

# Les ateliers Compétitives et jeu de Flanc

## Chroniques d'un participant

**Avant-propos : ce dossier se veut le reflet de ce que le participant a entendu et noté lors de ces ateliers ; pour une bonne lecture il faut avoir avec soi les fiches et les donnes corrigées ; le plus souvent celles ci sont commentées mais elles ne sont pas reprises ici.**

**Ce dossier a été vérifié et corrigé par Claire Martel.**

## Les grands thèmes des premiers ateliers de la saison 2010-2011

Les trois outils du compte pour la défense:

Outil n°1 : le compte des points

Outil n° 2 : le compte des distributions

Outil n°3 : le compte des levées

---

### Atelier n°1 (1/10)

**Thème n°1 : compter vos levées en face d'un unicolore et non vos points d'honneur:**

Exemple : la donne n°4 :

		♠ 7 6 2	
W/P		♥ 8 5 3	
		♦ R 5 4	
		♣ A R V 2	
♠ R D V 8 4 3			♠ X 9 5
♥ 9			♥ A R 6 4
♦ X 7 2			♦ A D
♣ D 9 5			♣ 8 7 6 3
		♠ A	
		♥ D V X 7 2	
		♦ V 9 8 6 3	
		♣ X 4	

ouverture 2 ♠\* en W de mon partenaire ; avec le fit 3<sup>ème</sup> on peut compter sur 5 levées à ♠+2 levées à ♥ (AR) + 1,5 levées à ♦ (AD)+une coupe à ♦ ( si le Partenaire en a 3) puisqu'on a une courte à Carreau et 3 atouts soit 9/9,5 levées (**on ne compte pas les points H en face d'un unicolore**) ; il faut proposer la manche par 2SA\*bien que la main soit faible en points H !!! . L'ouvreur répond 4 ♥\*=main non minimum et singleton.

### Rappels :

- Contre un contrat à SA le partenaire entame de la plus petite carte visible : il a 4 cartes avec un H et il n'a pas de couleur 5<sup>ème</sup> (ce qui nous aide à reconstituer la distribution du déclarant) en outre jamais d'entame sous un As 4<sup>ème</sup>
- Pour réveiller sur 1SA, il faut une main 5422 ou 5431 **mais jamais 5332**
- Dans l'exercice proposé sur le blog, la réponse de 3♥ (dans la séquence 1♥ 2♠ 3♥) correspond à 2♥ dans le silence adverse ( effet d'entraînement du soutien) Si on a un vrai 3♥, il faut d'abord contrer (**Sputnik généralisé**).
- En TPP si on est majoritaire en points (9H bien faits en face de l'ouverture) il faut contrer (sauf gros fit) si on a un minimum de levées de défense.
- Règles pour surenchérir au palier de 3 : un atout de plus, un singleton dans la couleur des adversaires, ou un bicolore à honneurs concentrés sans points perdus dans les courtes ; les points d'honneur sont faits pour proposer la manche, pas pour aller au palier de 3 !  
Sur 1♥ -- 2♥ 4♣ est un Michaël pour les P et les K  
3♥ pour les P et les T

### Exercices n°1 et N°2

Quelle est votre enchère en Sud?

Votre main en S :				♠R98
				♥DV8
N°1	O/T	TPP		♦V86
S	O	N	E	♣D976
	-	1♥	-	
2♥	-	-	3♣	
?				

- Cet exercice nous a permis de revoir le compte des levées de défense : Rxx=1/2 levée, DVx=0+ mais D9xx dans la couleur annoncée=2 car on est derrière.
- Sur 1♥ -- 2♥ 3♣  
X est **punitif** car il y a de la place pour une enchère d'essai (3K\*)

N°2	N/P	TPP		♠R862
S	O	N	E	♥V108
		1♥	-	♦RV95
2♥	-	-	2SA	♣V9
?				

