

# Les Ateliers de l'année 2009-2010, les sujets traités et résumés (pour s'y retrouver rapidement dans les dossiers de cette année)

## Atelier du 9 octobre 2009

### Résumé : Soutiens Majeurs de l'Ouvreur

Nord	Sud
1♣	1♠

?

- 2♠ Main de première zone, 12-14H
- 3♠ Main irrégulière 17-19HLD, environ 15H, qui ne se prêtait pas à l'ouverture d'1SA. Soutien Non Forcing
- 4♠ Main régulière, 18H-19H, 4-4-3-2 ou 4-3-3-3
- 3SA\* Main régulière, 18H-19H, exactement 5-4-2-2
- 4♥\* ou 4♦\* *Splinter*, double saut dans une courte, singleton ou chicane, main de manche, à partir de 17H
- 4♣\* *Auto fragment bid*, double saut dans la couleur d'ouverture, soutien de 4 cartes dans la Majeure du Répondant et une belle mineure 6ème d'ouverture dans une zone de 17-18H.

### Résumé : Soutiens Majeurs de l'Ouvreur après interventions

Nord	Est	Sud	Ouest
1♣	-	1♠	2♥

?

- 2♠ Main plate, 12-14H
- 3♠ Main excentrée, 14 (13 beaux)-16H, il faut prévenir le Partenaire que l'on possède un jeu distribué.
- 4♠ Main excentrée avec laquelle on se serait contenté d'un soutien à 3 dans le silence adverse, 16-19H
- X Main régulière et fittée de 18-19H, suivie du soutien à 4♠
- 4♥\* *Splinter*, Main *moyenne* d'environ 18 HLD, singleton ou chicane dans l'intervention
- 3♥\* 20 HLD et plus, enchère la plus forte fittée 4 cartes ; ne promet pas le contrôle de la couleur

## Atelier du 16 octobre 2009

### -Travail sur le compte des mains

#### -Entame de l'As à la couleur :

En résumé, sur l'entame de l'As à la couleur

♠♠ Avec 3 petites cartes au Mort dans la couleur ou Vxx, *Signal : Appel Refus*

♠♠ Avec 2 cartes ou 4 cartes et plus, *Signal : Parité (= compte)*

♠♠ Avec la Dame au Mort dans la couleur, *Signal : Parité (= compte)*

♠♠ Avec un singleton au Mort dans la couleur, si on ne peut pas monter: *Signal*

*Préférentiel*

2 cas particuliers *Signal : Préférentiel*

☞☞ Quand le compte de la couleur est parfaitement connue à l'enchère ou

☞☞ Quand le Partenaire entame d'un As blanc en cas d'urgence et qu'il tombe mal ( tous les honneurs complémentaires dans le couleur au Mort)

### **-Signalisation en Pair Impair**

. Avec un *nombre impair* de cartes, il faut fournir la plus petite  
87652 V85 R9875

. Avec *2 cartes*, il faut fournir *la plus grosse*

82 V7 96 D7 (**C'est l'exception ! On ne fournit pas la Dame seconde**)

. Avec *4 cartes*, il faut fournir *la seconde meilleure*  
V742 8652 D972

-Note de rappel sur la loi de Vernes ( atelier n°24 du 12 Octobre 2007)

-Note sur le match par 4

### **Atelier du 23 octobre 2009**

Camp en attaque et camp en défense

Principe de l'assurance en match par 4

Défense contre le Landy

Le minou en réponse à l'intervention à 1SA ou 2SA du partenaire

### **Atelier du 6 novembre 2009**

-Réveil de l'ouvreur après une intervention et un passe du partenaire :

« L'abandon du Contre punitif d'une intervention oblige l'ouvreur à tenir le rôle de Pompier de service. Encore faut il qu'il en ait les moyens »Philippe Cronier.

La règle d'or est la suivante :

**Court** dans la couleur d'intervention (chicane, une carte ou deux cartes), l'Ouvreur devra réveiller les enchères par **Contre**, même avec une main faible ou moyenne comprenant 3 levées de défenses (exemple : 3 As =12H ou (Ax, RDVx, =10H). Mais attention toutefois, il faut avoir au moins 3 cartes dans la (ou les)Majeure non nommée, sinon, il vaut mieux s'abstenir ou réveiller naturellement par une couleur avec une main fortement bicolore.

