ses petits atouts de sa main courte pour couper.

Ce n'est pas un oubli...

Il n'y a pas de "principes d'entame" à Sans-Atout cette année.

Pour aller plus loin,




Les entames à éviter : sous un gros honneur isolé (As ou Roi)


Les entames contre les contrats à Sans-Atout réapparaissent régulièrement

⑥		♦ 7 4		A Sans-Atout, la défense fera deux levées dans cette couleur. A l'atout (autre couleur), la défense ne fera aucun pli dans cette couleur car après As et Dame, le déclarant coupera du mort.
	♦ R 9 5 2	□	♦ V 10 8 6	
		♦ A D 3		


Première donne de la séance (5.3.1)

Donne 5.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 13				
	♠ A 5 ♥ R 6 4 ♦ V 10 7 5 3 ♣ 9 7 2					
♠ V 9 7 6 3 ♥ 7 5 2 ♦ 2 ♣ D 10 8 6		♠ 8 4 2 ♥ V 9 ♦ A 9 8 6 ♣ A 5 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
Entame : 2 de Carreau	♠ R D 10 ♥ A D 10 8 3 ♦ R D 4 ♣ R V		1♥ 4♥	Passe Passe	Passe 2♥ Passe	Passe Passe
			Jeu de la carte de la défense : entamer du singleton. Après la coupe, rejouer Trèfle, seule couleur ou le partenaire peut reprendre la main pour faire couper une seconde fois. Score : 4♥ -1 : 50 EO.			


Deuxième donne de la séance (5.3.2)

Donne 5.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 14			
	♠ R 10 2 ♥ R V 5 ♦ 7 4 3 ♣ V 6 5 3	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥ Passe	Passe Passe	2♥	Passe Passe
♠ D 6 4 ♥ 8 6 3 ♦ A D 5 2 ♣ R 9 7		Jeu de la carte de la défense : toutes les entames sont dangereuses, sauf à l'atout. Sur l'entame Cœur, le déclarant ne devrait faire que sept levées.			
Entame : 3 de Cœur	♠ A 9 3 ♥ D 10 9 7 4 ♦ R 8 6 ♣ A 10	Score : 2♥ -1 : 50 EO.			

Troisième donne de la séance (5.3.3)

Donne 5.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 15			
	♠ 7 4 ♥ A D 10 7 ♦ 9 8 6 2 ♣ D 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥ 4♥	Passe Passe	3♥ Passe	Passe Passe
♠ A R D 10 5 ♥ 8 2 ♦ 5 3 ♣ V 10 9 7		Enchères : déclarer le bon contrat. Jeu de la carte de la défense : après As et Roi de Pique, Ouest rejoue le Valet de Trèfle. Est doit mettre la carte juste. Jeu de la carte du déclarant : impasse à la Dame de Carreau.			
Entame : As de Pique	♠ 8 3 ♥ R V 9 5 4 ♦ A R V 10 ♣ A 3	Score : 4♥ = 420 NS.			


Quatrième donne de la séance (5.3.4)


Donne 5.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 16			
	♠ 10 7 6 ♥ 8 4 3 ♦ 9 7 5 4 3 ♣ A R	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠ Passe	Passe Passe	Passe 2♠ Passe	Passe Passe
♠ D 8 3 ♥ 6 5 2 ♦ R V ♣ D V 10 8 5		Jeu de la carte du déclarant : Ne donner que deux tours d'atout et couper le petit Trèfle perdant de sa main avec le dernier atout du mort. Faire l'impasse au Roi de Cœur.			
Entame : Dame de Trèfle	♠ A R 5 4 2 ♥ A D V ♦ 8 6 ♣ 7 3 2	Score : 2♠ + 2 = 170 NS.			


Le tournoi de révision que nous vous proposons pour la prochaine séance est facultatif. Les donnes sont à dupliquer, elles ne sont pas disponibles en jeu fléché.


TOURNOI DE RÉVISION N°3

Ce tournoi est facultatif. Si vous le faites jouer, pensez à dupliquer les donnes.