2SA\* est un appel aux mineures et montre qu'on n'a pas d'intérêt pour la majeure non nommée ; quand on est majoritaire en points et qu'on a une opposition dans l'une des 2 couleurs, il faut **contrer punitif** ; si le partenaire passe sur l'autre couleur nommée, il faut alors passer aussi

## Atelier n°2 (8/10)

### Utilisation de l'Outil n°1 : le compte des points

L'entraînement n°1 (voir en fin du texte) corrigé dans cet atelier est un bon exemple de **recherche du compte**, ce qu'il faut toujours faire quand on a une couleur à problème: on recherche la répartition des points d'honneur ; on joue les 2 couleurs qui permettent de situer les honneurs et on évite ainsi de perdre une levée à l'atout.

L'exercice n°1 a de nouveau montré l'usage qu'il faut faire des outils de compte : **l'entame en 4<sup>ème</sup> meilleure, le compte des distributions et le compte des levées**. Le déclarant dans cet exercice a 5♥, 4♠, 4♦ et donc un singleton à Trèfle ; en jouant alors le R♣ tant qu'on contrôle les Carreaux, on fait chuter.

#### Rappels

- 1♥ 2♣  
2♦ 3♦

3♦ est FM, illimité en zone supérieure avec 4 cartes mini et 12H mini

- L'ouvreur a ici obligatoirement 4 Carreaux ; avec une main 5332, l'ouvreur répète ses Cœurs.
- Suite à 1♥ 2♣  
2♥ 3♦

3♠ devient interrogatif avec au moins 109x ou V10x mai pas 3 petits ♠

- 1♥ 2♣  
2♦ montre de 12 à 18H et  
2♠, 4<sup>ème</sup> F, demande l'arrêt Pique et la force de la main ; dans ce genre de séquence où on va faire des ♦ et des ♥, un arrêt par Dxx ou Rx suffit car les Piques n'ont pas été nommés par les adversaires.

### Développement du thème n°1 : les unicolores

#### RAPPEL :

chaque fois que le partenaire annonce une main unicolore, compter vos levées et non plus vos points !

1<sup>er</sup> exemple : rappel de la donne 9 de l'atelier n°1

2<sup>ème</sup> exemple : 1♠ 2♣ 2♠ ? avec

1095

Axx

Rxxx

R76

on peut compter 6 levées à ♣, 1 à ♥ et ½ à ♦ ; dire 3♣ est une hérésie ; le mieux est de **contrer, ce** qui montre des réserves et souvent 4 cartes à ♥

**3<sup>ème</sup> exemple** : 1♦ 1♥

3♦ avec en face de cet unicolore

Rxx  
DVxx  
Vxx  
A106,

dire 3SA

De façon plus générale, fitté et 2 As, jouer 3SA !

**4<sup>ème</sup> exemple** : la donne n°9.

En face de l'intervention à 2♦ sur 1C (1♥ 2♦ 2♥) avec

A92  
V32  
VX6  
A984

on peut compter sur 6 levées de Carreau (si le R♦ manque il sera chez l'ouvreur) et 2 As ; si l'intervenant a un arrêt Coeur, on peut jouer 3SA. Le lui demander donc soit par 3♥\*, soit par **contre** qui montre des réserves et souvent 4 cartes à Pique. Face à ce contre, l'intervenant doit donner le plein de sa main et dès qu'il a une valeur d'ouverture et l'arrêt C, il dit 3SA .

## Thème n°2 : les interventions en 4<sup>ème</sup> position

La donne 1 donne l'occasion de rappeler les interventions en 4<sup>ème</sup> position lorsque **deux couleurs** ont été annoncées (sans fit et sans SA):

Contre promet les deux autres couleurs 4/4

Le cue-bid de la 1<sup>ère</sup> couleur montre un 5/5 constructif (et X ensuite est pour punir)

2SA montre le plus souvent un 6/5 faible (parfois un 5/5)

Le cue-bid de la 2<sup>ème</sup> couleur est naturel

### Rappels

lors des exercices d'enchère :

