

Les ateliers Compétitives et jeu de Flanc

Chroniques d'un participant

Atelier 5 , 6 et 7

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.

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

Thème n°1 : en face d'un unicolore

Thème n°2 : les interventions en 4^{ème} position

Thème n°3 : En réveil après avoir nommé une couleur au palier de 1

Thème n°4 : soutiens Majeurs après un contre d'appel (système Truscott)

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Thème n°6: fit en réponse à une intervention

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

Le pair-impair, principal outil de compte

Atelier n°5 (5/11)

Préliminaire : ne soyez pas honteux de vos erreurs, ne les transformez pas en crime ; le bridge est un jeu d'erreurs ; il faut limiter celles-ci sur les donnes simples !

Il faut pousser l'adversaire à en faire.

L'objectif doit être d'en diminuer le nombre au cours de l'année !

L'entraînement n°4 est une belle illustration de l'importance **des 3 outils du compte de la défense** ; il illustre aussi l'intérêt de différencier les mains distribuées et les mains riches en points d'honneur afin que le partenaire puisse décider de surenchérir ou de contrer punitif (c'est le système Truscott)

N° 1 S/T

Match par 4

♠RD98

♥A6

♦DV1083

♣V5



♠A3

♥R10873

♦R94

♣A76

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	X	3♥	4♠

EST joue 4♠ et vous entamez du 3♥ pour l'As du Mort ; Nord fournissant le 2♥ et le Déclarant le V♥. EST présente le R♠. Vous prenez de l'As, le Partenaire fournissant le 4♠. Vous rejouez le R♥ qu'EST coupe. Il encaisse la D♠, Nord fournissant le 6♠. EST présente alors la D♦ du Mort pour le 5♦, le 2♦ et votre R♦. Quelle est votre plan de défense ? Faites vos comptes : points d'honneurs, distribution du Déclarant, levées du Déclarant et levées pour votre camp.

Les enchères :

L'enchère du partenaire 3♥ derrière un X : montre 4 atouts et une main faible, 3 à 7H, sans levée de défense (1R peut-être mais pas AR) ; il n'a rien pour battre le contrat et son partenaire le sait (système Truscott)

Est annonce 4♠ : **il promet obligatoirement 5 cartes** .

En effet le contreur ne promet pas nécessairement 4 cartes dans l'autre M ; il peut n'avoir que 3 cartes, mais il a alors 15/16H ou plus !

(à noter que si Est n'avait que 4 cartes à P et 11H, il devrait commencer par faire un cue-bid pour que le partenaire contreur se décrive)

L'entame :

Entamer d'une longue, même avec un R, (quand on a pas de choix plus neutre) comme ici avec R10873, est le mieux pour ne pas donner de levée : le 3♥.

Le partenaire met le 2, donc il a 5♥ et pas de singleton puisqu'il n'a pas dit 4♥. En main à l'A♠, rejouez ♥ pour ne rien donner.

La distribution du déclarant : le partenaire annonce 3♦ ; le déclarant est donc 5/5/2/1

Etape suivante : le compte des levées de son camp : 3 levées, la levée de chute ne peut venir que des ♣

Le compte des levées du déclarant : 4♠, A♥, 4♦, soit 9 levées

Donc il faut jouer neutre, ♦ ; il faut que mon partenaire ait D10♣ !

Rappel : il y a toujours un moment où il faut prendre le temps de faire le point de la donne !!

Il est très facile de se déconcentrer, surtout quand on a peu de jeu : ne pas dormir !

Thème n°3 : En réveil après avoir nommé une couleur au palier de 1

On revient sur l'exercice n°4 de l'atelier n°4

♠ V10753

♥ 6

♦ 108

♣ ARD85



Enchères

S	O	N	E
-----	1♠	2♥	-----
-----	?		

RAPPEL : « Est qui a passé n'a pas 4♠ et a une main de 1^{ère} zone.