Donne T3-1		Donneur : Nord		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ V 8 4 ♥ A D 10 9 2 ♦ A R D V ♣ 5						
				4♥ Passe	Passe Passe	1♥ 6♥	Passe Passe
♠ D 10 5 3 ♥ 6 3 ♦ 9 7 2 ♣ A 7 4 2		♠ R 9 7 6 ♥ 8 5 ♦ 8 6 4 ♣ D V 10 8		Jeu de la carte du déclarant : faire tomber les atouts, et défausser le 2 de Pique sur le Valet de Carreau. Couper deux Piques de la main courte.			
Entame : Dame de Trèfle	♠ A 2 ♥ R V 7 4 ♦ 10 5 3 ♣ R 9 6 3						

Donne T3-2		Donneur : Est		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ D 7 3 ♥ D 10 9 6 ♦ V 5 3 2 ♣ R V						
				Passe Passe	3♠ Passe	Passe Passe	1♠ Passe
♠ 8 5 2 ♥ V 7 ♦ A R 8 4 ♣ D 5 4 2		♠ A R V 6 4 ♥ A 5 3 ♦ 9 6 ♣ 9 7 6		Jeu de la carte de la défense : entame atout. Jeu de la carte du déclarant : ne pas faire tomber les atouts. Ouvrir la coupe à Cœur, coupe de la main courte.			
Entame : 10 de Pique	♠ 10 9 ♥ R 8 4 2 ♦ D 10 7 ♣ A 10 8 3						

Donne T3-3		Donneur : Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ D 10 6 3 ♥ A 5 ♦ 8 4 ♣ D 10 7 5 2						
				1♠ 6♠	Passe Passe	3♠ Passe	Passe Passe
♠ V 8 ♥ R D 10 9 4 ♦ V 9 7 3 ♣ 6 4		♠ A ♥ 8 7 2 ♦ 10 6 5 2 ♣ R V 9 8 3		Jeu de la carte du déclarant : différer le retrait des atouts, défausse urgente.			
Entame : Roi de Cœur	♠ R 9 7 5 4 2 ♥ V 6 3 ♦ A R D ♣ A						

Donne T3-4		Donneur : Ouest		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ V 10 9 4 ♥ 10 8 ♦ V 6 2 ♣ R V 9 3						
				Passe Passe	1♥ 3♥ Passe	Passe Passe Passe	2♥ 4♥
♠ A D 7 ♥ R D 6 3 2 ♦ A R ♣ 8 4 2		♠ R 5 2 ♥ 9 5 4 ♦ 10 7 3 ♣ A D 6 5		Jeu de la carte du déclarant : prendre l'entame avec le Roi de Pique, et jouer Cœur vers Roi Dame. Rentrer au mort par l'impasse Trèfle et renouveler l'impasse Cœur.			
Entame : Valet de Pique	♠ 8 6 3 ♥ A V 7 ♦ D 9 8 5 4 ♣ 10 7						

Thème 6

Les enchères à quatre

Thème 6 : Les enchères à quatre

Objectifs

- Mécanisme des enchères à quatre
- Intervention à 1SA, développements
- Intervention à 1♠ (sur l'ouverture de 1♥) enchères de soutien
- Double impasse

Découpage en deux séances

- Séance 6.1 : Mécanisme des enchères à quatre - L'intervention à 1SA. – Principes de signalisation
- Séance 6.2 : L'intervention à 1♠, enchères de soutien Double impasse.

Séance 6.1

LES ENCHÈRES À QUATRE L'INTERVENTION À 1SA

Programme de la séance

- Mécanisme des enchères à quatre
- Jouer à Sans-Atout après l'ouverture du camp adverse
- Jouer à la couleur après une intervention à 1SA
- Premiers éléments de signalisation

Commencez votre séance en demandant à vos élèves de vous rappeler les conditions de force et de distribution pour ouvrir d'1SA

Jusqu'à présent vos élèves ont annoncé un contrat dans le silence adverse.

Ils vont découvrir qu'ils ont le droit de faire une enchère à leur tour de parole, à condition qu'elle soit suffisante. Cette séance va leur montrer qu'ils peuvent reprendre les commandes du contrat en nommant leur force malgré l'ouverture adverse.

Le mécanisme des enchères à quatre

Définition de l'intervention :

? | L'intervention est la première enchère du camp qui n'a pas ouvert

Le mécanisme des enchères à quatre :

La règle du jeu de bridge prévoit que chaque joueur enchérisse à son tour. Il a le choix entre "Passe" et une enchère **suffisante**.

Rappels :

Les couleurs sont classées dans l'ordre croissant suivant :

♣ → ♦ → ♥ → ♠ → SA

?