**Long** dans la couleur d'intervention (à partir de 3 cartes) il réveillera uniquement avec un jeu fort de 17-18H

-La 1<sup>ère</sup> défausse du partenaire dans la couleur d'entame à SA (elle indique le compte du résidu et doit se faire chaque fois que ce sera possible)

### **Atelier du 13 novembre 2009**

**-Levées de défense** ( levées dont l'adversaire a besoin pour faire son contrat) **et levées d'attaque** et note « à propos de levées » dont le résumé est :

- Ce sont les Fits qui font des levées et non les points d'Honneur
- La valeur de la main croît si les Honneurs sont dans nos couleurs communes et décroît si nos Honneurs sont dans les couleurs adverses
- Un singleton dans une couleur adverse enchérie à haut palier est Magique; une chicane, plus encore
- Méfions nous des «*Quacks*», Dames et Valets dans les couleurs adverses. Ces petits Honneurs ont peu de valeur en attaque

- En enchères à quatre, la distribution prime la Force
- L'entame de la D à SA
- choix entre 2 couleurs 4<sup>ème</sup> commandées par un H, main >7H et main <7H
- note sur la stratégie d'entame à SA

#### **Entame de l'As à Sans Atout**

**AR<sub>x</sub>, AR<sub>xx</sub>, ARV<sub>x</sub>,**

#### **Entame du Roi à Sans Atout**

- **ARV<sub>xx</sub>, ARD<sub>xx</sub>, ARV10<sub>x</sub>, ARV9<sub>x</sub>, ARD10<sub>x</sub>, RDV<sub>xx</sub>, RD10<sub>xx</sub>, RDV10<sub>x</sub>,**
- **RDV9<sub>x</sub>, RD109<sub>x</sub>, RDV9, RD109, RDV10, ARV10, ARV9, ARD10**

#### **Entame de la Dame à Sans Atout**

**DV10<sub>x(x)</sub>, DV9<sub>x(x)</sub>, ADV<sub>x(x)</sub>, RDV<sub>x</sub>, RD10<sub>x</sub>, RD<sub>x(x)</sub>, RD<sub>x</sub>, DV10, DV<sub>x</sub>**

#### **Entame du Valet à Sans Atout**

**V109<sub>x</sub>, V108<sub>x</sub>, AV10<sub>x(x)</sub>, RV10<sub>xx</sub>, V10<sub>x</sub>**

#### **Entame du 10 à Sans Atout**

**1098<sub>x</sub>, 1097<sub>x</sub>, A109<sub>x(x)</sub>, R109<sub>x(x)</sub>, D109<sub>x(x)</sub>, 109<sub>x</sub>**

NB : Le 10 est un honneur mais le 9 n'est pas un Honneur d'où **10** 9 8 3 Entame du 10  
mais 9 **8** 7 4 Entame du 8 en seconde meilleure

-rappel de la note de l'atelier 2008-2009 sur la philosophie des ouvertures (fiche n°24 du 8 mai 2009)

#### **Atelier du 20 novembre 2009**

- Défausser en priorité dans une couleur 5<sup>ème</sup> pour aider le partenaire à reconstituer la main du déclarant (11<sup>ème</sup> commandement, la confiance dans le partenaire)
- les changements au palier de 2 après intervention : 5 cartes et 11H ou 6 belles cartes et 8-10H ou 10H et un fit pour la couleur d'ouverture. F-→palier de répétition de la couleur du répondant
- le principe de la boîte (zones 0 à 6H et 7/8H du répondant qui a passé au 1<sup>er</sup> tour après intervention et qui doit répondre au X de réveil de l'ouvreur)
- le X de réveil de l'ouvreur : cf article de M. Bessis dans le Bridgeur n°777, octobre 2004

#### **Atelier du 27 novembre 2009**

#### **Fits Majeurs après intervention : Camp de la défense**

**1T 1P passe ?**

**2 T.\*** Cue bid 11H et plus (illimité en zone supérieure) Fitté ou non F

**4 T.\*** Splinter, Fitté 4 atouts ou +, singleton, zone Manche

**4P.** Fitté /5 atouts/singleton semi barrage/ faible

**2P.** Fitté 6H-9H, 3 atouts ou plus si main plate

**3K.\*/3C \***. Rencontre, belle 5ème + Fit par 4 atouts

**4K\*** Super Rencontre, belle 5ème + Fit 5 atouts ou 6-4

**3 .\*** Cue-bid à saut 9/11H, Fitté 4 atouts,

**3P** Fitté 4 atouts/ singleton/semi barrage/ faible

## Soutiens Majeurs de l'Ouvreur après intervention

### 1T passe 1P 2C

?