Quand on est en réveil et qu'on a nommé une Majeure au palier de 1, la seule enchère qui rallonge la Majeure annoncée est Contre ; 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^{ère}.

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

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^{ère} couleur et cela demande en priorité de dire 2♠ avec 3 cartes » (il s'agit ici des notes de l'atelier n°4) »

Il faut noter que ce contre peut ne pas rallonger la Majeure ; il montre alors des points sans enchère naturelle (voir donne n°2)

Maintenant, donnons en Est la main suivante :

♠ RD
♥ D1084
♦ AV73
♣ 1063

Avec cette tenue à ♥, Est annonce 2SA ou passe si NV contre V

Donne n°2 de cet atelier :

Donne N°2

♠ R4		
E/NS	♥ 942	
	♦ 53	
	♣	
	RDVX72	
♠ AX52	N	♠ V76
♥ D76	W	♥ RV5
♦ 762	S	♦ ARVX4
♣ A93		♣ 54
	♠ D983	
	♥ AX83	
	♦ D 9 8	
	♣ 8 6	

Enchère :	S	O	N	E
				1♦
	1♠	2♣		---
	---	?		

Comme précédemment la seule enchère correcte de Ouest est X, **même avec seulement 4 cartes à ♠** ; le partenaire avec 3 cartes à ♠ annoncera 2♠ et on jouera avec 7 atouts. C'est le meilleur choix (110 à la marque). Dire 2♦ en Ouest est du match par 4 car on est perdant à la marque en TPP. **L'accident le plus grave** est de dire 2SA avec cette main (1) ; Est avec sa main (14HL) est obligé d'en mettre 3 !

Est, l'ouvreur, a une main de 1^{ère} zone, régulière : il ne peut pas utiliser le contre de l'ouvreur à sa 2^{ème} enchère ; dire 2♦ montrerait 6 cartes ; il ne peut que passer !

Pourquoi Sud passe-t-il ? L'enchère 2 sur 2 est Forcing ; s'il avait un ♥ de plus, il aurait pu dire 2♥ (il ne peut pas dire 2SA avec 8H).

Remarque (1) : Ouest, avec ses 10H, doit faire quelque chose !

Avec Axx dans la couleur de l'intervention, ne jamais dire SA car cet arrêt est très mauvais !
 (toujours prospecter pour un complément, si on en a l'espace) Ne pas dire 2♠ avec ces 4
 cartes à ♠. Seule enchère donc : **CONTRE**.

Thème n°4 : Soutiens Majeurs après un contre d'appel

C'est le thème détaillé dans la fiche de l'atelier n°5.

A noter qu'avec mes partenaires nous jouons que toutes les enchères à saut, même au palier de 2, sont des enchères de rencontre fittées (cf nota 1 en bas de la page 2 de la fiche)

Le **résumé** présenté dans l'atelier :

1♥ X 2SA correspond à 3♥

3SA est une main de manche avec des levées, 2R et 1 As ; ou 3R...

XX montre la valeur de 3 (si suivi du fit) mais avec **3 atouts** seulement

1♥ X 4♥ montre des atouts et un singleton (jamais sans singleton)

Le partenaire sait quoi faire sur la surenchère à 4P....

Dans le même esprit sur 1♠ 4♣ 4♠ est plutôt distribué avec 4 cartes,
 si on a des levées , on contre .

Exercice n°1 :

♠ D862

♥ R83

♦ 872

♣ D103



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°2 :

♠ AD4

♥ RX83

♦ AV83

♣ 86



N E S O
 1♠ X ?

**Dire 2♠ et surtout pas 3 sans singleton ;
 éventuellement on pourra défendre à 3 par
 la suite**

XX car il n'y a que 3 cartes ; ce XX peut cacher toutes
 sortes de main : à voir plus tard. Ici, on est dans la
 zone de manche (15HLD), l'enchère suivante sur 3♥
 par exemple des adversaires, sera 4♠.

Exercice n°3 :

♠ RX83

♥ 82

♦ ADX8

♣ A94



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°4 :

♠ D953

♥ 8

♦ V75

♣ RDX86



N E S O
 1♠ X ?