Une enchère est "suffisante" si elle est effectuée au même palier dans une couleur plus "chère », c'est-à-dire plus élevée dans la hiérarchie que celle qui précède, ou à un palier supérieur dans n'importe quelle couleur.

Exemple : **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
 1♥ Passe 2♥ ?

Est peut annoncer 2♠ ou 2SA. S'il veut annoncer les Trèfles ou les Carreaux, il doit en dire au moins 3.

Le contrat est atteint quand la dernière enchère est suivie de trois "Passe".

*NB : L'utilisation d'une seule boîte à enchères pour une table enlève la possibilité de produire une enchère **insuffisante**.*

Jouer à Sans-Atout après l'ouverture du camp adverse

L'intervention à 1SA répond aux mêmes critères que l'ouverture de 1SA.

Réponses du partenaire de l'intervenant à 1SA


- Il ne tient pas compte de l'ouverture adverse et répond comme sur l'ouverture de 1SA.

Attitude du partenaire de l'ouvreur

- Une intervention à Sans-Atout ne modifie pas la définition des différents soutiens de l'ouverture.
- Si l'adversaire est amené à jouer le contrat, il est généralement bon d'entamer dans la couleur de son partenaire.

On se gardera pour l'instant de parler de la notion d'arrêt et des 16-18 H communément requis. Les mains proposées auront toujours au moins un arrêt. On se contentera de faire jouer les donnes en tenant compte du fait que l'adversaire a ouvert. L'objectif étant de faire prendre le contrat à son compte par le camp le plus riche. Mais ça ne gagne pas toujours...

Première donne de la séance (6.1.1)


Donne 6.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 17			
	♠ 6 4 3 ♥ R 7 4 ♦ D V 10 7 2 ♣ A 7	Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	1♠
		1SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
♠ 10 9 ♥ V 8 6 ♦ 9 6 4 ♣ 8 6 5 3 2					
	♠ R D V ♥ D 10 5 2 ♦ R 5 ♣ R D 9 4				
Entame : 10 de Pique					
					♠ A 8 7 5 2 ♥ A 9 3 ♦ A 8 3 ♣ V 10
		Enchères : déclarer 3SA en intervention. Jeu de la carte du déclarant : affranchissement d'honneurs à Carreau. Si le déclarant conserve ses quatre cartes à Trèfle, il réalisera dix levées. Score : 3SA +1 : 430 NS.			

Principes de signalisation

Carte à fournir en troisième position (la plus petite carte équivalente...)

L'appel direct en fournissant ou défaussant une grosse carte.

Deuxième donne de la séance (6.1.2)

Donne 6.1.2.	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 18			
	♠ 8 7 4 ♥ 9 8 2 ♦ 8 5 2 ♣ D V 9 3	Sud	Ouest	Nord	Est
					1♥
		1SA	Passe	Passe	Passe
♠ D 10 6 5 2 ♥ 5 4 ♦ V 10 7 4 ♣ R 5					
	♠ A V ♥ A R 10 ♦ R D 9 3 ♣ 10 8 7 4				
Entame : 5 de Cœur					
					♠ R 9 3 ♥ D V 7 6 3 ♦ A 6 ♣ A 6 2
		Enchères : déclarer 1SA en intervention. Jeu de la carte du déclarant : affranchissement d'honneurs à Trèfle. Jeu de la carte de la défense : Sur l'entame, Est joue le Valet de Cœur. Ouest doit en déduire que Sud possède A R 10 de Cœur et tenter sa chance ailleurs. Le contrat va chuter s'il rejoue un petit Pique quand il est en main à Trèfle. Score : 1SA -1 : 50 EO.			

Jouer à la couleur après une intervention à 1SA

Sur une intervention à 1SA, le partenaire de l'intervenant peut imposer un contrat à la couleur s'il possède au moins six cartes dans une majeure.