- 2P. Main plate, 12-14H
- 3P. Main excentrée, 14 (13 beaux)-16H, il faut prévenir le Partenaire que l'on possède un jeu distribué.
- 4P. Main excentrée avec laquelle on se serait contenté d'un soutien à 3 dans le silence adverse, 16-19H
- X Main régulière et fittée de 18-19H, suivie du soutien à 4P
- 4C.\* Splinter, Main *moyenne d'environ 18 HLD, singleton ou chicane dans l'intervention*
- 3C\* Cue-bid, 20 HLD et plus, enchère la plus forte

### Atelier du 4 décembre 2009

**-1<sup>er</sup> contre punitif :** 1K X (d'appel) XX 2T (sauvetage)  
X (punitif)

Quand le joueur n°3 a surcontré, après un contre d'appel du n°2, tous les contres ultérieurs de son camp sont punitifs 100%

**-2<sup>ème</sup> contre punitif :** celui du joueur n°3 après une intervention par 1SA du joueur n°2 : à partir de **9H**, le répondant doit contrer l'intervention par 1SA (avec des mains pas trop irrégulières), et toute autre enchère que contre dénie 9H.

-il faut un système de défense contre le contre de l'intervention à 1SA par exemple celui inspiré du DONT : voir l'Atelier n°23 du 10 Avril 2009 rappelé ci-après :

« **Quand le joueur n°2 contre punitif l'ouverture de 1SA (X non alerté) :** 1SA-X- ?--  
XX=unicolore indéterminé (le partenaire dit 2T) ; 2T= bicolore T+ une couleur au-dessus (2K\* pour la demander) ; 2K=bicolore K+ une M (2C\* pour la demander) ; 2C=bicolore M 5+5 ou 5+4 ; 2P= unicolore P ;  
passe=demande au partenaire de dire XX pour annoncer ses couleurs 4<sup>ème</sup> en Baron ou passer pour déjouer un X psychique.

**Quand le joueur n°3 contre punitif l'intervention à 1SA de votre partenaire :** le DONT S.O.S. s'utilise de la même façon quand l'intervention à 1SA du partenaire est contré par le joueur n°3 (X punitif à partir de 9H). »

### -La Convention Truscott

Cette convention est d'une grande fréquence. Elle exige peu d'efforts de mémoire et s'avère particulièrement utile dans la mesure où elle permet à la fois :



de gêner les adversaires dans la découverte de leur Fit,



de différencier les soutiens faibles à base de points de distribution des soutiens positifs à base de points d'honneurs (situant ainsi le Camp en attaque ou en défense)



de détecter un soutien de 9 atouts, ce qui est une des clés des enchères compétitives et du principe de sécurité distributionnelle.

Pour en faire le meilleur usage :

#### 1. Précisez avec vos partenaires la signification des enchères du Truscott Mineur

Ces enchères sont celles préconisées par Alain Levy :

Nord Est Sud

1K. X ?

. 2K Main faible, strictement limitée à 8H, 5 atouts,

. 3K Main positive, irrégulière, proposition de Manche, 5 atouts et plus, 9/11H pour faire éventuellement jouer 3SA de la bonne main

- . 2SA\* Main régulière, soutien positif, 5 atouts, 9/11H, prêt à jouer 3SA
- . 4K Main irrégulière, barrage, 5/6 atouts et plus, destiné à trouver une bonne défense et à mettre les adversaires au pied du mur

## **2. Soutenez à saut en majeur avec des mains faibles et distribuées ne comportant pas plus d'une levée de défense**

Nord Est Sud

**1P X 3/4P.**

Ces enchères respectent le principe de sécurité distributionnelle et sont destinées à gêner les adversaires dans la découverte de leur fit, tout en renseignant le Partenaire à la fois sur le nombre d'atouts et sur l'absence de valeur défensive de votre main (pas plus d'une levée de défense).

## **3. Utilisez les enchères de 2SA\* Truscott (8-10H) et 3SA\* Truscott (11-13H) pour exprimer des soutiens majeurs positifs de 4 atouts comprenant des levées de défense.**

Ces soutiens positifs renseignent le Partenaire sur les forces défensives de votre Camp; en particulier, l'enchère de 3SA\* Truscott promettant un minimum de 11H, place votre Camp en attaque. Ne trichez ni avec le nombre d'atouts ( avec trois atouts seulement et un bon soutien, Surcontrez d'abord) ni avec la possession d'une belle cinquième annexe avec laquelle il faudrait faire une enchère de Rencontre.