**3SA avec cette main de manche, 4♠, des levées
 de Défense ; si les adversaires disent 4♥, le
 partenaire saura quoi dire !**

3♣, enchère de rencontre avec 4♠, une belle
 couleur annoncée et un soutien au palier de 3
 (de 11 à 13HLD) ; cela permet au partenaire de
 voir un éventuel double fit et ainsi de préparer la
 défense ou de demander une manche avec
 parfois une main de seulement 12H !

Exercice n°5 :

♠ 8
♥ 73
♦ RVX8742
♣ D53



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°6 :

♠ DV62
♥ 5
♦ 82
♣ AD10964



N E S O
 1♠ X ?

2♦, après le X c'est une enchère faible avec 6 cartes. S'il y avait 10H et 5 cartes à ♦, une seule enchère XX. Toute autre enchère que XX est faible derrière le X.

4♣, Super Rencontre, 10 cartes dans les 2 couleurs, mais jamais moins que 4 atouts, avec une belle main (main de manche). Avec une main plus forte, se contenter de dire 3♣ pour ne pas prendre trop de paliers !

Ne jamais annoncer de splinter : **après un Contre, il n'y a jamais de Splinter, c'est une règle absolue !**

Par contre derrière 1♠ 2♣ 4♣ est un Splinter 3♣ est un cue-bid

Exercice n°7 :

♠ VX62
♥ 8
♦ RX653
♣ X43



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°8 :

♠ DX62
♥ V5
♦ AD3
♣ VX96



N E S O
 1♠ X ?

3♠ avec ces 4 atouts et ce singleton ; on ferait la même enchère sans le R♦. Donc même avec 0H !

Théoriquement, cela s'alerte, on dit « faible, barrage »

2SA* Truscott ; si l'ouvreur est faible, il dit 3♠, s'il a un jeu de manche 4♠ et s'il est plus fort il annonce une autre couleur. Il peut aussi passer mais c'est dangereux !

Exercice n°9 :

♠ D862
♥ R83
♦ 872
♣ D103



N E S O
 1♠ X ?

3♠ seulement car il n'y a pas de singleton (d'une façon générale on descend d'un cran sans singleton)

Application : la Donne 1

1♦ X 2♦

L'enchère de 2♦ après le contre d'appel est un barrage, main faible, 5 atouts (convention Truscott qui s'applique aussi en mineure). Ne pas dire 3♦ car il n'y a pas de singleton ! (3♦ est un barrage avec 5 cartes et un singleton)

Si ce répondant avait 9H, il faudrait qu'il annonce 2SA* comme en Majeure !

Le joueur n°4 en réponse au X pourrait annoncer 3♦K* ce qui montrerait une main de manche avec une Majeure 5^{ème} et sans espoir de chelem; ici la meilleure enchère est 4♦* qui signifie, partenaire, choisis ta majeure.

En N dire 5♦ avec 11 atouts et pas de points perdus !

Est jouera 5♥ pour -1 ou 5♠ qui gagne, selon son inspiration !

Thème n°2: les interventions en 4^{ème} position (annonce des bicolores 5/5)

Donne 15 :

S	O	N	E
---	1♠	----	1SA
?			

Derrière 1♠, N ne doit pas intervenir car il est trop long à ♠.

En 4^{ème} position, pour annoncer 2 couleurs derrière 1♠ 1SA, le système proposé est le suivant :

-le cue-bid de la Majeure annoncée montre l'autre M et une m

-2SA montre les 2 moins chères

En match/4, intervenir quand on est Rouge n'est jamais pour un sacrifice : dire ici 2♦ montre un beau ♦

O peut dire 2♠ car il a 6 cartes

N qui a plus de 10H ne doit pas soutenir les K de son partenaire (ce serait la bonne enchère avec moins de 10H). S'il avait 10/12H, N qui tient bien les ♠ dirait 2SA ; à partir de 13H dire 3SA ; ici donc avec 14H, dire 3SA.