- 11 atouts connus et pas de levées de Défense : enchérir au palier de 5
- Quand on a une main plate 4333 avec 10H, il faut dévaluer le 4<sup>ème</sup> atout et se contenter **de fitter au niveau de 2**
- En face d'une intervention à 2♦, avec 5 Carreaux et une main faible, il faut un singleton pour dire 5♦
- Face à un Michaël cue-bid, on ne compte que les As, les GH dans les couleurs annoncées et les fits 9<sup>ème</sup>. Le V est simplement une plus-value ainsi que les doubles fits ; avec 2 ou 3 plus-values on annonce un cran au dessus. On rappelle qu'un Michaël est 6 perdantes max avec les H dans les 2 couleurs ; et jamais un 5/4 (un exemple AVxxx/RDxxx).

- 1♠ X 3♠ = 4 cartes à♠ et cela exige **un singleton** !!! sinon rester à 2♠. de même dire 4♠ derrière le contre exige 5 cartes et **un singleton** ; avec une main 5332 descendre d'un palier à 3♠.

## Pour info :

### entraînement n°1

♠V5  
♥AR86  
♦V9  
♣AV1052



♠863  
♥D943  
♦D82  
♣R64

E/P TPP

E	S	O	N
1♠	-	2♠	X
-	3♥	Fin	

Contrat : 3♥ par Sud      Entame : 2♠

## Atelier n°3 (15/10)

### Le premier outil du compte : le compte des points

L'entraînement n°2 corrigé dans cet atelier est un nouvel exemple de **recherche du compte** qui a pour but de localiser les honneurs adverses :

♠ AV10964  
♥ 93  
♦ AR4  
♣ 75



♠ R53  
♥ V765  
♦ 76  
♣ D64

N	E	S	O
1♥	passé	1SA	2♠

L'entame V♦ montre qu'il n'y a ni AR à ♥ ni AR à ♣ ; il faut trouver la D de ♠. Un résidu de 4 cartes est le plus souvent 3/1.

Si l'ouvreur avait 15H, il aurait reparlé (**X d'appel**) ; il a donc 14H max ; il y a donc 8 à 10H chez le répondant. Je joue donc x♣ et le déclarant met le R ; l'As est donc en S et il n'a pas la D♠ car A♣, R♥, D♦ font 9H et il a dit 1SA. **Celle-ci est donc chez l'ouvreur !**

En TPP, avec chez le répondant, la main suivante 7/R2/R8765/A10832 il faut se défendre et contrer, ce qui n'est **jamais punitif mais d'appel pour les 2 autres couleurs**. Avec ses 9H, il ne peut pas passer car son camp a la majorité des points ; en outre il a 1,5 levée de D et l'ouvreur en promet 2 à 3 et 12H !

**Donc, en TPP, ne pas laisser jouer quand on a la majorité des points.**

**Le compte des distributions:** La **donne 12** jouée dans l'atelier en est un nouvel exemple

## Thème n°2 : les interventions en 4<sup>ème</sup> position, suite

***L'intervention en sandwich, pour gagner la course de vitesse à la découverte du fit !***

Avec 1♦ passe 1♠ les adversaires ont mis un pied dans la découverte de leur fit, il faut se battre en n°4 !

Noter dans l'entraînement n°2 ci-dessus, l'intervention du n°4 par 2P : comme les adversaires ne se sont pas fittés, **cette intervention promet toujours 6 cartes**. Si les adversaires s'étaient fittés, on peut intervenir dans cette position avec seulement 5 cartes !

en 4<sup>ème</sup> position, X=4/4 des 2 autres couleurs et l'ouverture

1♣ --- 1♠ 2♣=5♦/5♥ dans une belle main

1♣ -- 1♠ 2SA=bicolore 6/5 des 2 autres couleurs pour trouver un sacrifice

1♣ -- 1♠ 2♠=100% naturel avec 6 beaux ♠ (ADV10xx), un singleton et des points !