### **Atelier du 11 décembre 2009**

-En TPP dans la séquence (N/T)

1C passe 2C passe

Passe 3K ?

si Sud qui a soutenu à 2C a une dizaine de points, il sait que son camp est majoritaire en points, il doit ou surenchérir à 3C (enchère basée sur un 9<sup>ème</sup> atout, un singleton dans la couleur adverse ou une distribution bicolore sans points perdus dans les courtes) ou contrer punitif ( le contre de Sud est punitif 100% car le fit a été exprimé et zoné) .

-Ceci permet de rappeler la note « **Au palier de 3 en compétitives** », plus générale, du 19 octobre 2007 **dont le résumé est** :

*. Laissez vous guider par la Sécurité distributionnelle qui permet de surenchérir jusqu'au palier correspondant au nombre total d'atouts de la ligne*

*. En cas de Fit adverse, le Contre a un sens d'appel et remplace l'enchère d'essai généralisée*

*. Quand la couleur adverse est immédiatement inférieure à votre couleur et que vous êtes privé d'espace pour proposer la Manche, le Contre remplace l'enchère d'essai généralisée.*

*. Il faut se battre pour pousser les adversaires hors de leur palier de sécurité distributionnelle et ne pas hésiter à les contrer quand ce palier est dépassé.*

Et qui **avait été synthétisée par** :

**Le palier de 3 en compétitives : imposer, proposer la manche ; punir ; surenchérir ; passer !!**

Imposer avec 20HLD, main régulière ; avec 8 levées de jeu, main irrégulière (5 perdantes)

Proposer avec 17/19HLD ou 6 levées de jeu : par **2SA** qui promet **un arrêt** dans la couleur d'intervention, 3T 3K ou X selon l'espace disponible !

Pas de X punitif sur des adversaires fittés ! ( si les adversaires sont fittés, 2SA montre un arrêt, X est une enchère d'essai sans arrêt, main régulière ; 3T/3K du T ou du K avec une main irrégulière)

Surenchérir au palier de 3 en fonction de la sécurité distributionnelle

Contre les adversaires quand leur palier de sécurité est dépassé !

-à ajouter dans la boîte à outils : le BW 5 clés (résumé sur une fiche) et la convention mini-maxi qui s'applique à la séquence 1K 2T( cf article de J-P Desmoulins, Le Bridgeur n°820 de septembre 2008), à la redemande de l'ouvreur sur une 4<sup>ème</sup> F (cf article de A. Lévy , Le Bridgeur n°766, octobre 2003), ou même à la séquence 1M 2m 2SA .

## Atelier du 18 décembre 2009

- les X punitifs après un X d'appel du partenaire et une réponse du joueur n°3= armes anti-psychiques : voir la fiche n°27 de l'atelier de Juin 2009.
- à ajouter dans la boîte à outils : les entames du Roi( note n°12, atelier du 11/01/2008) et de la Dame à SA
- valeur normale d'ouverture : la somme des points d'honneur et des 2 couleurs les plus longues doit atteindre 18
- le Michaël précisé en 4<sup>ème</sup> position :

**Michael précisé en 4ème position après un Fit Majeur au palier de 2**

1♥ passe 2♥ ?

2SA\* = 5♣ + 5♦  
3♥\* = 5♠ + 5♣  
4♣\* = 5♠ + 5♦

1♠ passe 2♠... ?

2SA\* = 5♣ + 5♦  
3♠\* = 5♥ + 5♣  
4♣\* = 5♥ + 5♦

On peut également utiliser cette enchère après le 2SA fitté

1♥ passe 2SA\*

3♥\* = 5♠ + 5♣  
4♣\* = 5♠ + 5♦

## Atelier du 8 Janvier 2010

- les règles du pair-impair à l'entame : article de M. Bessis, extrait de la revue de la FFB, As de Trèfle n°17
- rappels : l'intervention par une couleur naturelle est prioritaire par rapport au contre dans la zone 12-17H
  - .après une ouverture M, le X d'appel promet en principe 4 cartes dans l'autre M, mais il peut se faire aussi avec 3 cartes seulement avec un jeu maximum et un soutien correct pour les deux mineures.