Si maintenant S annonce 5♥, il montrerait 5♥ et 6♦ ! Ici, se contenter de 4♥ ; si N n'avait que 2 cartes à ♥, il reviendrait à SA ! A noter qu'il ne faut pas annoncer de bicolore en S quand on a une telle différence de qualité.

ATELIER n°6 (19/11)

Le pair-impair, principal outil de compte

Entraînement N°5

N/T Match
par 4

♠RV10

♥63

♦AD54

♣AD64



♠AD2

♥A105

♦RV109

♣V92

N	E	S	O
3♥	-	4♥	FIN

Votre Partenaire en EST entame du 3♣ pour le 2♣ du Mort, votre A♣ et le R♣ du Déclarant. C'est à vous ? Prenez le temps avant de rejouer de faire vos opérations de compte : points d'honneurs, distribution du Déclarant, levées du Déclarant et levées pour votre camp.

Ouverture de 3♥ : il faut barrer le plus souvent possible !

La 1^{ère} levée : il faut entamer dans sa couleur la plus longue pour ne rien donner !

Le compte des points : pour l'ouverture en barrage quand on est vulnérable, il faut 7 à 9H !

Le compte des distributions : pas de singleton en E, sinon il l'aurait entamé ! Donc pas 4♦ chez le déclarant qui est 7321

Le compte des levées sûres de la défense : 2 ; à ne pas confondre avec les levées potentielles : 1 à ♠ et 1 à ♦

4^{ème} étape : le compte des levées du déclarant : il a 7♥+1♠ ; il a besoin de 2 levées à ♦ et n'a pas besoin d'une 2^{ème} levée à ♠ ; donc jouer ♠ ne lui donnera toujours pas ses 10 levées mais permettra de faire une levée à P s'il a 3♠ (s'il a 2♠ et 3♦ il gagne toujours !)

Remarque sur l'entame contre une manche demandée après un barrage : la meilleure entame est un As pour voir le mort, quand le partenaire n'a pas contré. En principe ne jamais faire une entame neutre contre un barrage : avec 5♠ et 5♣, entamer ♠ car le partenaire a plus de chance d'avoir des ♠.

Petit échauffement ou Jusqu'au bout...des comptes

N°1 N/T ♠D6
TPP ♥V642
 ♦DV53
 ♣ARV

♠10987
♥R92
♦R6
♣10764



N	S
1 ♦	1 ♥
2 ♥	4 ♥

Vous entamez du 10♠, la D♠ du Mort fait la levée, le Partenaire fournissant le 5♠ et le Déclarant le 3♠. Le Déclarant présente le V♥ du Mort, le 7♥ en EST, le 5♥ en Sud et votre Roi

1. Quelle est la composition exacte de la couleur Pique ?
Utilisez les renseignements de parité fournis par le Partenaire appuyés par la connaissance des enchères
2. Quelle est la composition des Cœurs ?
Utilisez les renseignements fournis par la façon de jouer du Déclarant et les managements de couleur connus
3. Combien de levées sûres pour votre camp ?
4. Combien de levées sûres pour le Déclarant ?

Dans cette séquence, on entame le plus neutre possible si on n'a pas AR.. ou RD...

(Rappel : le 10 est un H, pas le 9 ; donc avec 10876, entame du 8 mais avec 9876, entame du 8 également alors qu'avec 10987, on entame du 10, idem avec 1092 ou 1096)

- 1) Sur l'entame du 10♠, le partenaire donne la parité, le 5♠ : S n'a pas 5♠, il a ARx ou ARxx ; le 5 n'est pas un doubleton et n'est pas dans 3 cartes car rien au-dessus du 5 que le Valet et S ne peut pas avoir le V car il a mis la Dame. E est donc V5xx

(Rappel : en flanc, mettre toujours la 2^{ème} plus forte sauf un 10 ou un 9 qui peuvent jouer.)