1♠ -- 2♠ 3♣=toujours 6 cartes (sauf ARDVx ou ARD10x)

Après passe d'entrée

Passe 1♦ -- 1♥

1SA =6/4 des deux couleurs restantes, 4♠+6♣

*A noter qu'en 4<sup>ème</sup> position on sait que le partenaire n'a pas de jeu ; par suite avec 5♠ et 4♣ si les adversaires se sont fittés, annoncez ♠ pour y trouver un fit ; même avec 18H et une 6<sup>ème</sup>, nommez celle-ci et oubliez le X toute distribution !*

**A noter aussi l'exercice d'enchère n°8 :**

1♦ passe 1♥ ? avec ♠ AVX965

♥ VX4

♦ 2

♣ D73

il faut annoncer 2♠, toujours pour rechercher fit et singleton (rappel, ce 2♠ promet 6 cartes)  
rappel : sur 1♣ passe 1♦ dire 2♠ montre aussi 6 cartes sans levée de défense

## Espace et entame

**Ouverture en 3<sup>ème</sup> position :**

Prendre l'espace aux adversaires, le 4<sup>ème</sup> a tous les points ! d'autant plus qu'on ne barre pas le partenaire qui a passé d'entrée!

Voir l'exercice d'enchère n°1 de l'atelier n°2 :

Passé passe ? avec **en 3<sup>ème</sup> position** la main suivante :

♠ 82

♥ 1082

♦ ARV1083

♣ 62

ne pas ouvrir de 1 ♦ mais de **3 ♦ avec 6 cartes** (à vulnérabilité favorable) : c'est **obligatoire !!** (bien sûr ni en 1<sup>ère</sup> ni en 2<sup>ème</sup> position)

**L'entame** : Voir l'exercice d'enchère n°2 de l'atelier n°2 :

1♠ 3♥ 3♠ ? avec la main suivante

♠ 76

♥ V975

♦ 76

♣ ARV82

On sait qu'on ira à 5♥ (7+4 cartes à C) ; il faut profiter de ce beau T pour dire 4♣ qui donnera la meilleure entame en prévision de 5♠ !

*A noter qu'il n'y a pas d'enchère de rencontre au niveau de la manche : ne pas dire 5T donc, ce serait pour les jouer !*

## Ouverture de barrage en 1<sup>ère</sup> position

dans la donne n°3, l'ouvreur reçoit la main suivante :

♠ 6

♥ ---

♦ ADX7

♣ DVX97432

Il faut prendre tout l'ESPACE aux adversaires : on ne peut pas ouvrir au palier de 1 ! Ouvrir de 3♣ ne donne pas l'image de la main ; 4♣ est un chiffon rouge ! les adversaires se trouveront à 4♠ ou 4♥

Ouvrir de 2♣ ou 2♦ promet des levées de D : ici une seule levée, il en faut au moins deux !

**Il faut ouvrir de 5♣, on est protégé par le 8/4 mineur et on prend tout l'espace !**

## Misfit : quelques conseils

Votre partenaire ouvre de 2♥\*, passe du n°2, vous avez un jeu fort et chicane ♥ : PASSEZ

Plus on est misfitté, plus il faut être prudent.

Par exemple, ne pas réveiller les séquences misfittées du genre 1♥ --- 1SA etc, et jouer Atout quel que soit cet atout ! Ex :

1♠---1SA

2♣ ---fin

Jouer ♣, le répondant a 3♣ et il est singleton ♠

## Autre conseil :

Le contre de l'ouvreur dans la séquence : 1♠ --- 2♣ 2♦

X

est punitif (palier de 2)

Alors que si l'intervention du n°4 est au palier de 3 (en barrage), le X est toujours d'appel

1♠ -- 2♣ 3♦  
X est d'appel

## Atelier n°4 (22/10)

### Le deuxième outil du compte : le compte des distributions

#### a) Le 1<sup>er</sup> exercice de l'entraînement n°3

1♣ 1♥ 1♠ 2♥  
---- --- ?