Exemples :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 85	Passe	1♠	1SA	pas
♥ RDV653	4♥			
♦ A7				
♣ 1074				

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D87632	Passe	1♥	1SA	pas
♥ 65	2♠			
♦ V954				
♣ 7				

Troisième donne de la séance (6.1.3)

Appel pour couper en fournissant une grosse carte

Donne 6.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 19			
♠ AR	♠ 72	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ DV3	♥ 92	Passe	1♥	1SA	Passe
♦ D752	♦ 986	2♠	Passe	Passe	Passe
♣ AV83	♣ R97542				
♠ D108		Jeu de la carte de la défense : sur l'entame de l'As de Cœur, Est doit appeler en fournissant le 9. Il pourra ainsi couper le troisième tour de la couleur pour réduire le déclarant à huit levées. Score : 2♠ = : 110 NS.			
♥ AR764					
♦ A103					
♣ D10					
Entame : As de Cœur	♠ V96543 ♥ 1085 ♦ RV4 ♣ 6				

Quatrième donne de la séance (6.1.4)

Appel pour une couleur en défaussant une grosse carte

Donne 6.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 20			
♠ D53	♠ A8	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D4	♥ RV1085		Passe	Passe	1♥
♦ R10873	♦ A62	1SA	Passe	2SA	Passe
♣ D85	♣ 932	3SA	Passe	Passe	Passe
♠ R97642		Jeu de la défense : carte à fournir en troisième. Ouest doit appeler en défaussant le 9 de Pique sur le troisième tour de Cœur. La défense pourra faire chuter le contrat avec deux Cœurs, l'As de Carreau et As-Roi de Pique. Score : 3SA -1 : 50 EO.			
♥ 73					
♦ 94					
♣ 1076					
Entame : 7 de Cœur	♠ V10 ♥ A962 ♦ DV5 ♣ ARV4				

Nord annonce ici 2SA avec 9 H, comme en réponse à l'ouverture d'1SA 15-17 H, sans la moindre notion de plus-values et de points de longueur.

Séance 6.2

LES ENCHÈRES À QUATRE CONTRAT DE SACRIFICE – L'IMPORTANCE DE LA MARQUE


Programme de la séance

- L'intervention à 1♠
- Les enchères de soutien
- La double impasse


Après avoir découvert l'intervention à 1SA, vos élèves vont pouvoir intervenir à 1♠ sur l'ouverture de 1♥. Cette séance va leur montrer l'intérêt de l'intervention et leur apprendre à intervenir.

Première donne de la séance (6.2.1)

Commencer directement par faire jouer la donne suivante avec le donneur en Nord.

Donne 6.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 21			
	♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6				5	
Entame : Roi de Pique	♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4	1♥ 4♥	Passe Passe	Passe 3♥ Passe	Passe Passe
	♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10	Sud réalise dix levées en remontant au mort trois fois à Cœur pour faire et renouveler l'impasse au Roi de Trèfle. Score : 4♥ = : 420 NS.			

Faites rejouer la donne avec Ouest pour donneur.

Donne 6.2.1	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 21			
	♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6				5	
Entame : As de Cœur	♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4	Passe Passe	1♠ 4♠	Passe Passe	3♠ Passe
	♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10	Ouest réalise onze levées : six à l'atout en coupant une fois de la main courte et cinq à Carreau en faisant l'impasse au Roi. Score : 4♠ +1 : 450 EO.			

Conclusion de ces deux donnes : A l'atout, il peut arriver que les deux camps aient chacun un contrat de manche. Si Sud est donneur, il faut qu'Ouest ait la possibilité de **surenchérir** pour retrouver un contrat gagnant dans son camp. On retrouve la notion d'**intervention**.

Les conditions de l'intervention à 1♠ sur l'ouverture de 1♥

- Il faut intervenir à 1♠ sur 1♥ chaque fois qu'on aurait ouvert de 1♠, donc à partir de 12 points H.

Exemple :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	AV853					1♥
♥	R4		1♠			
♦	R6					
♣	V972					

- Mais il est aussi utile de se manifester quand on ne possède pas l'ouverture, à partir de 8 ou 9 points, si l'une des deux conditions suivantes est réalisée :
 - la main est irrégulière (elle comporte un singleton, deux couleurs longues etc.)
 - ou les Piques sont très "beaux" (minimum trois honneurs)

Exemples :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	A10743					1♥
♥	2		1♠			
♦	R9743					
♣	V6					

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	RD1094					1♥
♥	87		1♠			
♦	R752					
♣	86					

La suite des enchères

**Les soutiens de l'ouverture ne sont pas modifiés par l'intervention.
Les soutiens de l'intervention obéissent aux mêmes règles.**

La double impasse

On tente une double impasse lorsqu'il manque deux honneurs.

Exemples

♥ R1083	♥ DV7	♣	♥ A94
	♥ 652		
Sud joue le 2 pour le Valet. Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour la Dame.			