- 2) la composition des ♥ : le déclarant fait une impasse forçante, il a donc AD10 et il a autant d'honneurs que le nombre de cartes du flanc, il a AD10xx (le partenaire ne joue pas la parité inversée à l'atout, le 7C est donc un doubleton)
- 3) une levée sûre, le R♥. Une levée potentielle à K ; pas de levée potentielle à ♣ car le déclarant a AR à ♠ et il va défausser le V♣ sur le R♠
- 4) les levées sûres du déclarant : 3 à ♠, 4 à ♥, 2 à ♣ et la 10^{ème} par la coupe de la main courte s'il a 3T ou x vers les H groupés à K
- 5) seule hypothèse gagnante, l'A♦ est dans notre camp, jouer donc R♦ puis xK et xK coupé dans notre main ! La clé du coup aura été le 5♠ du partenaire !!

C'est une situation qui se présente souvent : on entame et on voit une couleur courte au mort, on sait que le déclarant a un R pour défausser une petite carte de ce doubleton ; il faut jouer cette couleur courte avant qu'elle ne disparaisse.

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Donne N°5

Les enchères : en S il faut passer, si on parle avec cette main et que N annonce 4C contré vulnérable ce sera sanglant ! N peut aller seul jusqu'à 3C.

Que dire en O : jusqu'à ce jour, nous jouions 2 sur 1 NF ; Claire nous propose de le jouer dorénavant F (en accord avec le nouveau SEF) et elle a développé ce thème dans la fiche de cet atelier n°6 et a proposé des exercices d'application dans l'atelier n°7.

Donc maintenant, O peut tranquillement dire 2 ♦ , F 1 (ce 2 ♦ promet 5 cartes et 11H ou 6 cartes et 9H)

N peut dire 3♥ avec cette main (cela peut montrer aussi 6 cartes et un As extérieur) ; s'il avait la main d'un vrai 3♥, il devrait contrer le 2K !

En E, dire 4♥*, splinter fitté 4 cartes, singleton et main de manche ; la suite BW, un As et 6K ! ou 6 ♦ direct en tenant le raisonnement exprimé sur la feuille de commentaires des donnes ! L'avantage du changement de couleur sans saut forcing un tour (et non auto-forcing) est de trouver un double fit.

Si sur 3♥, Est dit 4♥ il promet la courte même s'il n'y a pas de saut !

Donne 15

Les enchères avec l'ancien système auraient été :

S	O	N	E
1♣	1♠	-	2♣
-	2♦	-	4♠

-En Est ne pas dire 3♠ qui promet 4 cartes, mais 4♠ puisqu'il y a double fit mais pas 4 cartes. On rappelle que 1♠/2♦ ne promet pas l'ouverture en Ouest.

L'intervenant en face du cue-bid doit donner le plein de sa main : ici il n'a pas l'ouverture, il doit donc revenir à 2♠ sauf s'il peut annoncer un bicolore économique 1♠/2♦, 1♠/2C...car on peut revenir au palier de 2. Avec une main 5 3 2 2 avec l'ouverture, on dit 2SA si on a un arrêt dans l'ouverture, sinon on cue-bid à 3♣ ! Avec une main 6 3 2 2 on dit 3♠.

-La bonne enchère maintenant est de mettre 2♦, F, directement comme 1^{ère} enchère en E. C'est toujours 5 cartes et une belle couleur. Dire 3♦ en face dénie une belle intervention comme ici ; avec une belle main, on cue-bidde ! (12/13H)

Le double fit, la courte dans l'ouverture et la loi de Vernhes : E peut dire 4♠. 3♠ serait 4 cartes et 11H !

ATELIER n°7 (26/11)

Entraînement n°6 (Application du **pair-impair**, principal outil de compte, qui permet de compter les levées) :

S/T Match
par 4

♠D8
♥10853
♦106
♣RDV92

♠R95
♥762
♦ARV4
♣A104



S N

1♥ 2♥ (?! Nord devrait revoir ses évaluations 😞)
2♠ 4♥

Vous entamez de l'A♦, le 9♦ en EST et le 8♦ du Déclarant. Avant de décider de la suite, faites soigneusement vos opérations de compte : Compte des points, Compte des distributions, Compte des levées du Déclarant, Compte des levées de la défense.