## Atelier du 15 Janvier 2010

- rappel des 2 principes de base du TPP :
  - a) prendre des risques contre des adversaires fittés à bas palier pour trouver son propre fit et éventuellement sortir les adversaires de leur palier de sécurité
  - b) ne pas laisser jouer les adversaires gratuitement quand le camp est majoritaire en points d'honneur (si les adversaires sont fittés)
- lorsque il y a une seule couleur nommée ou deux couleurs nommées et que le contrat s'arrête à 1SA, le contre de réveil est punitif avec une longue et une force dans la couleur nommée par

l'ouvreur s'il y a une seule couleur nommée, ou par le répondant s'il y a deux couleurs nommées

-par suite, lorsque la séquence s'arrête à 1SA après une ou deux couleurs nommées, le joueur adverse qui veut réveiller les enchères avec une main distribuée doit faire un cue-bid de la couleur de l'ouvreur. A appliquer surtout en match par 4.

### **Atelier du 22 Janvier 2010**

-Retour sur les compétitives à bas palier : prendre des risques pour découvrir un fit lorsque les adversaires sont fittés et être très prudent s'ils sont misfittés ; faire payer aux adversaires le mauvais placement des cartes en les contrant à bas palier.

-les managements de couleur : voir les 20 ou 30 managements les plus courants et les 3 ou 4 managements de sécurité indispensables en match par 4.

### **Atelier du 29 Janvier 2010**

-Etude de quelques managements de sécurité à utiliser en match par 4 :

AR954 face à V32 : As et petit vers le V

RV543 face à A92 : Roi puis petit vers A9 (passer le 9 si l'adversaire fournit petit, s'il défausse, prendre de l'As et rejouer vers le V ; en TPP, impasse à la D en passant le V)

R9543 face à AV2 : As puis rejouer vers V2

-Note donnant 3 séries d'exercices de managements de couleurs avec les corrigés

### **Atelier du 5 Février 2010**

-quand on veut se prémunir contre les mauvais partages en management de couleur, il est bon d'avoir à l'esprit les partages les plus fréquents en fonction du nombre de cartes manquantes dans une couleur

-la probabilité de chute d'une Dame :

1. Dans une Couleur 6ème par la coupe (Dame 3ème) **37% ex** : RV42 face à A6

2. Dans une Couleur 8ème en tirant AR en tête (Dame seconde) **33%**

3. Dans une Couleur 7ème en tirant AR en tête (Dame seconde) **18%**

Ainsi avec une couleur 8<sup>ème</sup> avec ARVxxx à P et une couleur 7<sup>ème</sup>, C par ex, avec ARVxx, il faut tirer AR de P (33% de chance de voir tomber la D) puis faire l'impasse à la D à C si la dame n'est pas tombée (50%)

-dans la configuration 96 face à ARV1087 où on cherche la D, il est meilleur de ne pas faire de coup de sonde car une D longue 4<sup>ème</sup> est 4 fois plus fréquente qu'une D sèche et nous ne pourrions pas prendre cette D 4<sup>ème</sup> placée.

### **Atelier du 12 Février 2010**

-défausse à la couleur, objectif n°1 ne pas donner de levée : d'abord dans une couleur 5<sup>ème</sup> ce qui aide le partenaire à connaître la distribution du déclarant. Voir les ateliers 26 et 27 de Mai 2009 consacrés à la défausse.

-les interventions contre les ouvertures fortes à vulnérabilité favorable et avec de la distribution ; un système préconisé par Alain Lévy contre l'ouverture de 1SA :

3P/3C= unicolore 6 cartes avec singleton ou chicane

3T = Landy, les 2 M 5530 ou 6520

3K = les P et une mineure, 65 ou 66

X = les C et une mineure

Jamais de main régulière, même les mains 5521 ou 6322 sont à éviter. Les points doivent être dans les couleurs du bicolore.

-les ouvertures avec des mains fortes comportant une mineure 6<sup>ème</sup> (rappel : les mains unicolores se comptent en levées de jeu. En mineure il faut plutôt 8,5 à 9 levées de jeu pour ouvrir d'un 2T FI.) : voir l'article de M. Bessis, le Bridgeur n°752 de Juin 2002, « politique d'ouverture avec les 18-21H » résumé par ce tableau :