♥ R83	♥ AV10	♣	♥ D974
	♥ 652		
Sud joue le 2 pour le 10. Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour le Valet			

Deuxième donne de la séance (6.2.2)

"Se battre" pour obtenir le contrat.

Donne 6.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 22			
♠ D 5 3 ♥ R V 6 ♦ 9 5 2 ♣ D 7 4 2 ♠ A R 10 7 2 ♥ 7 3 ♦ R 7 6 4 ♣ 9 5 Entame : As de Pique	♠ V 9 6 ♥ 9 8 4 ♦ D 8 3 ♣ R V 8 3 ♠ 8 4 ♥ A D 10 5 2 ♦ A V 10 ♣ A 10 6	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥ 3♥	1♠ Passe	2♥ Passe	Passe 2♠ Passe
Enchères : Les quatre joueurs enchérissent à leur tour. Sud a de quoi surenchérir à 3♥. Déclarant : Sud doit faire la double impasse à Carreau (et éventuellement celle à la Dame de Pique) Score : 3♥ = : 140 NS.					

Troisième donne de la séance (6.2.3)

Demander la manche en intervention.

Donne 6.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 23			
♠ 10 9 5 3 2 ♥ V ♦ R 5 3 ♣ R V 10 4 ♠ A ♥ 10 9 8 4 ♦ V 10 9 6 4 ♣ D 7 2 Entame : 10 de Cœur	♠ R 7 ♥ R D 7 5 2 ♦ D 7 2 ♣ A 8 3 ♠ D V 8 6 4 ♥ A 6 3 ♦ A 8 ♣ 9 6 5	Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe 1♠ Passe	Passe 3♥ Passe	Passe 4♠	1♥ Passe
Nord peut compter 13 HD et déclare la manche sur l'intervention de son partenaire. Déclarant : Pour gagner, Sud doit faire la double impasse à As-Dame de Trèfle. Défense : si le déclarant présente le 10 de Pique du mort, ne pas mettre le Roi de Pique... Score : 4♠ = : 420 NS.					

Félicitez le déclarant qui a pensé à présenter le 10 de Pique.

Quatrième donne de la séance (6.2.4)

Où l'on découvre qu'il peut être avantageux de chuter.

Donne 6.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 24			
♠ 9 7 6 4 ♥ 10 4 ♦ R V 10 5 3 ♣ A 6 ♠ 10 ♥ R 9 7 6 ♦ D 8 7 ♣ 10 8 5 4 2 Entame : 6 de Cœur	♠ R 2 ♥ A V 8 3 2 ♦ A 6 ♣ R D V 7 ♠ A D V 8 5 3 ♥ D 5 ♦ 9 4 2 ♣ 9 3	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠ 4♠	Passe 2♥ Passe	Passe 3♠ Passe	1♥ 4♥ Passe
Enchères : Sud n'a pas de quoi ouvrir mais il a une belle couleur pour intervenir. Sud peut dire 4♠ en espérant que la chute coûtera moins cher que la manche adverse. Score : 4♥ = : 420 EO 4♠ -1 : 50 EO.					

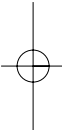
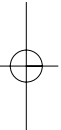
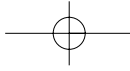
Séance	Ref	JF	N°	
Thème 1 séance 2	1.2.1	1	1	Compte des points, détermination du contrat
	1.2.2	1	2	Recherche du contrat
	1.2.3	1	3	Découverte du mort
	1.2.4	1	4	Défense : l'avantage d'entamer
Thème 1 séance 3	1.3.1	1	5	Défense : observer les cartes. Déclarant : défausse
	1.3.2	1	6	Défense : observer les cartes. Déclarant : défausse
	1.3.3	1	7	Défense : réaliser ses levées de longueur
	1.3.4	1	8	Déclarer un contrat quand l'ouvreur passe
Thème 2 séance 1	2.1.1	1	9	Communication du déclarant (une couleur)
	2.1.2	1	10	Communication du déclarant (deux couleurs)
	2.1.3	1	11	Communication en défense, honneur en 3ème
	2.1.4	1	12	Communication en défense, visualisation
Thème 2 séance 2	2.2.1	1	13	Affranchissement d'honneurs
	2.2.2	1	14	Défense : affranchissement, chute
	2.2.3	1	15	Défense : affranchissement en deux temps
	2.2.4	1	16	Affranchissement en deux temps
Thème 2 séance 3	2.3.1	1	17	Affranchissement de longueur (Axx/Rxxxx)
	2.3.2	1	18	Course de vitesse
	2.3.3	1	19	Affranchissement de longueur (xxx/Axxxx)
	2.3.4	1	20	Palier inutile, déclarer le bon contrat
Thème 2 séance 4	T1.1	1	21	
	T1.2	1	22	
	T1.3	1	23	
	T1.4	1	24	
Thème 3 séance 1	3.1.1	2	1	Chute à Sans-Atout
	3.1.2	2	2	Pouvoir de l'atout : arrêter le défilement d'une couleur
	3.1.3	2	3	Pouvoir de l'atout : créer des levées par la coupe
	3.1.4	2	4	Attention à la surcoupe : couper maître
Thème 3 séance 2	3.2.1	2	5	Introduction des Points de distribution
	3.2.2	2	6	L'atout : détermination du contrat (procédure)
	3.2.3	2	7	Faire tomber les atouts
	3.2.4	2	8	Compter les atouts des adversaires
Thème 3 séance 3	3.3.1	2	9	Coupe de la main courte
	3.3.2	2	10	Entame du singleton, couper en défense
	3.3.3	2	11	Coupes de la main courte
	3.3.4	2	12	Ouvrir la coupe avant de jouer atout