A noter qu'après un fit exprimé, il n'y a plus de notion de bicolore cher, toute couleur est une enchère d'essai, y compris P. 2SA* est une enchère d'essai de chelem. Bien sûr, 2♠ est une enchère d'essai particulière, elle correspond à la recherche de la meilleure manche puisqu'il faut privilégier le fit 4/4.

La main du répondant n'a pas d'As, il faut donc la dévaluer de 1 point :

13HLD-1= 12HLD, il doit répondre 3♥.

J'entame de l'A♦ : 2 cartes au mort, mon partenaire doit me donner le compte en pair-impair : le 9 est la 2^{ème} meilleure de 4 cartes et la carte au-dessus est la D, ce qui me permet de lui donner la main pour qu'il joue ♠ !

Mais attention repartir du V♦ est dangereux, partir du 4♦, le partenaire saura quelle couleur jouer !

Une note est de nouveau distribuée sur l'attitude du partenaire sur entame de l'As.

Rappel : quand on a 6 cartes, mettre la 3^{ème} meilleure.

Rappel : dans une main bicolore, compter les perdantes : 7, passer ; 6, enchère d'essai ; 5, déclarer la manche ; 4, explorer le chelem (2SA).

Thème n°6: fit en réponse à une intervention :

1^{ère} règle : le cue-bid simple ne promet pas le fit

2^{ème} règle : si le n°3 parle, le cue-bid promet le fit

3^{ème} règle : le cue-bid à saut montre 4 atouts dans une main de 10/11H

3P en face de l'intervention à 1P est faible, 4 atouts, **un singleton obligatoire**

4P idem avec 5 atouts et un singleton (ici, deux doubletons, main 5 4 2 2, sont acceptables, si Vert contre Rouge)

Seules sont constructives donc le cue-bid à saut et le cue-bid simple et l'enchère de rencontre

Rappel : l'enchère de rencontre (enchère à saut) promet 4 atouts et une belle couleur 5^{ème}, RDVxx par exemple, AR10xx à la limite mais pas AVxxx !

Rappel : si le n°3 parle, plus rien n'est F, tout est compétitif ! (sauf bien sûr les enchères de rencontre si un saut est possible)

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Les 6 exercices d'application avec les commentaires ont été diffusés et distribués le 3 décembre.

Exercice : jusqu'au bout...des comptes !

O/T ♠ ARD76

TPP ♥ RV10

♦ D63

♣ A R

♠ 5

♥ A73

♦ ARV84

♣ D1082

	N	
W		E
	S	

O	N	E	S
1♦	X	-	1♠
-	4♠		

4♠ après X et réponse mini promet 23/24H

Vous entamez de l'A♦, le partenaire fournit le 7 et le déclarant le 5.

Le 7♦ : il manque 109752 ; le 7 est soit singleton, soit 72 doubleton, soit 1097, 3 cartes (à l'entame avec 1097, on considère le 10 comme un H et on entame du 10, en réponse avec 1097 on met le 7 pour donner le compte) ; il y a donc 2♦ au moins en Sud.

Les levées sûres A♥ et 2 à ♦

Les levées potentielles : la coupe si Est est singleton ou doubleton ou la D♥ chez le partenaire.

Les levées du déclarant : 5P, 1♥, 2♣, une coupe de la main courte.

Je joue donc l'A♥ en tête chercheuse : le partenaire doit me donner un signal ; s'il n'a que 2 cartes à ♦, il doit mettre un petit ♥, s'il a la D♥ il mettra une grosse carte ; s'il a les deux, il mettra une petite carte car la coupe est plus immédiate !

Dans ce cas, je rejoue ♦ ; sinon je rejoue ♥ !