<b>Distribution</b>	<b>Points ou levées</b>	<b>Ouverture et redemande</b>
<i>Avec un jeu régulier</i>		
<b>4-3-3-3</b>	18-19	1♣(♦) et redemande à 2SA
<b>4-3-3-3</b>	20-21	2SA
	22-23	2♣ et redemande à 2SA
	24 et plus	2♦ et redemande à 2SA
<i>Avec une Couleur longue mineure</i>		
<b>5-3-3-2</b>	18-19	1♣(♦) et redemande à 2SA
<b>5-4-2-2</b>	19+ - 21	2SA
	21+ - 23	2♣ et redemande à 2SA
	23+ et plus	2♦ et redemande à 2SA
<b>5-4-3-1</b>	18 - 22	1♣(♦) et bicolore cher ou à saut
<b>6-3-2-2</b>	18 - 19	2SA
	20-21	2♣ et redemande à 2SA
	22 et plus	2♦
<b>6-3-3-1</b>	18 et plus,	1♣(♦) puis bicolore cher ou à saut pas plus de 9 levées de jeu
<b>Mineure 7ème</b>	8 1/2 - 9 LJ, moins de 20H	2♣ et redemande à 3♣(♦)
	9 1/2 LJ et plus	2♦ et redemande à 3♣(♦)
	Moins de 9 1/2 LJ, plus de 20H	1♣(♦) et bicolore cher ou à saut
<i>Avec une Couleur longue majeure</i>		
<b>5-3-3-2</b> ou	18-19 (20-)	1♥(♠) et saut à Sans-Atout ou faux bicolore à saut
<b>5-4-2-2</b> (sauf 5-4 majeur)	20+ - 21	2SA si la majeure est vilaine 2♣ et rebid à 2♥(♠) si la majeure est belle
	21+ - 22	2♣ et redemande à 2SA si la majeure est vilaine 2♣ et redemande à 2♥(♠) si la majeure est belle
<b>5-4-3-1</b>	18 - 20	1♥(♠) et bicolore cher ou à saut
	21 - 22	2♣ et redemande à 2♥(♠) si la couleur est assez belle. Ouverture 1♥(♠) si les risques d'un passe général sont faibles.
<b>Majeure 6ème</b>	Moins de 8 LJ	1♥(♠)
	8 (8,5) LJ et au moins 18 H	2♣ et redemande à 2♥(♠)
	9 LJ et plus et au moins 18 H	2♦ et redemande à 2♥(♠)
<b>Majeure 7ème</b> ou plus	8 (8,5) LJ et moins de 19 H	2♣ et redemande à 3♥(♠)
	8 (8,5) LJ,	
	19H et plus	2♣ et redemande à 2♥(♠)
	9 LJ et plus	2♦ et redemande à 2♥(♠)

-système de défense contre les interventions sur ouvertures fortes, celui d'A. Lévy, ( voir atelier du 23/11/07) qui fait l'objet d'une note qui peut se résumer ainsi :

*après intervention du joueur n°2 à un palier < à 4C, contre=du jeu sans enchères naturelles; passe=main faible; SA=naturel, positif, un arrêt; annonce couleur= naturel, positif, 5 cartes correctes. A un palier au moins égal à 4C, contre=pas de jeu ; passe=encourageant, forcing. Après une intervention du joueur n°4, l'ouvreur peut annoncer : une couleur=au moins 6 cartes ; SA=arrêt, main régulière ; contre=vocation punitive ; passe=Forcing, plutôt court dans l'intervention. Sur l'ouverture de 2K, plus de réponse à l'As sauf derrière un contre du n°2 ! (après 2K X ?, passe=pas d'As, pas de jeu ; XX=pas d'As mais du jeu, pas d'arrêt K ; 2C=AsC ; 2P=AsP ; 2SA=pas d'As, 2R ou 8H et les K bien gardés ; 3T/3K=AsT/AsK ; 3C/3P=pas d'As, 6 belles cartes ; 3SA=2As.*

-les cadeaux du flanc ; voir la note de l'atelier du 7 décembre 2007 qui se résume ainsi : *la base d'un flanc neutre est de ne pas ouvrir de nouvelles couleurs pour le déclarant. Ce qui est dangereux : jouer sous un H quand le mort détient un H inférieur. Sans danger, contre-attaquer une couleur quand le mort n'y détient aucun H ; attaquer une couleur où on n'a rien et ce qqsoit la teneur du mort dans cette couleur. Risque faible, contre-attaquer une couleur sous un H quand le mort a un H supérieur.*

### Atelier du 12 Mars 2010

--l'enchère de 2SA mini cue-bid en réponse à un X d'appel en 2<sup>ème</sup> position : voir la fiche n°4 du cours « défense contre le 2M faible » : l'enchère promet 8H au moins sans enchère naturelle possible (main de 8H à 11H), F 1 tour, avec donc un espoir de manche , mais ne garantit pas de tenue adverse.(une couleur naturelle sans saut dénie 8H).