Avec

♠ 10972

♥ 975

♦ A62

♣ RD3

L'ouvreur a passé : sa main est limitée à 14H sinon il aurait fait une action ; s'il avait contré, cela aurait promis une main irrégulière ou qui apporte quelque chose !

Nous sommes majoritaires en points avec 9H, les adversaires sont fittés ; on doit une action au partenaire !

1<sup>ère</sup> action, le compte des points ; 2<sup>ème</sup> action, le compte de la distribution : pas 4♠, 2♥, 8 cartes donc en mineure donc 5♣ et 3♦ pour avoir ouvert de 1♣.

Mon partenaire peut-il être 5 4 2 2 : avec une main du genre Ax/Vx/RDVx/Vxxxx on ouvre de 1♦ pour dire ensuite 2♣ afin ne pas répéter une couleur pourrie ; de même avec

Dx/Vx/RDxx/Axxxx ; dans ces 2 exemples on a bien 4♦ et une grosse différence de qualité !

*Mon partenaire qui a ouvert de 1♣ est donc bien 5 3 3 2*

Le contre serait d'appel car on n'a rien dit sur la main, on ne l'a pas développée ; en outre les adversaires se sont fittés et le X en principe rallonge les ♠ or on n'a pas envie de jouer ♠ avec cette main !

C'est une main d'attaque, faite pour développer des levées avec une seule levée de défense (A♦) et pas de points perdus dans la couleur des adversaires, avec plus de la moitié des points dans la couleur du partenaire !

Annoncer donc 3♣

*Rappel : une main sans As, régulière 4333 se dévalue de 1 point !*

#### b) Le 2<sup>ème</sup> exercice de l'entraînement n°3

il faut compter la distribution qui est 5 3 3 2 ; il faut éviter d'entamer sa couleur 5<sup>ème</sup> qui est aussi celle du déclarant, l'idée fixe étant de trouver une longue dans notre camp ! Même avec 6 cartes, **ne pas entamer dans la longue de l'adversaire !**

*Rappel : dans une couleur de 3 cartes, entamer top of nothing sans H et la médiane avec un H ; avec 4 cartes sans H, la 2<sup>ème</sup> ; avec 10xxx, la 2<sup>ème</sup> si on n'a pas de reprise pour faire le 10 ; avec 109x, le 10 ; avec 107x le 7 !*

#### c) La donne n°1 jouée dans l'atelier



Dans cette donne de nouveau, pour éviter une impasse il faut compter la distribution en jouant les levées gagnantes après avoir noté que l'entame du 2♠ au contrat de 3SA montre 4♠ et l'absence d'une couleur 5<sup>ème</sup>.

*Rappel : défausser en gardant la parité avec le mort ; quand on défausse dans une couleur 4<sup>ème</sup> (ici les ♣ en E) donner la compte (ici le 8♣) !*

d) **La donne n°2** est elle aussi un bon exemple de compte des distributions

## Le compte des levées

La donne 3 nous a donné l'occasion de compter les levées du déclarant après que l'entame ait libéré les ♣ du mort ; l'entame du 2♣ est une entame neutre qui montre sans doute 5♣ et qui dénie AR dans une couleur. Le déclarant a donc As ou R de ♥ ; il faut donc que le partenaire ait l'A♦ pour faire chuter : il faut partir du 2♦ qui est prometteur et non du 3 car le compte ne joue plus !

**Prendre l'habitude d'analyser aussi les entames non faites par le partenaire !**

## Prendre l'Espace

**L'exercice n°1** : W donneur

♠  
♥6  
♦ ARDV8432  
♣ ARV5




Si on ouvre de 2♦ qui est l'enchère théorique, les adversaires ne nous laisseront pas tranquilles. On a des levées de défense, on ne peut donc pas produire une enchère de barrage : il faut donc ouvrir cette main de 6♦

*Rappel : l'ouverture de 4SA est un 6/6 en mineures (par exemple ARxxxx /RDVxxx) ; dès que le partenaire a 2 couvrantes, il nomme le chelem : cela ne convient pas ici*

## Thème n°2 : les interventions en 4<sup>ème</sup> position

**L'exercice n°2** :

♠ D1042  
♥3  
♦ 9 732  
♣ R754




S	O	N	E
1♦	Passe	1♥	X
2♥	?	3♥	pas
pas	?		