TOURNOI 1

Thème 4 séance 1	4.1.1	2	13	Déclarant : attention aux défausses
	4.1.2	2	14	Déclarer le chelem, jouer les honneurs de la main courte
	4.1.3	2	15	Défense : encaisser ses levées
	4.1.4	2	16	Affranchissement
Thème 4 séance 2	4.2.1	2	17	Proposition de manche, affranchissement d'honneurs
	4.2.2	2	18	Proposition de petit chelem, affranchissement de longueur
	4.2.3	2	19	Proposition de chelem, communications
	4.2.4	2	20	Défense : jouer l'honneur du côté court
Thème 4 séance 3	4.3.1	2	21	Ne pas jouer atout : défausse urgente
	4.3.2	2	22	Ne pas jouer atout : coupe de la main courte
	4.3.3	2	23	Entamer du singleton, retrouver son partenaire
	4.3.4	2	24	Faire tomber les atouts bien qu'on ne possède pas d'honneurs
Thème 4 séance 4	T2.1	3	1	
	T2.2	3	2	
	T2.3	3	3	
	T2.4	3	4	
Thème 5 séance 1	5.1.1	3	5	Différer le retrait des atouts : coupe de la main courte
	5.1.2	3	6	Laisser traîner l'atout maître pour garder le contrôle
	5.1.3	3	7	Laisser traîner l'atout maître, coupe de la main courte
	5.1.4	3	8	Différer le retrait des atouts : défausse urgente
Thème 5 séance 2	5.2.1	3	9	Carte à fournir en 3 ^{ème} , impasse répétée
	5.2.2	3	10	Carte à fournir en troisième en 3 ^{ème} , impasse répétée
	5.2.3	3	11	Impasse
	5.2.4	3	12	Ouvrir d'1P dans 5 petites cartes, impasses et affranchissement
Thème 5 séance 3	5.3.1	3	13	Entamer du singleton, retrouver son partenaire
	5.3.2	3	14	Entamer atout faute de mieux
	5.3.3	3	15	Déclarer le bon contrat, impasse
	5.3.4	3	16	Retrait partiel des atouts, coupe de la main courte
Thème 5 séance 4	T3.1			
	T3.2			
	T3.3			
	T3.4			
Thème 6 séance 1	6.1.1	3	17	Déclarer la manche à Sans-Atout en intervention
	6.1.2	3	18	Signalisation : carte en 3 ^{ème} , déduction du partenaire
	6.1.3	3	19	Signalisation : appel pour la coupe en fournissant
	6.1.4	3	20	Signalisation : appel en défaussant dans une autre couleur
Thème 6 séance 2	6.2.1	3	21	Contrat gagnant dans les deux camps à l'atout
	6.2.2	3	22	Enchères compétitives, double impasse
	6.2.3	3	23	Manche à Pique en intervention, double impasse
	6.2.4	3	24	Intérêt de demander un contrat qui chute

TOURNOI 2

TOURNOI 3



Fédération Française de Bridge

20-21, Quai Carnot 92210 Saint-Cloud

Tel : 01 55 57 38 00

www.ffbridge.fr