Réponse du contreur au mini cue-bid :

⇒ 3♣ = je n'ai pas l'autre majeure au moins quatrième. (j'ai au moins 16/17H )

♠ 3 2 ♥ R V 9 ♦ R D V 2 ♣ A R 8 3 ⇒ 3♣\*

⇒ 3♦ = j'ai l'autre majeure quatrième. (contre classique )

♠ 7 ♥ A D V 9 ♦ R D 2 ♣ R 8 3 2 ⇒ 3♦\*

⇒ 3♥ ou 3♠ = j'ai l'autre majeure cinquième. (contre classique )

♠ 7 ♥ D V 10 8 3 ♦ R D 2 ♣ A 8 3 2 ⇒ 3♥\*

⇒ les enchères à saut 4♣ - 4♦ - 4♥ - 4♠ promettent une couleur 6<sup>ème</sup> ou plus.

⇒ avec 18H et plus = Cue - Bid toutes distributions confondues.

-le cue-bid demande l'arrêt

-1SA passe 3P\*/3C\*/3K\* ce sont des propositions de chelem à T/P/C ; l'ouvreur doit donner la teneur à l'atout proposé : 3SA est modérateur et montre 2 petites cartes à l'atout et une main minimum. Toute autre enchère de 4T, 4P... promet un H 3<sup>ème</sup> ou un GH second à l'atout et un intérêt pour le chelem.

-2SA passe 3P\*/4T\* : il en est de même, 3SA (et 4SA sur 4T\* Texas K) est modérateur et montre 2 petites cartes à l'atout et une main minimum.

-les P, couleur royale : parler avec cette couleur et une main distribuée !

### Atelier du 19 Mars 2010

-le compte des distributions : encaisser ses gagnantes, ne compter qu'une seule main, se servir des informations données par l'entame, celles données par les enchères

-les zones de SA en redemande après un X Spoutnik ( ????? )

### Atelier du 26 Mars 2010

-La règle des 8 : (6 nombre de points mini + 2 mini de X-Y)

a) Dans votre main comportant au moins 6 H, faites la somme de vos 2 couleurs les plus longues soit : X . b) Comptez vos perdantes, soit : Y .c) Soustrayez : X moins Y. d) Si le résultat est inférieur à 2, passez ! **Vous n'avez pas d'intervention.**

-le système préféré est le DONT

#### **Atelier du 2 Avril 2010**

la convention DONT : voir les ateliers n°21 (27/03/09), n°22 (3/04/09) et n°23 (10/04/09)

#### **Atelier du 9 Avril 2010**

-suite de l'étude du DONT, y compris si le n°3 parle : X ou XX demandent la 2<sup>ème</sup> couleur du partenaire. Le X n'est punitif que lorsque les 2 couleurs sont connues (les 2M).

-présentation du logiciel Deep Finess (achat sur internet)

#### **Atelier du 16 Avril 2010**

-le DONT en réveil (règle des 2 : compter les points de courtes, 3 pour une chicane, 2 pour un singleton, 1 pour un doubleton ; dès que la main comporte au moins 2 points de courte, il faut réveiller en DONT)

-le DONT à la recherche d'une manche grâce au relais 2SA (rare). Les réponses au 2SA :

.nommer directement sa 2<sup>ème</sup> couleur montre une main maximum FM

.répéter sa 1<sup>ère</sup> couleur ( ou nommer la couleur inférieure) =minimum, NF

#### **Atelier du 7 Mai 2010**

-réflexions sur le travail du défenseur (compte des points, compte des levées du déclarant, compte des levées de la défense), en particulier lorsque tous les points de la défense sont concentrées dans la même main.

-intérêt dans ce cas de l'entame de l'As en périscope pour voir le mort.

#### **Atelier du 14 Mai 2010**

-l'aspect psychologique au bridge

-le principe de la simplicité à l'enchère (exemple la question 5SA\*, convention Joséphine : si tu as 2GH à P tu mets 7P, quand l'atout est P)

#### **Atelier du 21 Mai 2010**

-Rappel : 1T 1C

**1P** n'est pas F : avec peu de T, 4H et 4 cartes à P, **on peut passer !**

1P montre une valeur limite de 19H , au delà il faut faire un saut ou produire une autre séquence, forte.