Le contre d'Est montre 4♠ et 4♣ dans une main qui a les points d'ouverture.

Avec un double fit et un singleton à ♥, il faut dire 2♠ sur 2♥. Sur 3♥, on a le singleton dans la couleur adverse (on est sûr que les adversaires ont 9 cartes à ♥) et le double fit qui valorise notre capital d'un point ; on peut dire 3♠ !  
*A noter qu'une couleur 5<sup>ème</sup> en face de 4 cartes chez le partenaire valorise notre capital de deux points.*

**L'exercice n°3 :** N/P match par 4

♠ A RV105			
♥ V			
♦ 9			
♣ A RV954			
S	O	N	E
		1♥	Passe
2♥	?	Passe	

**O annonce 3♥\*, les ♠ et les ♣ : il faut un beau bicolore pour l'annoncer ainsi ; de même 4♣ pour les ♠ et les ♦ : en parler au partenaire !**

Ici, le partenaire peut nommer une manche avec 4 cartes à ♣

Rappel : 1♥ ---- 2♥ 2SA = les ♦ et les ♣  
 1♥ ---- 2♥ 3♣ est naturel

## En réveil après avoir nommé une couleur au palier de un

Cette situation à connaître absolument est développée dans la fiche de l'atelier n°4. Nous avons fait les exercices suivants sur ce thème :

**Exercice n°4**

♠ V10753			
♥ 6			
♦ 108			
♣ ARD85			

Enchères

S	O	N	E
			1♦
----	1♠	2♥	----
----	?		

Est qui a passé n'a pas 4♠ et a une main de 1<sup>ère</sup> zone.

Quand on est en **réveil** et qu'on a nommé une couleur **au palier de 1**, aucune nouvelle couleur n'est forcing si elle n'est pas annoncée à saut ou en bicolore cher !

3♣ serait ici 4♠ et 6♣ ! La nouvelle couleur ne rallonge pas la 1<sup>ère</sup>.

Il ne reste donc que le contre d'appel : **en réveil quand on a nommé une couleur au palier de 1, le contre rallonge la 1<sup>ère</sup> couleur.**

**Annoncer 2♠ serait 6 cartes à ♠ et moins de 10H ; 3♠ serait 6♠ et 10/11H !**

### Exercice n°5

♠ D1062

♥ 53

♦ 4

♣ AD10965



Enchères

S	O	N	E
			1♥
-----	1♠	2♦	-----
-----	?		

C'est le cas où l'enchère de 3♣ convient, enchère compétitive qui ne rallonge pas les ♠

### Exercice n°6 :

♠ A4

♥ R1084

♦ 85

♣ AV964



Enchères

S	O	N	E
			1♣
-----	1♥	1♠	-----
-----	?		

Mon partenaire n'a pas 14H, sinon il dirait 1SA à sa 2<sup>ème</sup> enchère ; il n'a pas 6♣, ni 4♥

La bonne enchère avec ma main est 2♠, cue-bid qui demande un ½ arrêt pour jouer SA ou qui montre un gros fit ♣

### Exercice n°7

♠ D4

♥ R10854

♦ 85

♣ AV96



Enchères

S	O	N	E
			1♣
-----	1♥	1♠	-----
-----	?		

La bonne enchère est X qui rallonge les ♥

**2♣ dénie 5 cartes à ♥**

### Exercice n°8

♠ D4

♥ R1085

♦ 85

♣ AV964



Enchères

S	O	N	E
-----	1♥	1♠	1♣
-----	?		

La bonne enchère est 3♣, fit compétitif, NF, pour montrer 10H et dénier formellement un 5<sup>ème</sup> ♥. Tout cela parce qu'on est en réveil !

**A bien noter que tout fit différé à saut est forcing, mais pas en réveil**