-les **défenses contre les interventions sur l'ouverture de 1SA**, 1<sup>ère</sup> partie:

.intervention par un contre artificiel (donc alerté) : oublier le X et pratiquer les mêmes réponses que dans le silence adverse, Stayman, Texas... XX montre une main régulière d'au moins 7-8H à vocation punitive ; tous les X suivants sont alors punitifs.

.intervention par un contre punitif, non alerté : le système SOS DONT : XX=unicolore indéterminé (dire 2T en face) ; 2T\*= bicore T+autre couleur ; etc...et **passe\*=forcing**, pour XX en face de façon à annoncer ses 4<sup>ème</sup> en baron (il peut également passer déjouant un X psychique)!

-un ring d'enchères avec corrigé.

#### **Atelier du 28 Mai 2010**

-comparatif de 2 systèmes de défense à la disposition du n°3 après ouverture de 1SA du n°1 et intervention naturelle à la couleur du n°2 : Lebensohl et Rubensohl .

-rappel concernant le Lebensohl ;; au palier de 3 naturelles et FM et 3SA affirme la tenue ; le cue-bid direct garantit une M 4<sup>ème</sup> et la tenue dans l'intervention. 2SA\*, relais pour 3T\* veut dire gêne= soit une main faible au palier de 3 soit main de manche sans tenue. Le X remplace le 2SA= main régulière 7-8H et sera souvent transformé en X punitif.

-le Rubensohl : les enchères au palier de 2 : naturelles et NF, 5 ou 6 cartes ; à partir de 2SA\* ce sont des Texas avec des mains irrégulières bicolores ou unicolores. Avec une main faible le répondant passe sur la rectification du Texas par l'ouvreur. Toute nouvelle enchère du répondant est FM. Le Texas impossible indique un 4441 singleton dans l'intervention, FM. L'enchère de 3P quand on a la place de faire un Texas P sera =3SA sans arrêt. Sur l'intervention à 2C, 3C sera Texas P. Il n'y a que sur intervention à 3C que 3P sera naturelle, 5 cartes à P, FM avec l'arrêt. L'enchère directe de 3SA est naturelle et promet une tenue sauf avec les mains 4 3 3 3 de 9H et + où elle sera produite systématiquement. Le contre est d'appel et montre une main régulière avec ou sans M, à partir de 8H. Les réponses de l'ouvreur indiquent à la fois la présence de l'autre M et la zone de la main. Voir l'article d'A. Lévy, Le Bridgeur de Juin 2005 : « modifications des enchères après une intervention sur l'ouverture de 1SA ».

### **Atelier du 4 Juin 2010**

-poursuite de l'étude des deux systèmes Lebensohl et Rubensohl : résumés en tableaux  
-enchères à deux sur le Lebensohl

### **Atelier du 11 Juin 2010**

-fin du tour d'horizon des défenses contre les interventions sur l'ouverture de 1SA :  
1SA 2T\* (bicolore M) : utiliser le Lebensohl ou le Rubensohl avec 2 modulations, a) le contre est strictement punitif et indique la possession de 4 atouts sans singleton dans l'autre M  
b) l'annonce d'une M au palier de 2 indique une tenue dans cette couleur et une absence de tenue dans l'autre M dans une main orientée vers SA.  
-un plus en compétition : après un Landy, il est fréquent que le camp de l'ouvreur dispose d'un bon contrat en m, voir d'un chelem ; une enchère pour annoncer alors les beaux bicolores mineurs 5-5, 6-5 ou 6-4 : avec 85/2/AD1052/ADV104 ? derrière 1SA 2T\*, dire 3P\* qui indique un beau bicolore mineur et un singleton ou une chicane C (3C\* pour singleton ou chicane P)  
- contre les autres interventions conventionnelles, alertées donc, utiliser son système de défense en jouant contre la vraie couleur connue (par ex suite à 2K\*=P+une m, considérer que l'intervention est 2P ; si 2K\* est Texas C, se battre contre l'intervention à C)  
-défense contre les interventions au palier de 3 1SA 3T/3K/3C/3P ? : le contre est d'appel (il ne promet pas obligatoirement une M mais 8 beaux points ou 9H et +) ; les changements de couleur sont naturels et Forcing

### **Atelier du 25 Juin 2010**

-présentation de BBO et comment s'entraîner avec son partenaire sur BBO  
-présentation de Deep Finess

